

ERRATA

Guide de Scénarios

Pour le scénario Libération (page 6), la division américaine 1 reçoit en plus deux pions spécialisation Génie. La division américaine 2 reçoit en plus 1 pion spécialisation Génie. De plus, comme il n'y a pas assez d'hexagones colline pour installer ce scénario, un des éléments de terrain doit être une route/colline.

FAQ OFFICIELLE

Dernière mise à jour le 21 février 2008.

Q : Est-ce que les unités immobilisées peuvent faire des attaques d'artillerie et de mortiers ?

R : Oui.

Q : Si mon escouade est immobilisé mais qu'un officier se trouve dans son hexagone, est-ce que l'escouade contribue à pleine ou à moitié de sa puissance de feu quand elle se défend contre un assaut ?

R : Pleine puissance de feu.

Q : Quand une unité fait un assaut à partir de fils barbelés, est-ce qu'elle attaque avec une demi ou une pleine puissance de feu ?

R : Pleine puissance de feu.

Q : Les barbelés peuvent être détruits avec une attaque de zone qui génère au moins trois réussites. Est-ce que cette attaque doit être normale, et les touches peuvent-elles se cumuler ou doivent-elles se produire en une fois ?

R : On peut détruire des barbelés avec une attaque normale ou suppressive mais les touches doivent se produire en une seule fois (elles doivent provenir d'une seule attaque de zone).

Q : comment fonctionne la capacité Mort par les Flammes d'une escouade Lance-flammes quand cette escouade est adjacente à une unité ennemie et qu'elle participe à un tir groupé avec d'autres unités amies qui sont à une portée normale ?

R : L'escouade lance-flammes peut toujours utiliser sa capacité Mort par les Flammes. Elle gagne +2 à sa puissance de feu et l'unité visée reçoit -5 à son couvert. L'attaque contre l'unité adjacente est toujours considérée comme à portée normale, et les réussites sont des 5 et 6 aux dés.

Q : Que se passe-t-il si je fais un assaut contre un hexagone contenant des escouades révélées et dissimulées ?

R : L'escouade ennemie cachée peut choisir de devenir révélée pour participer à la bataille. Sinon elle ne peut pas participer à la bataille (elle ne peut pas ajouter sa puissance de feu, ses dés de défense, ou prendre des dégâts). Si l'attaquant gagne l'assaut, les escouades dissimulées deviennent immédiatement révélées et doivent faire retraite dans un hexagone adjacent comme d'habitude.

Q : J'ai remarqué que l'attaquant ne gagne pas de bonus de couvert du terrain lors d'un assaut. Est-ce que les escouades avec la spécialisation Toubib peuvent utiliser la capacité "Bandage" lors d'un assaut ?

R : Les escouades en défense avec une spécialisation Toubib peuvent utiliser la capacité "Bandage". Mais les escouades en attaque avec cette même spécialisation ne peuvent pas le faire.

Q : Quand un scénario demande aux unités de contrôler un bunker ou un retranchement, est-ce qu'elles doivent contrôler la fortification (elles doivent avoir une escouade dans le bunker ou le retranchement) ou juste l'hexagone ?

R : Juste l'hexagone.

Q : Quand une escouade réussit un assaut contre un hexagone avec un bunker ou un retranchement, est-ce qu'ils peuvent entrer dans la fortification quand ils pénètrent dans l'hexagone ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si je n'ai pas assez d'unités d'un type donné quand je reçois des renforts ?

R : quand vous recevez des renforts, vous pouvez remplacer une infanterie régulière pour un autre type d'infanterie (ou 2 unités régulières pour une unité double base).

FAQ NON OFFICIELLE

Amendée par Ingo Ahrens (« CthIngo » sur BGG), stalker@gmx.net et traduite de l'anglais par Loïc Guglielmino, ze_keutchi@yahoo.fr

Dernière mise à jour le 21 février 2008.

DIVERS

Q : La puissance de feu de la mitrailleuse allemande est supérieure à celle des alliés, est-ce une erreur d'impression ?

R : Non. Dans la réalité, elles étaient supérieures aux mitrailleuses américaines.

Q : Est-ce qu'une unité immobilisée ou désorganisée est fraîche jusqu'à ce qu'elle soit épuisée ?

R : Oui, à l'exception des unités en position de tir d'opportunité qui deviennent épuisées après être devenue immobilisée ou désorganisée.

Q : Un tank indemne en déplacement se fait toucher par un tir d'opportunité et subit des dégâts légers. Est-ce que son potentiel de mouvement diminue immédiatement de 1 point ou seulement lors de son prochain mouvement ?

R : Immédiatement.

Q : Est-ce que le joueur actif doit déclarer l'action qu'il compte réaliser avec une unité avant de la faire ? C'est-à-dire, peut-on déplacer une escouade de trois

hexagones PUIS décider si elle fait un assaut, un tir, ou se déplace encore d'un hexagone ?

R : Oui, il faut déclarer l'action avant.

Q : Les unités immobilisée ou désorganisée peuvent-elles contrôler les objectifs ?

R : Oui.

Q : La spécialité anti-char... Est-ce que le bonus de puissance de +3, offert à une unité (contre les véhicules), est sujet à la division par deux ou est additionné après ?

R : Toutes les additions/soustractions sont effectuées avant les divisions/multiplications. Voir la page 35 du livre de règle, « Calcul des Modificateurs ».

Q : Une escouade composée de deux mitrailleuses possède-t-elle seulement 2 points de vie ? Ca les rend très fragiles, non ?

R : Oui et oui.

Q : Dans une partie à 2 joueurs, peut-on mixer les unités/figurines des deux divisions ?

R : Vous pouvez les mixer à moins que le scénario n'indique le contraire ou que les divisions ne partagent pas la même zone de déploiement. Page 9 des règles.

Q : Lorsqu'une unité du génie construit un retranchement, doit-elle dépenser des points de mouvement pour y entrer ? S'il y a une autre escouade dans le même hexagone, doit-elle dépenser des points de mouvement pour y entrer ?

R : Respectivement : non et oui.

Q : L'infanterie contre les tanks. Leur portée normale contre les tanks est de un, ce qui donne une longue portée de deux hexagones et hors de portée à trois. Les règles stipulent que les longues portées demandent un 6 pour toucher, les portées normales un 5 ou 6 et les courtes portées un 4, 5 ou 6. Puisque 1 est la portée normale mais aussi la courte portée, doivent-elles faire 5 ou 6, ou 4, 5 ou 6 ? Ça semblerait idiot qu'elles aient autant de chance de toucher un tank que des troupes sans blindage.

R : Toujours 4, 5 ou 6 sur un hexagone adjacent. L'infanterie doit utiliser des explosifs et des grenades.

Q : Peut-on entrer dans un retranchement pendant une action Tir & Mouvement ? (entrer dans le retranchement puis tirer ?)

R : Oui.

Q : Est-ce qu'un tank lourdement endommagé peut enlever des barbelés ?

R : Un véhicule lourdement touché n'a plus de point de mouvement (encadré de la page 28), donc il ne peut pas en dépenser pour enlever les barbelés.

Q : Puis-je tirer à travers mes propres unités pour toucher un hexagone se trouvant au-delà ?

R : Oui.

Q : A quels moments une unité devient-elle épuisée ?

1. Quand une unité est l'objet d'une action, à l'exception de l'action tir d'opportunité, l'unité

est épuisée.

2. a. Une unité d'infanterie, qui subit une attaque de suppression réussie d'un tir d'opportunité pendant son déplacement (durant son activation), devient épuisée.
b. Une unité d'infanterie active qui se déplace et qui subit des pertes par une attaque normale d'une unité en tir d'opportunité n'est pas épuisée.
3. De même, un véhicule, qui subit des dégâts provenant d'un tir d'opportunité pendant son déplacement (durant son activation), devient épuisé (sauf exception des véhicules lourds, voir les règles).
4. a. Une infanterie se trouvant en tir d'opportunité (mais qui n'est pas l'unité active) et subissant un tir de suppression réussi devient épuisée.
b. L'infanterie et les véhicules qui sont en tir d'opportunité et qui subissent un tir normal réussi ne sont pas épuisés.
5. Toute unité qui attaque en étant en tir d'opportunité est épuisée (sauf exception des mitrailleuses).
6. Du moment que l'unité active et sa cible ne sont pas en tir d'opportunité, la cible ne devient jamais épuisée quel que soit le type de touche qu'elle subit.
7. Le perdant d'un assaut devient épuisé.

Une unité **n'est pas** épuisée après :

1. Avoir subi des dommages à cause d'une attaque normale (d'un tir d'opportunité ou pas, sauf exception citée ci-dessus à propos des véhicules actifs).
2. Être devenue immobilisée ou désorganisée (sauf exception citée ci-dessus à propos des escouades en mode tir d'opportunité).

Quand une escouade est **immobilisée** ou **désorganisée** mais **pas épuisée**, elle peut encore agir pendant la Phase d'Action. Les actions possibles sont :

1. Faire un tir concentré (à la moitié de la puissance) si l'escouade est immobilisée et qu'un officier se trouve dans le même hexagone.
2. Fatiguer l'unité (qui compte comme une action).

Q : Peut-on se déployer directement dans les retranchements étant déjà sur le plateau, s'ils se trouvent dans notre zone de déploiement ?

R : Oui.

Q : Quand se termine un nuage de fumigènes ?

R : Les marqueurs fumigènes sont enlevés à la fin de la prochaine Phase de Statut, voir page 47.

Q : Si une escouade entre dans un hexagone bois avec une route, est ce que cela coûte toujours 1 point de mouvement ?

R : Seulement sur une route qui se prolonge depuis son hexagone actuel jusqu'à l'hexagone du bois.

ATTAQUES

Q : Puis-je déclarer une action tir concentré, pour finalement accorder à mon unité active 2 points de mouvement, puis la déplacer de deux hexagones et tirer ?

R : Non. Un tir concentré ne vous permet pas de déplacer l'unité.

Q : Si j'ai deux unités qui soutiennent une attaque, est-ce que ça me coûte trois actions ou juste une ?

R : Seulement une (pour l'unité active). Soutenir une attaque ne coûte pas d'action.

Q : Si un tank effectue une action tir et déplacement et tire sur un bâtiment, je suppose que le bonus de dégât est additionné à la puissance de feu avant la division ?

R : À chaque fois qu'une valeur (puissance de feu, mouvement, etc.) est affectée par plus d'un modificateur, il faut toujours effectuer les additions et soustractions avant les divisions et multiplications.

Q : Existe-t-il une limite au nombre d'unités pouvant se joindre à un tir groupé ?

R : Non.

Q : Cumule-t-on les bonus au couvert de +2 contre les attaques normales offert par la spécialité médecin ?

R : Non, ils ne se cumulent pas entre eux. Les règles disent « au moins 1 médecin » et non pas « pour chaque médecin ».

Q : Si un mortier tire sur une cible en utilisant la ligne de vue d'une unité alliée, et qu'au tour d'après cette unité est tuée, mais que la cible se trouve au même endroit, pourquoi le mortier a-t-il encore besoin de cette unité alliée ? (le mortier n'est pas dans la ligne de vue).

R : Parce que le livre de règles le dit ! On peut se dire : comment savent-ils que l'ennemi ne s'est pas déplacé ? Ils ont donc encore besoin de la ligne de vue allié.

TIR D'OPPORTUNITÉ

Q : J'ai une question sur un mortier se trouvant en tir d'opportunité...

R : Les mortiers ne peuvent pas être placés en tir d'opportunité. C'est écrit sur la fiche de référence ! S'il y a des figurines d'infanterie dans l'escouade avec le mortier, l'unité peut cependant être placée en tir d'opportunité – mais le mortier ne peut pas participer !

Q : Est-ce qu'une unité en tir d'opportunité devient épuisée en étant immobilisée et désorganisée ?

R : Oui. (cf. l'encadré Page 29).

Q : Si j'ai une ou deux mitrailleuses en tir d'opportunité et qu'il y a d'autres escouades à proximité, également en tir d'opportunité, ces escouades peuvent-elles combiner leur tir d'opportunité contre une unité ennemi (se déplaçant à portée et dans les lignes de vue) sans limiter la (les) mitrailleuse(s) à un seul tir d'opportunité ? Je pense que si on utilise d'autres figurines étant avec la mitrailleuse dans la même escouade alors on est limité à une attaque. Mais est-ce

que la restriction s'applique aussi si d'autres escouades combinent leur tir d'opportunité ? Je pense que oui mais je ne suis pas sûr.

R : Si une mitrailleuse effectue un tir d'opportunité, l'escouade n'est pas épuisée tant qu'aucune autre figurine (hormis une seconde mitrailleuse bien sûr) de cette escouade ne participe à l'attaque. Peu importe qu'elle combine ses tirs avec d'autres escouades sans mitrailleuse.

Q : Si une mitrailleuse en position de tir d'opportunité est attaquée par un assaut, et gagne le combat, est-elle épuisée ou pas ?

R : Votre escouade ne devient pas épuisée, seule l'escouade (ou les escouades) qui a initié l'assaut devient épuisée.

Q : Est-il possible d'effectuer un tir d'opportunité contre une unité se trouvant à longue portée ?

R : Oui.

Q : Une unité en mouvement subit des pertes à cause d'une attaque normale d'un tir d'opportunité. Est-ce que ça stoppe son mouvement ?

R : Si l'unité est un véhicule, oui. Sinon, non. Seuls les tirs de suppression le peuvent. Voir page 19 des règles.

Q : Tir d'opportunité à la fin d'un mouvement. Une unité bouge d'une position. Le joueur adverse voudrait effectuer un tir d'opportunité, mais préfère attendre que l'unité bouge de nouveau d'une position. L'unité décide de s'arrêter. Est-ce que l'ennemi peut faire un tir d'opportunité à ce moment, ou est-ce trop tard ?

R : Trop tard. Soyez courtois, et demandez à votre adversaire s'il désire effectuer un tir d'opportunité à chaque hexagone de votre déplacement. S'il ne veut pas et vous que stoppez votre mouvement, alors il ne peut plus tirer (point 3 de Conflits de Timing, page 35).

Q : Est-ce qu'une unité en position de tir d'opportunité devient épuisée lorsqu'elle est touchée ?

R : Oui, uniquement en devenant immobilisée ou désorganisée. Voir page 29 des règles.

ASSAUTS

Q : On ne peut pas activer une mitrailleuse avec l'action assaut, mais peut-elle se défendre lorsqu'elle est attaquée par un assaut ?

R : Bien sûr !

Q : Est-ce qu'un lance-flamme obtient 2 dés d'attaque supplémentaires quand il subit un assaut ?

R : Non.

Q : Peut-on lancer un assaut sur des unités dissimulées ?

R : Non.

Q : Si une mitrailleuse en position de tir d'opportunité est attaquée par un assaut, et gagne le combat, est-elle épuisée ou pas ?

R : Votre escouade ne devient pas épuisée, seule l'escouade (ou les escouades) qui a initié l'assaut

devient épuisée.

Q : Lors d'un assaut, l'attaquant enlève ses figurines en premier. Si le défenseur réussit à éliminer l'escouade attaquante en utilisant cette règle, est-ce que les touches de l'attaquant fonctionnent encore ou bien sont annulées, étant donné que l'escouade attaquante a péri ?

R : Les blessures de chaque camp prennent effet simultanément.

Q : Est-ce possible de prendre en assaut un bâtiment vide ?

R : Non. Il faut au moins une unité ennemie dans un hexagone adjacent pour y faire un assaut (cf. page 33).

Q : Est-ce qu'une unité transportée compte dans la puissance du défenseur lors d'un assaut ?

R : Elle ne peut pas participer, ni subir des pertes. Par contre, si le véhicule de transport est détruit, la (les) unité(s) transportée(s) l'est(les sont) également !

Q : Est-ce qu'un défenseur lors d'un assaut peut utiliser le bonus de couvert du médecin ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'un défenseur lors d'un assaut ajoute la puissance de feu d'un mortier à sa force ?

R : Non.

Q : Après avoir réussi un assaut, l'unité (ou les unités) attaquante peut-elle occuper les retranchements de l'hexagone dans lequel elle avance ?

R : Non.

Q : Est-ce que l'unité active qui mène un assaut doit quitter le retranchement dans lequel elle a conduit l'assaut ? Est-ce qu'une unité en soutien doit quitter le retranchement ?

R : Une escouade ne peut pas être dans une fortification (retranchement ou bunker) pour participer à un assaut, que se soit l'unité active ou une unité en soutien. Donc l'unité active doit quitter la fortification (et peut être sujet à des tirs d'opportunité) pendant le mouvement de son action d'Assaut. Les unités en soutien doivent déjà se trouver hors des fortifications avant que le début de l'assaut.

Q : Est-ce qu'une unité du génie avec un ordre d'assaut peut entrer dans un hexagone avec des barbelés puis attaquer un hexagone adjacent dans le même tour ? Est-ce qu'une unité du génie avec un ordre d'assaut peut entrer dans un hexagone avec des barbelés, les enlever et attaquer un hexagone adjacent dans le même tour ?

R : Oui aux deux. Le génie a cette capacité.

LIGNE DE VUE (LDV)

Q : Les lignes de vue sont-elles infinies, tant qu'aucun obstacle ne se trouve sur le trajet, ou sont-elles déterminées par la portée de tir ?

R : Infinies tant qu'aucun obstacle ne se trouve sur le trajet.

Q : Est-ce que les unités immobilisées sont considérées comme épuisées lors de l'établissement des LdV ?

R : Du tout, elles peuvent encore être utilisées pour savoir où se trouve l'ennemi.

Q : Est-ce qu'une unité épuisée ou immobilisée offre une LdV pour les cartes stratégiques comme « Attaque de Sniper » ?

R : Si la carte ne stipule pas le contraire, alors oui.

CARTES

Q : Mon adversaire de la dernière soirée avait 2 cartes « Se Mettre À Couvert » (qui donne un bonus de 2 au couvert) dans sa zone de jeu. Lors d'un de mes assauts, il a ajouté un marqueur sur chacune d'elles, obtenant ainsi un bonus de 4 au couvert. Est-ce autorisé ?

R : Oui... les cartes peuvent être utilisées ensembles.

Q : « Désespoir » : Si j'utilise cette carte sur une escouade épuisée et immobilisée/désorganisée, je me retrouve avec une escouade immobilisée/désorganisée en mode de tir d'opportunité. C'est une situation étrange que je ne suis pas sûr de savoir gérer. Être immobilisé/désorganisé empêche de faire une action, mais tirer lors d'un tir d'opportunité n'est pas une action en soit. Est-ce une utilisation possible de cette carte ? Et si ça l'est, l'unité est-elle autorisée à effectuer un tir d'opportunité ?

R : Non, ce n'est pas une utilisation autorisée de cette carte. Une escouade immobilisée ou désorganisée ne peut jamais être mise en tir d'opportunité. Page 29 des règles.

Q : Peut-on utiliser une carte à n'importe quel moment ? Donc si vous déclarez un tir sur une de mes unités, et que j'active « Se Mettre À Terre » et dissimule ces mêmes unités, l'attaque est-elle annulée ? Est-ce une situation qui peut être résolue par le joueur ayant l'initiative ?

R : Les cartes vous indiquent quand vous pouvez les jouer. Par exemple, la carte « Se Mettre À Terre » ne s'utilise que pendant votre tour. Autrement, oui, si ce n'est pas explicitement listé dans « Problème de timing », le joueur ayant l'initiative décide de l'ordre.

Q : Lors de la mise en place du scénario, on pioche plusieurs cartes stratégie. A-t-on besoin de prédéterminer dans quels paquets on veut les piocher (exemple : je vais piocher deux cartes de ce paquet puis une de celui-ci) ? Ou bien peut-on piocher les cartes une par une en choisissant où (pour permettre de récupérer les bonnes cartes) ?

R : Vous pouvez piocher les cartes une par une.

Q : J'ai une question sur la carte Repérage Approximatif. Supposons que la cible est un hexagone vide. Dois-je quand même faire un jet, pour savoir si la carte d'artillerie est défaussée ? Qu'en est-il des tirs déviant vers des unités alliées ? Est-ce que deux

succès ou plus engrangent toujours la défausse ?

R : La réponse aux deux est oui.

Q : Quand on joue la carte « Assaut Surprise », quel est le protocole ? Doit-on attendre que l'adversaire annonce son action avant de faire la notre ? Doit-on l'activer au moment où il doit faire une action ?

Nous avons joué hier, et mon adversaire a annoncé un tir & mouvement avec un de ses tanks légèrement endommagé lorgnant sur mon tank légèrement endommagé lui aussi. Je joue alors ma carte « Assaut Surprise » et je lui tire dessus avec mon tank (je l'endommage gravement).

Mon adversaire me dit alors qu'il n'avait finalement pas l'intention de bouger et tirer maintenant puisque le tank ne s'était encore pas déplacé. Il exécute un tir concentré. Je pensais qu'il était bloqué avec l'action qu'il avait déclarée. Je n'en savais pas suffisamment sur le sujet, donc je l'ai laissé faire son tir et il a gravement endommagé mon tank en retour.

R : Une fois qu'il a déclaré son action, vous ne pouvez pas utiliser « Assaut Surprise » étant donné que son action a commencé. Comme toujours, votre adversaire doit vous laisser assez de temps pour que vous puissiez déclarer si vous utilisez votre carte. Le mieux est de le demander à chaque fois avant d'activer une unité.

Q : Qu'arrive-t-il aux cartes que l'on peut utiliser « une fois par tour », comme « Se Mettre À Couvert » ou « Objectif Crucial », une fois qu'un joueur a terminé son tour car ne possédant plus d'unité fraîche ?

R : Vous pouvez continuer à les utiliser au round suivant. Une fois qu'un joueur a passé (ou ne possède plus d'unité fraîche), l'autre joueur obtient un tour avec un nombre infini d'actions.

Q : Il y a deux cartes dans le paquet Artillerie I qui réduisent le coût des prochaines cartes d'artillerie de 1. Peuvent-elles se cumuler ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'une unité épuisée ou immobilisée offre une LdV pour les cartes stratégie comme « Attaque de Sniper » ?

R : Si la carte ne stipule pas le contraire, alors oui.

Q : pour la carte stratégie « Vétérans Endurcis », peut-on ajouter deux infanteries régulières à une escouade spécialisée ? Peut-on les ajouter à une escouade immobilisée/désorganisée ?

R : Bien sûr, pourquoi pas ?

DISSIMULATION

Q : Les règles disent qu'une escouade perd la dissimulation si elle entre dans un hexagone avec un objectif. Que se passe-t-il si l'escouade devient dissimulée alors qu'elle se trouve déjà sur un objectif ? Ma question présume qu'il y a un terrain offrant un couvert dans l'hexagone.

R : Une escouade ne peut pas être dissimulée sur un objectif.

Q : Peut-on prendre en assaut une unité dissimulée ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'une escouade dissimulée est affectée avec les effets de « rayon de déflagration » ?

R : Non, les escouades dissimulées ne sont pas affectées.

SCÉNARIOS

Scénario Au point de rupture

Les hexagones au bord jaune ne sont pas des terrains de rase campagne ajoutés (les terrains ajoutés sont marqués par un bord rouge). Les hexagones au bord jaune indiquent uniquement les hexagones de victoire. Si vous regardez de très près, vous pouvez voir des bois derrière la teinte jaune.

Scénario Réduire les canons au silence

Quand le scénario fait référence au « contrôle du bunker » cela veut dire « contrôle de l'hexagone où se trouve le bunker ». Il n'y a pas d'obligation à avoir une escouade dans le bunker pour accomplir l'objectif.