



HEROES OF STALINERAD™



★ RÈGLES ★



CHAPITRE 1 APERÇU DU JEU

Dans Heroes of Stalingrad, vous prenez le commandement des forces russes 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 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 Stalingrad propose un système de Tuiles et d'Options de Recrutement. Ces tuiles permettront un meilleur suivi de vos forces armées et de leurs capacités - et de déterminer quand elles auront atteint leur Point de Rupture !

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 les unes après les autres, 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 Stalingrad 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: Alexandre Bonvalot, Olivier Derouetteau,
Yann & Clem

Relecture: Axel, Caroline, Merci à eux !

Tests: Quentin, Luc, Seb & Seb

Merci à Thia, Renaud et toute la communauté

CHAPITRE 2

PRÊT ? ACTION !

3

PHASE D'ORDRE
PHASE D'ACTIVATION
PHASE DE RÉSERVE

3
4
10

CHAPITRE 3

LE CHAMP DE BATAILLE

10

CHAPITRE 4

UNITÉS

13

CHAPITRE 5

CAPACITÉS SPÉCIALES

15

CHANGEMENT D'ÉTAT
CAPACITÉS DE TIR
CAPACITÉS D'ASSAUT
CAPACITÉS DE DÉFENSE
CAPACITÉ DE COMMANDEMENT
AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES

15
15
17
19
19
20

CHAPITRE 6

CARTES ACTION

21

CHAPITRE 7

MARQUEURS

22

CHAPITRE 8

RECRUTEMENT

22

TUILES DE RECRUTEMENT
PERSONNAGES
TUILES DE COMMANDEMENT
OPTIONS DE RECRUTEMENT

22
23
23
23

CHAPITRE 9

AIDES DE JEU

26



Heroes System tactical scale™, Heroes of Normandie™, all images and illustrations, the Devil Pig Games™ logo are properties of Devil Pig Games Ltd. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization.

© Devil Pig Games 2018

CHAPITRE 2 ★ PRÊT ? ACTION ! ★

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

- 1) **Phase d'Ordre**—au cours de laquelle vous assignez des Pions Ordre à vos Unités
- 2) **Phase d'Activation**—au cours de laquelle les Unités avec un Pion Ordre se déplacent et attaquent
- 3) **Phase de Réserve**—au cours de laquelle vos autres Unités peuvent se déplacer, et vous vous préparez au prochain tour.

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 numéro du tour en cours, sur la piste Compte-Tours.

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.

⌚ 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 :

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 :

- 1) Capacités Spéciales (voir p.15),
- 2) Cartes Action (voir p.20),
- 3) Options de Recrutement (voir p.23),
- 4) Effets spécifiques au scénario.

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.).



Pions Ordre Numérotés



Si vous avez **4** étoiles présentes sur vos tuiles de recrutement, options et héros, prenez les pions Ordre numérotés de **1** à **4**. **4** unités pourront donc agir pendant la phase d'Activation.

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 (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).

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

Vous pouvez décider de placer vos pions Ordre simultanément.

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 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*, mais avec un "?", 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.

limite de pions Ordre

Vous ne pouvez jamais disposer de plus de
10 pions Ordre numérotés,
2 pions Ordre spécial
et **2 pions Ordre leurre**.

4- Résolez 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 que tous les Pions Ordres ont été placés, vous devez résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- 1) Capacités Spéciales (voir p.15),
- 2) Cartes Action (voir p.20),
- 3) Options de Recrutement (voir p.23),
- 5) Effets spécifiques au scénario.



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 Autonome (cf. p.19) 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*.

Si un Pion Ordre a été défaussé avant d'être résolu (parce que l'Unité qui en était dotée est *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.

Lorsqu'un joueur n'a plus de *Pion Ordre Numéroté* ou *Ordre Spécial* à dévoiler, son adversaire active les unes après les autres ses Unités en respectant l'ordre croissant.

ACTIONS D'UNITÉ

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

- Action de Mouvement
- Action de Tir

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

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 *Actions de Mouvement* en diagonale sont autorisées.

Les *Actions de Mouvement* se font de centre de case à centre de case. 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 3 : Le Champ de Bataille.

Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.17)



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.



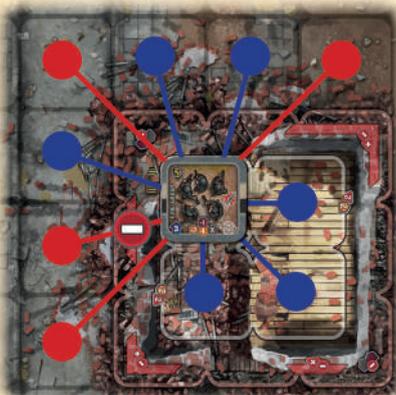
Valeur de Mouvement X

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.



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 8 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 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.11). Il peut aussi effectuer un *Changement d'état* (voir p.15) 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-le 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.8).

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.



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 (voir p.11).



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.



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.15).

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 *Épave* 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).

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,
- **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 4 : Unités et Capacités.

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'Opportunité (voir p.16). Si une Unité sur sa *Face Active* (voir *Changement d'état*, p.15) 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* (voir p.11)

Zone de contrôle (ZdC)

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.7).



Dans cet exemple, certains murs bloquent la LdV de l'unité. et donc excluent les cases adjacentes de la ZdC de l'unité.

1- 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).





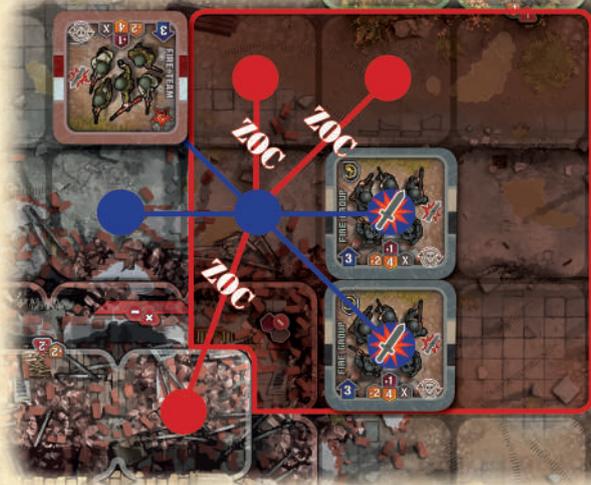
ZdC et mouvement : mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.

2- 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).



Une Unité d'Infanterie peut entrer ou sortir librement d'une ZdC adverse, 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 pour cela, elle doit avoir la Capacité Spéciale Assaut (voir Assaut, p.17).



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

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 ou se replier (après un assaut perdu) 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.17)

Les Unités d'Infanterie adverses ignorent la Zone de Contrôle d'une Unité ayant un marqueur Suppressed.



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 Unités d'infanterie ont une Valeur de Défense jaune, les Unités attaquantes doivent donc utiliser une Valeur de Combat jaune pour les attaquer, et ainsi de suite. Si la Valeur de Combat jaune de l'Unité est marquée d'un "X", cette Unité ne peut pas du tout attaquer les Unités d'Infanterie.

ATTENTION : Si l'unité se déplace, vous devez vérifier que ses armes ont bien la capacité spéciale Tir en mouvement (voir page 21), ce qui est, pour les véhicules, souvent le cas des armes secondaires, mais pas des armes principales.

Ligne de vue

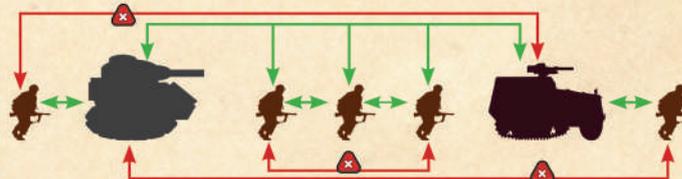
Une Unité a besoin d'une Ligne de Vue (LdV) Dégagée ou Réduite sur une cible pour l'attaquer. Pour vérifier que le tir est possible, il suffit de tracer une ligne droite entre le centre de la case de l'Unité attaquante et le centre de la case de la cible :

- Une LdV Dégagée est une LdV qui ne traverse aucun Obstacle (voir p.11).
- Une LdV Réduite est une LdV qui traverse une ou plusieurs cases avec des Obstacles qui réduisent la LdV (voir p.11).
- 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.

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**.



Dans tous les cas, si une Unité a une autre Unité dans sa LdV, les deux Unités se voient.

Ligne de Vue et Véhicules

Lorsqu'un Véhicule occupant au minimum deux cases cible une Unité, il choisit le centre d'une des deux cases ou tout point compris entre ces deux centres comme point de départ de sa LdV.

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



Les véhicules lourds opposent une *Valeur de défense* différente selon l'angle du tir (utilisez les marquages de côté 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.16), 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.

Les cases incomplètes de la grille de base ne sont pas prises en compte dans le nombre de cases traversées.



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. Les armes concernées portent graphiquement la représentation de cet angle de tir. 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

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 actions de tir ne sont pas effectuées simultanément, mais les unes après les autres, 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.17), 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

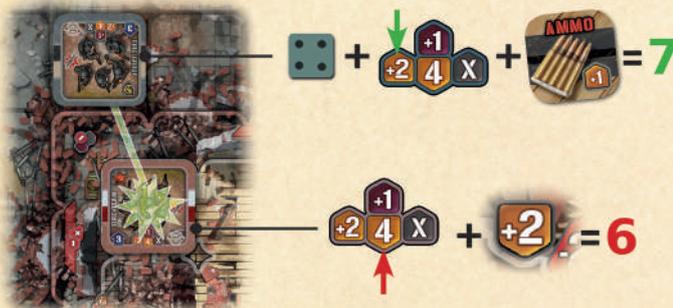
Pour résoudre un tir, le joueur lance un dé. Il ajoute au résultat obtenu la *Valeur de Combat* indiquée sur son Unité en fonction du type de Défense dont dispose sa cible (celle de la même couleur que la *Valeur de Défense* de la cible). Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (Capacité Spéciale, 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.

Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.17)



Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé de l'unité, dont l'*Action de Tir*.



L'unité allemande fait une *action de tir* contre l'unité russe. 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 russe a une *Valeur de défense* de 4.

L'unité russe se trouve dans un élément de terrain qui lui apporte un *bonus de défense* de +2, ce qui fait une *Valeur de défense* totale de 6. Le résultat de l'*action de tir* étant supérieure à la *Valeur de défense*, l'attaque 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 (voir p.10).

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.11). Une *Épave* peut être retirée du jeu en lui infligeant suffisamment de points de Destruction (voir p.15).

Lorsqu'une Unité est *Détruite*, cela a un impact sur le groupe de combat dont elle fait partie. Si le nombre total de pions Unité détruits 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 Chapitre 7 : Recrutement).

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*.

Si le Véhicule lourd reçoit un second Marqueur Dégât du même type, il est Détruit. 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.

⌚ 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.5). Certaines Capacités Spéciales ou autres effets permettent d'autres actions particulières. Puis les joueurs sont prêts à passer au tour suivant.

Règle immuable de la Phase de Réserve : aucune Action de Tir, ni 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

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

- 1) capacités spéciales,
- 2) cartes Action,
- 3) options de recrutement,
- 4) effets spécifiques au scénario.

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

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.

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

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

- 1) capacités spéciales,
- 2) cartes Action,
- 3) options de recrutement,
- 4) effets spécifiques au scénario.

6- 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.

7- 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 !



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 *élément 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 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 ou encore des positions défensives qui peuvent avoir des impacts tactiques sur le jeu.

Chaque *élément de terrain* inclut une ou plusieurs cases entourées par un bord coloré, et peut aussi être identifié par un ensemble de symboles qui résument son effet. Les effets d'un *élément de terrain* s'appliquent à toutes les cases ou *Intercases* (intersection de 4 cases) composant celui-ci. Afin de recevoir tous les bonus d'un *élément de terrain*, l'Unité doit être complètement dans celui-ci.

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*.

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.

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.

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 lourds et légers.

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



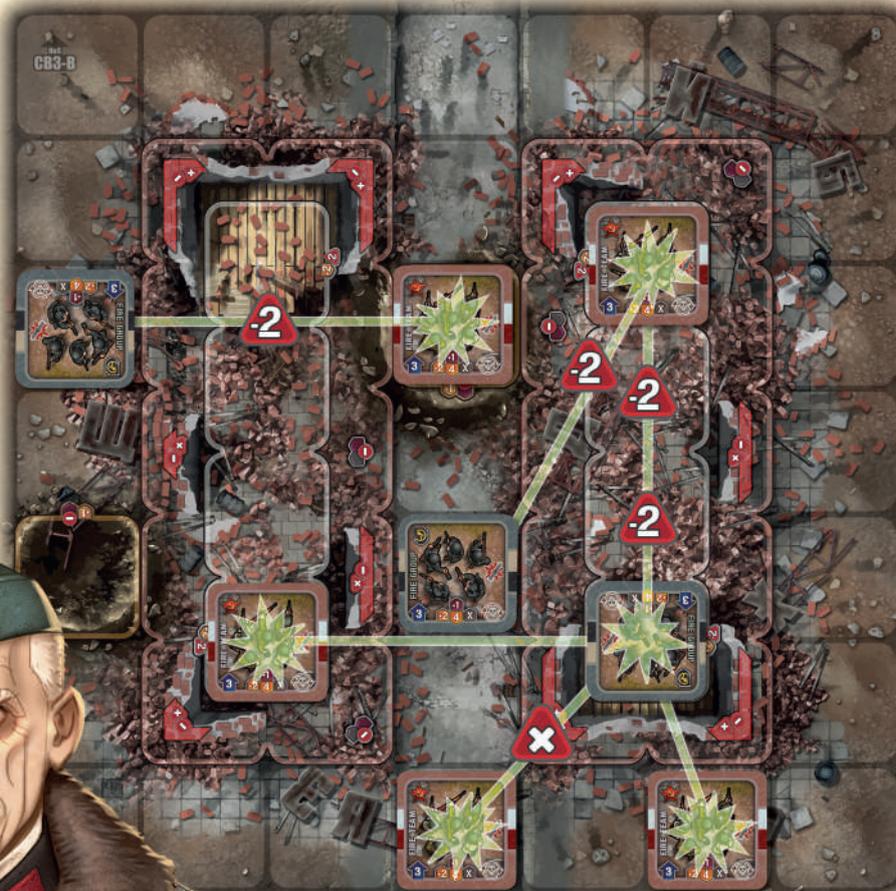
Cet élément bloque totalement les Lignes de vue.



Cet élément réduit la puissance des *Actions de tir* qui le 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.



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.



Dans le cas d'une unité occupant plus d'une case, celle-ci n'est plus affectée par un élément infranchissable dès lors que l'avant de son pion (ou l'arrière dans le cas d'un recul) l'a franchi.

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 20). 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.

BÂTIMENTS

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

Les bâtiments sont un élément essentiel de Heroes of Stalingrad. Ils apportent une excellente protection et sont donc souvent des objectifs de scénario.

Ils sont de plusieurs tailles et de plusieurs sortes, mais partagent une base de règles communes.

Les bâtiments peuvent être composés de plusieurs parties. Chaque partie est considérée comme un élément de terrain indépendant et peut être détruite séparément (voir Destruction p.15).

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.



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.

Action de tir

Pour tirer depuis un bâtiment, il faut que l'unité se trouve dans la case adjacente à l'ouverture par laquelle elle 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 et adjacente à une ouverture, peut en retour être prise pour cible par une unité à l'intérieur du bâtiment sur laquelle elle a une LdV (C).



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

Action de mouvement

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 lors de l'Action de mouvement. Il n'y a pas de cases entre deux bâtiments adjacents.

La ZcC 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 s'étend aux cases pointées par la flèche et peut donc empêcher l'entrée et la sortie du bâtiment.



Bâtiments modulaires

Les bâtiments modulaires partiellement détruits peuvent présenter différents Effets de terrain applicables à une même case. Lors de la résolution d'une Action de tir, d'une Action de mouvement ou d'un assaut, appliquez l'Effet de terrain correspondant à la Tuile de terrain traversée par la LdV ou par l'Action de mouvement.



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.

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.



Exemple d'une unité d'infanterie qui 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 considérées 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 : BORIS

BADGE DE DIVISION Ce pion fait partie de l'armée rouge.	LISERÉ En jaune, il signifie que ce pion est un officier.	CAPACITÉS SPÉCIALES Ce pion possède plusieurs capacités spéciales illustrées par des symboles : Ordre (x1), 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).	PAS DE PERTE Ce symbole signifie que le pion doit être retourné s'il subit un Pas de perte.
VALEUR DE MOUVEMENT Ce pion peut se déplacer de 4 cases.	VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE Ce pion ajoute 1 point 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 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).
VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE	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.	

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.



Exemple d'un véhicule léger occupant plus d'une case, centré sur la case qu'il occupe.



Exemple d'un véhicule léger occupant deux cases.

Dans certains cas, les deux faces d'un véhicule léger peuvent représenter deux états différents.

VÉHICULE LÉGER : SDKFZ 251/1

BADGE DE DIVISION
Ce pion fait partie de l'armée allemande.

LISÉRÉ
En gris, il signifie que ce pion fait partie de l'armée allemande.

NOM DE L'UNITÉ
Le nom du véhicule.

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 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 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.

CAPACITÉS SPÉCIALES
Ce pion possède plusieurs capacités spéciales illustrées par des symboles : Transport (7), Rafale, Tir de suppression et Tir en mouvement (-2).

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**).

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 quatre Valeurs de défense inscrites dans des boucliers **gris**, puisque c'est un véhicule lourd. 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.

VÉHICULE Lourd : PANZER III

BADGE DE DIVISION
Ce pion fait partie de l'armée allemande.

LISÉRÉ
En gris, il signifie que ce pion fait partie de l'armée allemande.

NOM DE L'UNITÉ
Le nom du véhicule.

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 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.

CAPACITÉS SPÉCIALES
Ce pion possède plusieurs capacités spéciales illustrées par des symboles : Transport (7), Rafale, Tir de suppression et Tir en mouvement (-2).

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**).

VALEUR DE DÉFENSE
Ce pion possède quatre Valeurs de défense inscrites dans des boucliers **gris**, puisque c'est un véhicule lourd. 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 FRONTALE
8

VALEUR DE DÉFENSE LATÉRALE
7

VALEUR DE DÉFENSE LATÉRALE
7

VALEUR DE DÉFENSE (ARRIÈRE)
6

ARME PRINCIPALE
Cette arme a un bonus de **+2** contre les unités d'infanterie, de **+3** contre les véhicules légers et de **+3** 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.

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*.



Exemple d'un véhicule lourd.

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*.

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.



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

Les changements d'état,

Le tir,

L'assaut,

La défense,

Le commandement,

Les autres capacités spéciales

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.



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** (voir *Changement d'état* p.15).

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*.

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 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 activée, ses propriétés changent. Cela peut être une mitrailleuse ou un mortier mis en position.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR

Armes jumelées



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



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.

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*, 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, un *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 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.

3 pièces, cuisine, salle de bain...

Un tir de lance-flammes, qui se produit dans une pièce d'un bâtiment en comportant plusieurs, est contenu par les murs la délimitant. Les murs sont signalés par les marquages rouges.

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.

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



Si un triangle rouge est placé derrière le pictogramme, cela signifie que vous ignorez les *Obstacles* qui bloquent ou réduisent les *LdV*.

Rafale

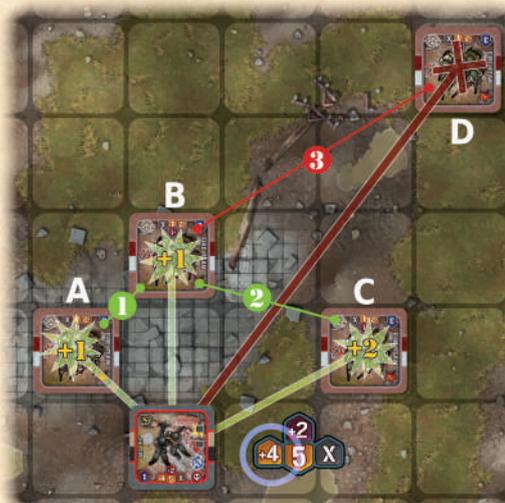


Lors d'une *action de tir*, une unité qui possède cette capacité peut diviser sa *valeur de combat* (modifiée par d'éventuels bonus ou malus) entre plusieurs cibles tant qu'elle consacre au moins un bonus de +1 à chaque cible (elle doit donc effectuer un jet pour chaque cible).

Le joueur doit l'annoncer avant d'effectuer son premier tir et ne peut viser que des unités situées à 2 cases (ou moins) les unes des autres et qui sont du même type (infanterie, véhicules légers ou véhicules lourds). L'unité qui tire doit évidemment avoir une *LdV* dégagée ou réduite sur chacune de ses cibles.



Chaque tir est affecté par les *Obstacles* rencontrés.



Ici, la MG42 fait un tir en rafale et commence par l'unité A. L'unité B est à moins de 2 cases de l'unité A et l'unité C est à 2 cases de l'unité B. La MG42 ne peut pas inclure l'unité D dans sa rafale car elle est à plus de 2 cases des autres unités ciblées.

Sniper - action de tir alternative



Le sniper ne peut prendre pour cible que des unités d'infanterie. Le joueur lance un dé sur le tableau ci-dessous.



Ce jet de dé est affecté par les *marqueurs Suppressed* et les *Obstacles*.

1 : Aucun effet

2-3 : Placez un *marqueur Suppressed* sur l'unité ciblée.

4-5 : Infligez un *Pas de perte* à l'unité visée.

6+ : Infligez un *Pas de perte* à l'unité visée et placez un *marqueur Suppressed* dessus si elle n'a pas été *détruite*.

Si un tableau de tir est présent sur la *tuile de recrutement* du *personnage*, il remplace celui-ci. Si le symbole est présent sur une face embusquée, vous ne retournez pas le pion sur sa *face inactive* après une *action de tir*.

Tir effrayant



Après avoir échoué lors d'une *action de tir* (ni *Pas de perte*, ni *marqueur Suppressed*, ni *marqueur dégât*), vous pouvez placer un *marqueur Suppressed* sur votre cible.

Cette capacité spéciale ne peut pas s'utiliser avec la capacité spéciale Rafale.

Tir perturbant - action de tir alternative



Lancez un dé. Sur un résultat supérieur ou égal à la valeur inscrite dans le symbole de la capacité spéciale, placez un *marqueur Suppressed* sur l'unité ciblée.

Ce jet de dé est affecté par les *marqueurs Suppressed*, la pénalité liée au tir à longue distance et les *Obstacles*.

Tir de suppression



Cette capacité spéciale est une des plus importantes du jeu. Elle permet de mettre provisoirement hors de combat des unités bien protégées ou de préparer un assaut en leur infligeant un malus.

Les règles normales de l'action de tir sont appliquées, mais vous devez multiplier par deux la valeur de combat de l'unité ainsi que tout autre bonus (tous !) auquel elle a droit.

Si le résultat est supérieur ou égal à la Valeur de défense de la cible, améliorée d'éventuels bonus de défense, cette dernière ne subit pas de dégât, mais reçoit à la place un marqueur *Suppressed*.

Si le résultat est supérieur ou égal à 2 fois la Valeur de défense de la cible, améliorée d'éventuels bonus de défense, elle reçoit deux marqueurs *Suppressed* (et ainsi de suite).

Il n'y a pas de maximum au nombre de marqueurs *Suppressed* qu'une unité peut recevoir.

Pénalités liées aux marqueurs Suppressed

Chaque marqueur inflige un modificateur de -2 à TOUS les jets de dé(s) de l'unité, à l'exception des jets de dispersion, de localisation des dégâts des véhicules lourds et de destruction.

Ce malus ne se retranche pas de la Valeur d'attaque 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 finit son action de mouvement sans appliquer le malus lié au marqueur. Les unités adverses ignorent la Zone de Contrôle d'une unité ayant un marqueur *Suppressed*.

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.

Les unités et structures présentes sous le *gabarit*, même partiellement, sont touchées par l'explosion.

Résolvez chaque touche individuellement.



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.

- Si une unité présente dans une case d'un bâtiment modulable **partiellement détruit** présentant différents *bonus de défense* est recouverte par un *Gabarit* d'explosion, elle bénéficie du plus faible des *bonus de défense*.

- 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.



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

Résolvez chaque touche individuellement.

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.

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.

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*.

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.

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'Assaut

La réalisation d'un assaut doit être annoncée avant le début de l'action de mouvement d'une unité. Cet assaut doit être mené jusqu'au bout, dans la mesure du possible.

Il faut désigner sa cible. Cette cible peut être non valide au moment de l'annonce (par exemple une unité bloque l'accès à la cible et le joueur espère la détruire).

Un assaut ne peut être lancé que depuis une case libre ou occupée par un véhicule allié possédant la capacité spéciale Transport (voir page 24). 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.

Si l'unité désignée est *détruite* avant la résolution de l'assaut (à cause d'une *action de tir* réalisée pendant l'*action de mouvement*), le joueur peut décider de changer de cible ou de ne pas entreprendre d'assaut. Il peut terminer son *action de mouvement* librement.

Si la cible ne peut pas être atteinte (l'unité qui bloquait l'accès à la cible n'a pas été *détruite*), le joueur peut finir son *action de mouvement*, mais ne peut pas engager une autre unité en assaut.

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 russe 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, 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 le même cratère 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).

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.



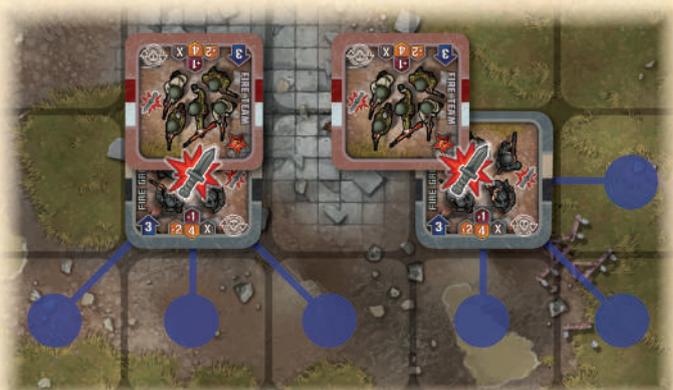
L'attaquant lance 2 dés, il obtient 6 et 1. Il choisit le 6, y ajoute sa valeur de combat de +2 contre les unités d'infanterie et un autre bonus de +1 grâce à la carte Assaut pour un total de 9. Le défenseur lance 2 dés, il obtient 3 et 2. Il choisit le 3, y ajoute sa valeur de combat de +2 contre les 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 un mur l'en empêche.
Le mouvement B est interdit, la case étant en diagonale par rapport à celle de l'unité.
Le mouvement C la ferait se déplacer à l'intérieur de ZdC de l'unité russe (1).
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

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.8)

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 un *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.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE

Mécano



Le Mécano peut réparer un véhicule lourd qui a subi des dégâts. Pour retirer un marqueur *dégât*, il faut que le Mécano soit adjacent au véhicule lourd.

Il peut alors, en *phase d'Activation* ou en *phase de Réserve*, à la place d'une *action de tir* ou d'une *action de mouvement*, retirer un marqueur *dégât* de son choix.

Avec la carte Action d'éclat ou en utilisant le trait de caractère Héroïque (ou toute autre règle permettant d'agir deux fois), il peut se déplacer et réparer un véhicule lourd dans le même tour. On ne peut pas réparer plus d'un dégât par tour.

Ondes positives



Quand votre véhicule lourd est touché, votre adversaire doit lancer **2** dés pour la localisation des dégâts et vous choisissez le résultat.

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*). Cela ne peut toutefois pas interrompre une activation en cours. Placez un *marqueur Active* dessus pour signaler son activation.

Inspiration



Lors de son Activation, en *Phase d'Activation* ou en *Phase de Réserve*, l'Unité peut, en plus de son action, retirer **1** *Marqueur Suppressed* à toutes les Unités d'Infanterie situées à un certain nombre de cases maximum d'elle (ce nombre est inscrit dans le symbole).



Elle doit avoir une *LdV Dégagée* ou *Réduite* sur chaque Unité qu'elle veut soutenir.



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 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.

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**.

Toutes les autres unités 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. 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.

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 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 d'infanterie transportée par un véhicule n'exerce plus de *Zone de Contrôle* tant qu'elle est dans le véhicule.

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 un *marqueur Suppressed* sur chacune d'elles.

S'il n'y a pas de case libre, l'unité est *détruite* dans l'explosion.



CHAPITRE 6 ★ CARTES ACTION ★

Les Cartes Action pimentent 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.

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.

Vous ne pouvez pas combiner plusieurs Bonus Alternatifs pendant une même action.

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 +1 pendant un Assaut, en attaque ou en Défense.



Accorde un bonus de +1 sur **une** Action de Tir ou sur une Action de Tir Alternative.



Accorde un bonus de +1 cases sur la Valeur de Mouvement d'une Unité au cours d'une Action de Mouvement.



Accorde un bonus +1 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.

Go Go Go! / Schnell

Ce mouvement de **2** cases est un mouvement forcé et n'est pas soumis aux malus liés aux *marqueurs Suppressed*.

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.

Renvoi

Cette carte permet de renvoyer n'importe quel type de grenade, y compris la Geballe 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.

Fureur du Führer (Allemand)

Toutes les unités gagnent la capacité Assaut +2 et non un bonus de +2 sur leur jet d'assaut.



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 ainsi qu'un malus de **-2** à sa *Valeur de Mouvement*. Si la *Valeur de Mouvement* tombe à zéro ou moins, l'Unité est Immobilisée.

De plus, les Unités d'Infanterie adverse ignorent la *ZdC* de l'Unité.

Une Unité qui reçoit un *Marqueur Suppressed* durant son *Action de Mouvement* termine celle-ci sans prendre en compte la pénalité liée à ce *Marqueur Suppressed*.

MARQUEUR ACTIVATED



Certaines Cartes Action ou Capacités Spéciales, comme *En Alerte*, 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.

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 et expliqués dans les chapitres appropriés.



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

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 débloquent des capacités spéciales s'ils sont remplis. Ces capacités spéciales ainsi débloquentées 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.

Les tuiles de recrutement ont un coût en points d'armée. L'utilisation des points d'armée sera détaillée dans le chapitre *Affrontements libres* (Livret de scénarios).

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*.

TUILE DE RECRUTEMENT : PANZERGRENADIERE

BANDES D'OPTION

Chaque emplacement est entouré de bandes colorées qui définissent quelles options de recrutement peuvent être placées à cet endroit. Les bandes identiques à celles présentes sur les unités au centre de la tuile elle-même sont les bandes spécifiques de la tuile de recrutement.

<p>CAPACITÉ SPÉCIALE Ce bonus n'est accordé que si l'emplacement directement en dessous est occupé par une option de recrutement. Dans certains cas, il ne bénéficie qu'à l'option de recrutement située en dessous. Si la tuile de l'option de recrutement est retournée car elle a atteint son point de rupture, vous perdez cette capacité spéciale.</p>	<p>BADGE D'ARMÉE Ici, armée allemande.</p>	<p>POINTS DE RUPTURE Lorsque ce nombre de pions est détruit (ici 3), la tuile rapporte un certain nombre de points de victoire à votre adversaire (la valeur est indiquée au dos de la tuile, en rouge). Ceci sera développé plus amplement dans le chapitre <i>Affrontements libres</i>.</p>
<p>BADGE DE DIVISION Ici, le I. Bataillon (d'infanterie), Regiment 26, 24PZR Division.</p>	<p>NOM Le nom du groupe de combat que la tuile représente.</p>	

★ PANZERGRENADIERE
I. BATTALION, PZGR-24/PZR-DIV, REG 26

<p>COÛT Exprimé en points d'armée. Certains scénarios vous proposent de construire votre armée en dépensant des points d'armée.</p>	<p>COMPOSITION DU GROUPE DE COMBAT Le nombre et le type de pions qui composent le groupe de combat. Ici, un Oberst (Vollrath), deux Fire Group et une MG34. Les étoiles présentes ici ne s'ajoutent pas à celle de l'officier, elles ne sont là que pour vous rappeler que cet officier apporte deux pions Ordre.</p>
--	--

PERSONNAGES

Heroes of Stalingrad 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*.



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.



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.

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

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

- 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*.

Les options de recrutement ont elles aussi un coût en points d'armée.



BANDES COLORÉES SPÉCIFIQUES À UNE TUILE DE RECRUTEMENT

Russes (Volga Rifle Platoon) / Allemands (I. Bat. 24PZR-Div-RGT.26)



BANDES COLORÉES GÉNÉRIQUES

Russes / Allemands



BANDES COLORÉES COMMANDEMENT

Russes / Allemands



TYPES D'OPTIONS DE RECRUTEMENT

SOUTIENS

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) : AT GUN GROUP

BANDES D'OPTION Chaque option est entourée de bandes colorées qui définissent dans quels emplacements de tuile de recrutement elles peuvent être placées.	NOM (inscrit en blanc) Ici, une section avec un canon.	COMPOSITION DU GROUPE DE COMBAT Le nombre et le type de pions qui composent le groupe de combat. Cette escouade est composée de deux Fire Group et d'un PAK 38.
COÛT Exprimé en points d'armée.	POINTS DE RUPTURE Lorsque ce nombre de pions est détruit (ici 2), la tuile est retournée et rapporte un certain nombre de points de victoire à votre adversaire (la valeur est indiquée au dos de la tuile, en rouge).	

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. 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

BANDES D'OPTION Chaque option est entourée de bandes colorées qui définissent dans quels emplacements de tuile de recrutement elles peuvent être placées.		NOM (inscrit en rouge) Ici, Ammo (munitions)
COÛT Exprimé en points d'armée.	10 X3	EFFET Ici, prenez 3 marqueurs Ammo et placez-les sur l'option.



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)*.



Grenades

Réservé à l'infanterie / action de tir alternative

Cette option vous accorde **3** marqueurs Grenade. Ces marqueurs n'ont pas de règles particulières.

Les bonus de combat des grenades sont inscrits sur leurs marqueurs respectifs.



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.

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.

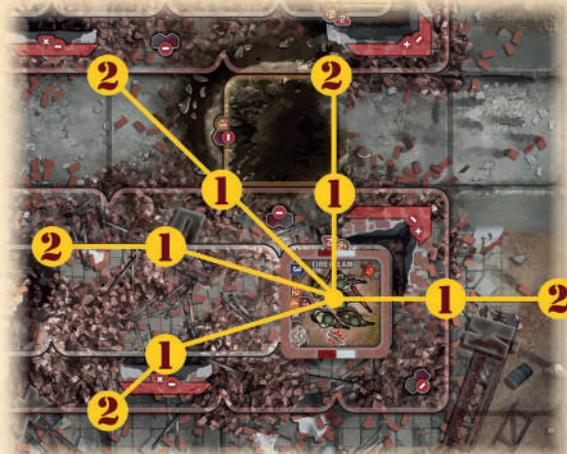
Les unités situées à l'intérieur d'un bâtiment ne sont pas affectées par un *gabarit* d'explosion, si celui-ci est placé sur une intercase située hors du bâtiment.

$2 + 2 + 2 + X = 7$
 $2 + 4 + X = 5$
 $2 + 2 + 2 + X = 3$
 $2 + 4 + X = 4$

L'unité **A** bénéficie du bonus de défense accordé par l'élément de terrain. L'attaque a un total de **7** et est donc supérieure à la Valeur de défense augmentée du bonus (**5**). L'unité **B** n'est pas dans un élément de terrain, mais le total de l'attaque (**3**) est inférieur à sa Valeur de défense (**4**).

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 étant identiques pour calculer la portée.



Grenades et bâtiments

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 par les bandes rouges et pointées par des flèches (blanches pour les fenêtres, bleues pour les portes).

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.

3 pièces, cuisine, salle de bain...



Une explosion qui se produit dans une pièce d'un bâtiment en comportant plusieurs est contenue par les murs la délimitant. Les murs sont signalés par les marquages rouges.

TRAITS DE CARACTÈRE

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

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

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. 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.

OPTION DE RECRUTEMENT (TRAIT DE CARACTÈRE) : VETERAN

BANDES D'OPTION
Chaque option est entourée de bandes colorées qui définissent dans quels emplacements de tuile de recrutement elles peuvent être placées.



NOM
(inscrit en rouge)
Ici, Vétéran.

COÛT
Exprimé en points d'armée.



EFFET
Ici, prenez 3 marqueurs Vétéran et placez-les sur l'option.

Veteran (vétérán)

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.

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

BANDES D'OPTION
Chaque option est entourée de bandes colorées qui définissent dans quels emplacements de tuile de recrutement elles peuvent être placées.



NOM
(inscrit en jaune)
Ici, Bluff.

COÛT
Exprimé en points d'armée.



EFFET
Ici, vous disposez d'un ordre supplémentaire à chaque tour.

Artillery (artillerie)



Cette ordonnance vous apporte **3** marqueurs Soutien d'artillerie.

Pour pouvoir utiliser un marqueur Soutien d'artillerie, vous devez lui attribuer un *pion* *Ordre* numéroté ou *Ordre Spécial* en le plaçant sur sa tuile. Vous pouvez y placer un *Ordre* *Leurre* si vous le désirez.

Quand vous révéléz cet *Ordre*, posez un *gabarit* d'explosion sur une intercase n'importe où sur le champ de bataille.

La distance de dispersion de cette attaque est de **3** intercases.



Battle Plan (plan de bataille)

Cette ordonnance vous permet d'obtenir **1** *pion* *Ordre spécial* pour toute la partie.

Vous ne pouvez pas posséder plus de **2** marqueurs *Ordre spécial*.



Bluff (confusion)

Cette ordonnance vous apporte **1** marqueur *Ordre Leurre* supplémentaire.

Vous ne pouvez pas posséder plus de **2** marqueurs *Ordre Leurre*.



⌚ PHASE D'ORDRE

1- Réolvez tous les effets liés au Début de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

- 1) Capacités Spéciales
- 2) Cartes Action
- 3) Options de Recrutement
- 5) effets spécifiques au scénario

2- Prenez le nombre de pions Ordre auquel vous avez droit.
Mort subite : si un joueur n'a pas de Pion Ordre à assigner à ses unités (Bluff excepté), il perd immédiatement la partie.

3- Placez les Pions Ordre de façon à pouvoir lire les numéros inscrits dessus et que votre adversaire ne le puisse pas.

Chaque Unité ne peut recevoir qu'un seul Pion Ordre !
Le joueur qui a l'Initiative place tous ses Pions Ordre sur des Unités lui appartenant puis son adversaire fait de même.
Vous pouvez décider de placer vos Pions Ordre simultanément.

4- Réolvez tous les effets liés à la Fin de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

- 1) Capacités Spéciales
- 2) Cartes Action
- 3) Options de Recrutement
- 5) effets spécifiques au scénario

⌚ PHASE D'ACTIVATION

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

⌚ PHASE DE RÉSERVE

1- Réolvez tous les effets liés au Début de la Phase de Réserve dans cet ordre :

- 1) Capacités Spéciales
- 2) Cartes Action
- 3) Options de Recrutement
- 5) effets spécifiques au scénario

2- Défaussez tous les pions Bluff de toutes les Unités.

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 Bluff) ou de *Marqueurs Activated*.
- Défaussez un (et un seul) *Marqueur Suppressed* par unité.

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

5- Réolvez toutes les actions liées à la fin de la phase de Réserve dans cet ordre :

- 1) Capacités Spéciales
- 2) Cartes Action
- 3) Options de Recrutement
- 5) effets spécifiques au scénario

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

7- Le joueur qui avait l'Initiative ce tour-ci déplace son marqueur Initiative sur la première case libre disponible vers le bas de la piste Compte-Tour, derrière celui de son adversaire. Celui-ci aura l'Initiative au prochain tour.

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.

ACTION DE MOUVEMENT

1- Annonce de l'Action de Mouvement et d'un éventuel Assaut

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

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.

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

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

2- Calcul de la Valeur de Combat modifiée

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

3- Résultat du meilleur jet de dé + valeur de combat modifiée

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

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 marqueur 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,

LIGNE DE VUE



- Une *LdV Dégagée* est une *LdV* qui ne traverse aucun *Obstacle* (voir p.11).



- Une *LdV Réduite* est une *LdV* qui traverse une ou plusieurs cases avec des *Obstacles* qui réduisent la *LdV* (voir p.11).



- Une *LdV bloquée* est une *LdV* qui traverse une ou plusieurs cases avec des *Obstacles* qui bloquent la *LdV*.

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 telle qu'une MG34 ou un Lance-flammes. 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 joué 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

Dommage 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.

Unité Activée

Une Unité qui a déjà agi. Elle est signalée par son Pion Ordre révélé ou par un *Marqueur Activated*.

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.

HEROES OF STALINGRAD

EFFETS DE TERRAIN

+1 +2 DÉFENSES (p.10)
Bonus apporté à la Valeur de défense des unités d'infanterie.

INTERDIT (p.10)
Cet élément est totalement interdit à toutes les unités.

INTERDIT À... (p.11)
Cet élément est totalement interdit aux unités indiquées par la couleur du pictogramme.

-1 -2 -3 X OBSTACLES (p.11)
Malus apporté par l'élément si la ligne de vue le traverse.

PASSAGE DIFFICILE (p.11)
L'unité doit immédiatement arrêter son mouvement quand elle entre dans cet élément.

STRUCTURES (p.12)
Nombre de points de destruction nécessaire pour détruire la structure.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Changements d'état

EMBUSCADE (p.15)
L'unité peut se retourner pour s'embusquer.

ÉQUIPAGE (p.15)
L'unité peut se retourner pour pénétrer dans les véhicules qui n'ont pas la capacité spéciale transport.

TRÉPIED (p.15)
L'unité peut se retourner pour modifier ses statistiques.

Tir

ARME JUMELÉE (p.15)
Lors d'une Action de tir, lancez deux dés et conservez le meilleur résultat.

DESTRUCTION (p.15)
Lancez le nombre de dé(s) correspondant. Sur 4+, placez un marqueur.

LANCE-FLAMMES (p.17)
Utilisez un gabarit de lance-flammes

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE (p.17)
Cette unité réduit d'1 *intercase* la dispersion des gabarits d'explosion.

PERFORANT (p.16)
+1 au résultat du dé de localisation des dégâts sur les véhicules lourds.

PORTÉE LIMITÉE (p.16)
Votre unité ne peut pas tirer au-delà de cette distance.

RAFALE (p.16)
Vous pouvez répartir votre bonus d'attaque entre plusieurs cibles.

SNIPER (p.16)
1: Aucun effet / 2-3 : Suppressed
4-5: Un Pas de perte / 6 : Un Pas de perte+ Suppressed

TIR EFFRAYANT (p.16)
Si le tir est raté, placez un marqueur Suppressed sur votre cible.

TIR PERTURBANT (p.16)
Lancez un dé. Sur un résultat supérieur à la valeur inscrite dans le symbole de la capacité spéciale, placez un *marqueur Suppressed* sur l'unité ciblée.

TIR DIRECT (p.16)
Utilisez un gabarit d'explosion.

TIR INDIRECT (p.16)
Utilisez un gabarit d'explosion.

TIR EN MOUVEMENT (p.17)
L'unité peut tirer pendant son déplacement.

TIR DE SUPPRESSION (p.17) Multipliez par 2 votre bonus d'attaque pour poser un marqueur Suppressed.

Assaut

ASSAUT (p.17)
Cette unité peut initier un assaut et lance deux dés pendant la résolution d'un assaut (en attaque et en défense).

Défense

MÉCANO (p.19)
Cette unité peut réparer des véhicules lourds.

ONDES POSITIVES (p.19)
Votre adversaire lance 2 dés pour la localisation et vous choisissez.

Commandement

AUTONOME (p.19)
Cette unité n'a pas besoin de pion Ordre pour agir.

INSPIRATION (p.19)
Cette unité peut retirer des marqueurs Suppressed à d'autres unités dans sa LdV.

ORDRE(S) (p.19)
Cette unité apporte 1 pion Ordre par étoile présente dans le pictogramme.

ORDRE PERSONNEL (p.19)
Cette unité apporte 1 pion Ordre mais doit en recevoir un à chaque tour.

SCOUT (p.19)
Cette unité peut se déployer au-delà de la zone de déploiement.

Autres capacités spéciales

TRANSPORT (p.20)
Le véhicule peut transporter des unités d'infanterie.