

1985: Under an Iron Sky - Third Echelon

Version française: v0.4.....Août 2020

LIVING RULES: Version 20, May 30 2020

GAME DESIGN: Fabrizio Vianello, Marco Cimmino

GAME DEVELOPMENT: Fabrizio Vianello

GRAPHIC DESIGN: Eleonora Olivares, Fabrizio Vianello

© 2020, Thin Red Line Games - 20090 Trezzano S/N (MI), Italy

1. INTRODUCTION

2. MATÉRIEL DE JEU

- 2.1. La carte du jeu
- 2.2. Aides de jeu et tables
- 2.3. Les pions
- 2.4. Échelle du jeu
- 2.5. Inventaire des composants

3. RÈGLES GÉNÉRALES

- 3.1. Définitions des termes
- 3.2. Fractions

4. SÉQUENCE DE JEU (SEQUENCE OF PLAY)

5. MOUVEMENT TERRESTRE (LAND MOVEMENT)

- 5.1. Déplacement des unités terrestres (Moving Land Units)
- 5.2. Déplacement de plusieurs unités
- 5.3. Modes d'une unité terrestre (Ground Unit Modes)
- 5.4. Fatigue
- 5.5. Mouvement hors carte (Off-Map Movement)
- 5.6. Mouvement d'autoroute (Autobahn Movement)
- 5.7. Mouvement ferroviaire (Pacte de Varsovie uniquement) (Rail Movement)
- 5.8. Infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry) (Optionnel)
- 5.9. Réserves ouest-allemandes
- 5.10. Landwehr autrichienne
- 5.11. Champs de mines de la frontière intérieure

6. ZONES DE CONTRÔLE (ZOC)

- 6.1. Efficacité des zones de contrôle (Zones of Control Effectiveness)
- 6.2. Effets de la présence d'unités amies dans une zone de contrôle ennemie
- 6.3. Effets de la retraite sur une zone de contrôle

7. EMPILEMENT (STACKING)

8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ (LIMITED INTELLIGENCE)

9. COMBAT TERRESTRE (GROUND COMBAT)

- 9.1. Séquence de résolution de combat terrestre
- 9.2. Assaut standard (Standard Assault)
- 9.3. Assaut en colonne (Column Assault)
- 9.4. Assaut simple échelon (Single Echelon Assault) (WP uniquement)
- 9.5. Assaut de marche (Assault from March) (WP uniquement)
- 9.6. Combat de désengagement (Disengagement)
- 9.7. Bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus)
- 9.8. Modificateurs de combat (Combat Modifications)
- 9.9. Résultats de combat lors d'assaut
- 9.10. Résultats de combat lors d'un désengagement
- 9.11. Retraite après le combat
- 9.12. Pertes lors d'un combat (Combat Casualties)
- 9.13. Percée (Breakthrough)
- 9.14. Avance après un combat
- 9.15. Poursuite (Pursuit)
- 9.16. Défense active (Active Defense) (OTAN uniquement)
- 9.17. Bataillons aéromobiles (Airmobile Batalions) (OTAN uniquement)
- 9.18. Corps de réserves (Corps Reserves) (OTAN uniquement)
- 9.19. Guerre électronique (Electronic Warfare)
- 9.20. Combat fluide (Fluid Combat) (Optionnel)

10. ÉTAPES DE COMBAT (COMBAT STEPS)

11. **VALEUR DE NIVEAU CADRE (CADRE RATING)**
12. **RAVITAILLEMENT (SUPPLY)**
 - 12.1. Lignes de ravitaillement (Supply Path)
 - 12.2. Ravitaillement général de l'OTAN
 - 12.3. Ravitaillement général du Pacte de Varsovie
 - 12.4. Rupture du ravitaillement (Out of Supply)
 - 12.5. Ravitaillement aéroporté et maritime
13. **RAVITAILLEMENT EMBARQUÉ (OPTIONNEL)**
 - 13.1. Utilisation des points de carburant
 - 13.2. Utilisation des points de munitions
 - 13.3. Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué
14. **SUBDIVISION ET RECOMBINAISON (BREAK-DOWN AND RECOMBINATION)**
 - 14.1. Subdivision (Break-down)
 - 14.2. Recombinaison
15. **UNITÉS D'ARTILLERIE**
 - 15.1. L'artillerie lors d'un combat terrestre
16. **HEADQUARTERS**
17. **UNITÉS FLAK**
 - 17.1. Flak contre les avions
 - 17.2. Flak contre les hélicoptères
 - 17.3. Résolution du tir de Flak
18. **UNITÉS DE RAVITAILLEMENT DU FRONT (FRONT SUPPLY HEADS – FSH) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)**
 - 18.1. "Déplacement" d'une unité Front Supply Head (FSH)
19. **RÉGIMENTS FERROVIAIRES (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)**
20. **UNITÉS DU GÉNIE (COMBAT ENGINEERS) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)**
21. **RENFORTS**
 - 21.1. Type de renforts
 - 21.2. Arrivée des renforts standards
 - 21.3. Arrivée des renforts variables
 - 21.4. Renforts de la Pologne
 - 21.5. Renforts de la Hongrie
 - 21.6. Renforts de la Tchécoslovaquie
 - 21.7. Renforts de l'Allemagne de l'Est
 - 21.8. Renforts soviétiques
 - 21.9. Mobilisation du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Mobilization)
 - 21.10. Renforts de l'Autriche
 - 21.11. Renforts de la Belgique
 - 21.12. Renforts du Canada
 - 21.13. Renforts du Danemark
 - 21.14. Renforts de la France
 - 21.15. Renforts de l'Italie
 - 21.16. Renforts des Pays-Bas
 - 21.17. Renforts de la Grand-Bretagne
 - 21.18. Renforts des USA
 - 21.19. Renforts l'Allemagne de l'Ouest
 - 21.20. Renforts REFORGER (Pn)
 - 21.21. Renforts CONUS aériens (CA)
 - 21.22. Renforts CONUS maritimes (Sealift CONUS) (CS)
 - 21.23. Renforts en Norvège (NO)
 - 21.24. Renforts GIUK (GA, GB)
 - 21.25. Bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle)
 - 21.26. Mobilisation de l'OTAN
22. **REMPACEMENTS (REPLACEMENTS)**
 - 22.1. Remplacement des unités terrestres
 - 22.2. Remplacements des escadrons aériens (Pacte de Varsovie uniquement)
23. **MÉTÉO (OPTIONNEL)**
 - 23.1. Effets d'une mauvaise météo sur les unités terrestres
 - 23.2. Effets d'une mauvaise météo sur les avions
 - 23.3. Effets d'une mauvaise météo sur les hélicoptères
24. **GUERRE CHIMIQUE (CHEMICAL WARFARE) (OPTIONNEL)**
 - 24.1. Initier la guerre chimique
 - 24.2. Utilisation de la guerre chimique
 - 24.3. Zones de contamination
 - 24.4. Attaque chimique par missiles (Pacte de Varsovie uniquement)
25. **GUERRE NUCLÉAIRE (NUCLEAR WARFARE) (OPTIONNEL)**
 - 25.1. Initier la guerre nucléaire
 - 25.2. Types d'armes capables d'attaque par armes nucléaires
 - 25.3.1. Résolution des attaques nucléaires
 - 25.4. Effets de la contamination nucléaire
26. **ESCALADE DES ARMES DE DESTRUCTION MASSIVE (OPTIONNEL)**
27. **GUERRE AÉRIENNE**
 - 27.1. Types d'avions
 - 27.2. La grille aérienne (Air Grid)
 - 27.3. Rayon de combat (Optionnel)
 - 27.4. Groupes aériens
 - 27.5. Modificateurs de combat aérien

- 27.6. Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase)
- 27.7. Séquence de combat de supériorité aérienne
- 27.8. Mission d'appui au sol (Ground Support Mission)
- 27.9. Mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission)
- 27.10. Mission SEAD
- 27.11. Mission Wild Weasel (Optionnel)
- 27.12. Mission Ferry
- 27.13. Mission de transport aérien
- 27.14. Mission de largage aérien (Airdrop Mission)
- 27.15. Missions d'interdiction du ravitaillement (OTAN uniquement)
- 27.16. Missions d'interception
- 27.17. Séquence de combat d'interception (Intercept Combat Sequence)
- 27.18. Escadrons de contre-mesures électroniques (ECM)
- 27.19. Pertes d'étapes des escadrons aériens (Air Losses)
- 28. AÉRODROMES ET HÉLIPORT (AIRFIELDS AND HELIPORTS)**
 - 28.1. Réparation des escadrons aériens endommagés
 - 28.2. Aérodroemes hors carte
 - 28.3. Capture d'aérodroemes ennemis
 - 28.4. Capture d'héliports ennemis
- 29. DÉBARQUEMENT AMPHIBIE (AMPHIBIOUS LANDING)**
- 30. FERRIES DANOIS**
- 31. HÉLICOPTÈRES**
 - 31.1. Mouvement des hélicoptère
 - 31.2. Hélicoptères et zones de supériorité aérienne
 - 31.3. Missions des hélicoptères
 - 31.4. Pertes d'étapes des escadrons d'hélicoptères (Helicopter Losses)
 - 31.5. Transport en hélicoptère
- 32. UNITÉS ALPINES (OPTIONNEL)**
- 33. FORCES SPÉCIALES (SPECIAL FORCES) (OPTIONNEL)**
 - 33.1. Définir les missions des forces spéciales
 - 33.2. Séquence de la mission des forces spéciales (Special Forces Mission Sequence)
 - 33.3. Résultat des assauts des forces spéciales
- 34. UNITÉS AÉROPORTÉES (AIRBORNE) ET AIRMOBILES (OPTIONNEL)**
- 35. AGITATIONS (UNREST) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)**
 - 35.1. Agitations en Pologne
 - 35.2. Agitations en Hongrie
 - 35.3. Agitations en Tchécoslovaquie
 - 35.4. Agitations en Allemagne de l'Est
- 36. RÉVOLTES (REVOLTS) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)**
 - 36.1. Déclencher une révolte en Tchécoslovaquie
 - 36.2. Déclencher une révolte en Allemagne de l'Est
 - 36.3. Déclencher une révolte en Hongrie
 - 36.4. Déclencher une révolte en Pologne
 - 36.5. Commencement et propagation une révolte
 - 36.6. Effet des marqueurs de révolte
 - 36.7. Réprimer la révolte
 - 36.8. Renversement d'un gouvernement
- 37. UNITÉS AÉRIENNES DE RECONNAISSANCE (OPTIONNEL)**
 - 37.1. Missions de reconnaissance
- 38. DÉGÂTS (DAMAGE)**
 - 38.1. Dégâts à un aérodroeme/héliport
 - 38.2. Dégâts à un port
 - 38.3. Dégâts à un pont
- 39. RÉPARATION**
- 40. LIGNES DE COMMUNICATION**
- 41. PAYS NEUTRES**
- 42. CONDITIONS DE VICTOIRE**
 - 42.1. Victoire politique
 - 42.2. Victoire militaire
- 100. ESCADRONS AÉRIENS FURTIFS (STEALTH AIR)**
 - 100.1. Furtivité et interception
 - 100.2. Furtivité et Flak

1. INTRODUCTION

1985: *Under an Iron Sky* est une simulation au niveau brigade/division d'un conflit en Europe centrale entre les forces du Pacte de Varsovie (WP) et de l'OTAN (NATO) se déroulant en 1985. Les cinq cartes couvrent une région allant du Danemark, passant par l'Allemagne et l'Autriche, jusqu'au cœur industriel de l'Italie de Nord. Le jeu de Campagne couvre les 50 premiers jours de guerre, alors que de plus petits scénarios couvrent des opérations sur des plus petites zones et durant une période plus courte.

Après la dissolution de l'Union soviétique en 1991, des documents classifiés devenus publics ont révélé que la machine de guerre du Pacte de Varsovie avait été surestimée sur plusieurs aspects, plus particulièrement en ce qui concerne la différence de technologie, la cohésion interne du Pacte de Varsovie, la fiabilité des nations satellites ainsi que le support et la maintenance des unités. Ces nouvelles informations ont été incorporées au jeu. Le résultat final devrait être un jeu équilibré, avec l'OTAN pouvant mettre en place une défense crédible et même de contre-attaquer si l'occasion se présente.

2. MATÉRIEL DE JEU

2.1. La carte du jeu

Les cinq sections de carte se chevauchent légèrement pour former la carte de jeu complète.

Les codes suivants sont utilisés sur les pions ainsi que sur les tables des aérodromes pour identifier une section de carte spécifique:

N: carte section Nord

C: carte section centrale

S: carte section Sud

Ne: carte section Nord-Est

Se: carte section Sud-Est

Par exemple, un pion avec un déploiement en S1005 commencera le jeu sur la section carte Sud, hex 1005.

2.2. Aides de jeu et tables

Diverses tables et graphiques sont fournis pour résoudre ou résumer certaines fonctions du jeu.

2.3. Les pions

Les pions représentent des unités de combat ou de support qui auraient pu être utilisées dans un conflit en Europe centrale.

Les unités terrestres ont un ou plusieurs symboles standards de l'OTAN imprimés sur le pion. Les unités aériennes et les hélicoptères représentent des escadrons individuels, et n'ont pas de taille d'unité imprimée. Les unités SAM représentent des groupes de batteries, allant des batteries simples "lourdes" à plusieurs batteries plus petites.

Voir le tableau des unités pour une description détaillée des valeurs et des symboles des pions.

2.4. Échelle du jeu

Chaque hex représente 14 kilomètres. Chaque tour de jeu représente deux jours de temps réel.

2.5. Inventaire des composants

Un jeu complet de *1985: Under an Iron Sky* comprend les éléments suivants:

3 cartes de 95x65cm

2 cartes 31x24cm

2 tableaux des aérodromes de l'OTAN

2 tableaux des aérodromes du Pacte de Varsovie

8 planches de pions, chacune avec 280 pions ou marqueurs

1 livre de règles

1 livre de scénarios et notes du concepteur

2 livrets de tables

2 dés à 20 faces

3. RÈGLES GÉNÉRALES

3.1. Définitions des termes

ADA Flak: Artillerie de défense aérienne, une unité de support mobile armée de missiles et avec une capacité Flak ainsi qu'une portée Flak imprimé sur le pion.

AEW: Acronyme de "Airborne Early Warning". Les AEW sont des avions équipés d'un radar embarqué très puissant ainsi que de systèmes de communications. Ils sont utilisés pour identifier le trafic aérien ennemi et pour coordonner les missions aériennes amies. Dans le jeu, les escadrons AEW donnent un avantage lors d'un combat aérien.

Groupe aérien (Air Goup): Un groupe d'attaque contenant jusqu'à 3 escadrons aériens assignés à la même mission aérienne. Les groupes aériens sont utilisés pour résoudre les tirs Flak de l'ennemi.

Zone de supériorité aérienne (Air Superiority Area): Zone de carte où les deux joueurs se battent pour obtenir la supériorité aérienne ou zone où un joueur possède la supériorité aérienne.

Assaut (Assault): Un assaut représente un engagement dans un combat entre unités ennemies dans le but de leur infliger des pertes ou de les déloger de leur emplacement actuel. Des unités terrestres peuvent attaquer des unités terrestres ennemies en effectuant un assaut standard (Standard Assault) ou un assaut en colonne (Column Assault). Les unités du Pacte de Varsovie peuvent également attaquer en effectuant un assaut simple échelon (Single Echelon Assault) ou un assaut de marche (Assault from March).

Mer Baltique: La mer Baltique a sa limite Nord délimitée par les hexes N4813 - N4913 et N3818 - N3919 - N4018 (inclus).

Force de barrage (Barrage Strength): Les unités d'artillerie peuvent soutenir des unités terrestres amies lors d'un combat en utilisant leur force de barrage offensive ou défensive.

Subdivision (Break-Down): Les unités de la taille d'une Division peuvent être subdivisées en un nombre variable d'unités de Brigades ou de Régiments (qui constituent cette Division).

Brigade: Une Brigade possède un symbole **X** sur son pion et est généralement un élément faisant partie d'une Division, comme l'indique la désignation de l'unité inscrite sur le pion (par ex. **2/1** indique la 2ème Brigade de la 1ère Division). Les Brigades indépendantes, non subordonnées à une Division, n'ont pas de **/** dans leur numéro de désignation.

Cadre: Cadre représente le niveau de compétence et de formation du personnel dans une unité terrestre. Plus le niveau de Cadre est élevé, meilleure l'unité est formée. Toutes les unités commencent une partie avec un niveau de Cadre déterminé en fonction de leur nationalité et de leur type. Les unités de combat peuvent perdre leur niveau de Cadre d'origine durant un combat et acquérir un niveau de Cadre de 5, représentant une expérience acquise en combat réel (si le niveau de Cadre d'origine était inférieur) ou alors la perte de troupes non remplaçables et hautement entraînées (si le niveau de Cadre d'origine était supérieur).

Force de combat (Combat Strength): La plupart des unités terrestres ont deux ou plusieurs valeurs imprimées qui représentent leur force de combat dans diverses situations (attaque, défense, support de l'artillerie et plus).

Unité de combat: Une unité de combat est une Division, une Brigade, un Régiment ou un Bataillon avec une valeur d'attaque et une valeur de défense imprimée sur le pion.

Défense d'urgence (Contingency Defense): Certaines unités de support possèdent une force de défense d'urgence (valeur écrite en orange sur le pion), qui est utilisée lors d'un combat terrestre lorsqu'elles ne sont pas stackées avec d'autres unités de combat amies.

Déplacement (Displacement): Lorsqu'une unité de ravitaillement du Pacte de Varsovie de type "Front Supply Head", est engagée avec succès dans un combat terrestre ou est attaquée par des unités aériennes, l'unité "Front Supply Head" est "déplacée". Lorsqu'une unité "Front Supply Head" est déplacée, elle recule de 5 hexes.

Division: Une division possède un symbole **XX** sur son pion. Le Pacte de Varsovie opère et combat généralement en utilisant des unités de la taille d'une Division alors que l'OTAN est structuré pour avoir des Brigades agissant comme des unités semi-autonomes.

Escadron ECM (ECM Squadron): Un escadron aérien utilisant un puissant équipement de contre-mesures électroniques, utilisé pour brouiller ou perturber les radars ennemis. Dans le jeu, un escadron ECM peut être affecté à une mission particulière pour réduire l'efficacité des escadrons aériens et des unités Flak ennemis.

Guerre électronique (Electronic Warfare): Dans la guerre moderne, les unités de guerre électronique (EW) sont utilisées pour brouiller le trafic radio ennemi, pour gêner ou bloquer la coordination de divers éléments nécessaires au combat. Dans le jeu, cela est représenté par l'obtention d'avantages au combat lorsqu'une unité EW est utilisée avec succès durant un assaut.

Fatigue: Les unités peuvent se déplacer et combattre pendant les heures qui sont normalement consacrées au repos et au réaménagement, augmentant ainsi leur capacité de mouvement standard. Cependant, cela peut les exposer à la fatigue, gênant ainsi leur mouvement et leur efficacité au combat.

Flak: Flak est un terme générique désignant toute arme sol-air. Les unités terrestres engagent des unités aériennes et des hélicoptères ennemis à l'aide d'unités Flak. Plusieurs types d'unités Flak sont représentés dans le jeu, allant du SAM fixe (Surface Air Missile - missile aérien de surface) à l'ADA mobile (Air Defense Artillery - artillerie de défense aérienne).

Formation indépendante: Une unité sans désignation de Division est appelée formation indépendante.

Marqueurs: Divers marqueurs sont utilisés dans le jeu pour afficher, le statut des unités, des effets de terrain temporaires supplémentaires et similaires.

Mode: Chaque unité terrestre est toujours dans l'un des trois modes possibles: Tactique (Tactical - le mode par défaut, adapté au mouvement normal et au combat), Route (Road - idéal pour se déplacer rapidement, mais vulnérable aux attaques terrestres et aériennes) ou Hérisson (Hedgehog - retranché, idéal pour la défense, mais ne permettant pas mouvement).

Allocation de mouvement (Movement Allowance): Une quantification de la capacité d'une unité à se déplacer sur une certaine distance pendant un tour de jeu. La plupart des unités terrestres possèdent 20 points de mouvements, mais elles peuvent dépasser cette limite (jusqu'à 50 points de mouvement) en risquant de se fatiguer.

OTAN (NATO): Les nations suivantes, de l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord, sont représentées dans le jeu: Belgique (BE), Canada (CA), Danemark (DK), France (FR), Italie (IT), Luxembourg (LX), Pays-Bas (NE), Royaume-Uni (UK), États-Unis (US), Allemagne de l'Ouest (WG).

Neutre: Les nations suivantes sont neutres: Autriche (AU), Liechtenstein (LI), Suède, Suisse et Yougoslavie. Les unités des deux joueurs ne peuvent pas pénétrer sur les territoires de la Suisse, de la Suède et de la Yougoslavie.

Point nucléaire (Nuclear Point): Les points nucléaires mesurent la force d'une attaque nucléaire. Chaque point nucléaire représente un nombre variable d'ogives nucléaires, allant jusqu'aux kilotonnes nécessaires pour affecter la zone couverte par un Bataillon.

Recombinaison (Recombination): Les unités constituant une Division peuvent, sous certaines conditions, se recombinaison et former la Division complète.

Étape de remplacement (Replacement Step): Une étape de remplacement est utilisée pour remplacer les pertes subies par une unité terrestre. Chaque étape de remplacement est environ l'équivalent d'un Bataillon.

SAM Flak: Une unité Flak fixe, armée de missiles Sol-Air, avec sa capacité Flak (Flak Rating) et sa portée Flak (Flak Range) imprimées sur le pion.

Étape (Step): Chaque unité possède un certain nombre d'étapes de combat ou "étapes" (steps). Les pertes sur l'unité sont absorbées en perdant une ou plusieurs étapes.

Unité de support (Support Unit): Une unité de support est une unité d'artillerie (Artillery), un quartier général (Headquarter), une unité SSM, une unité EW, un Régiments ferroviaires (RR Regiment), une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads - FSH), une unité du génie combattante (Combat Engineer unit), une unité des Forces Spéciales (Special Force), une unité Flak SAM ou une unité Flak mobile (ADA). Les unités de quartier général (Headquarter), d'artillerie (Artillery) et de génie combattante (Combat Engineer unit), possèdent une force de défense d'urgence (*Contingency Defense*) qui peut être utilisée dans un combat terrestre lorsqu'elles ne sont pas stackées avec d'autres unités de combat amies.

Capacité de transport (Transport Capacity): Certains escadrons d'unités aériennes et d'hélicoptères ont une capacité de transport (valeur écrite en bleu sur le pion) qui est utilisée pour transporter des unités aéroportées (Airborne) et aéro-mobiles (Airmobile).

Pacte de Varsovie (Warsaw Pact): Les nations suivantes du Pacte de Varsovie sont représentées dans le jeu: la Tchécoslovaquie (CZ), l'Allemagne de l'Est (EG), la Hongrie (HU), la Pologne (PO) et l'Union soviétique (SU).

3.2. Fractions

Toutes les fractions sont arrondies vers le bas, sauf indication contraire dans les règles.

4. SÉQUENCE DE JEU (SEQUENCE OF PLAY)

Chaque tour de jeu est joué en utilisant la séquence suivante:

1. **Phase de mobilisation (Mobilization Phase)**
Le joueur du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation des pays alliés du Pacte de Varsovie.
2. **Phase d'agitation / révolte (Unrest / Revolt Phase)**
Les joueurs vérifient si des troubles et les révoltes commencent et se propagent dans les pays alliés du Pacte de Varsovie.
3. **Phase météo (Weather Phase)**
Le joueur du Pacte de Varsovie détermine la météo du tour de jeu en cours.
4. **Phase des événements externes (External Events Phase)**
Les joueurs consultent l'organigramme de la bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle flowchart) et résolvent toutes les décisions et événements (Decisions and Events) répertoriés pour le tour de jeu en cours.
5. **Phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase)**
Les deux joueurs peuvent demander l'autorisation des armes de destruction massive (ADM)
6. **Phase d'attaques SSM (SSM Attacks Phase)**
Le joueur du Pacte de Varsovie exécute n'importe quelle attaque chimique par SSM.
7. **Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase)**
 - a. Phase de placement de la supériorité aérienne (Air Superiority Placement Phase):
Les deux joueurs placent en alternance des marqueurs de supériorité aérienne sur la carte.
 - b. Phase d'allocation de la supériorité aérienne:
Les deux joueurs affectent secrètement des escadrons aériens aux zones de supériorité aérienne où ils ont l'intention d'obtenir la supériorité aérienne.
 - c. Phase de résolution de la supériorité aérienne:
Pour chaque zone de supériorité aérienne, les joueurs déterminent le contrôle de la zone à l'aide de la séquence de combat de supériorité aérienne (Air Superiority Combat Sequence).
8. **Phase de frappe nucléaire (Nuclear Strike Phase)**
Les joueurs exécutent et résolvent toutes les attaques nucléaires.
9. **Phase d'action du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Action Phase)**
 - a. Phase de renforcement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Reinforcement Phase):
Les renforts disponibles sont placés sur la carte ou proche de leurs hexes d'entrée.
 - b. Phase de remplacement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Replacement Phase):
Les étapes de remplacement (Replacement steps) sont reçues et intégrées aux unités.
 - c. Phase d'assaut des forces spéciales du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Special Forces Assault Phase):
Les missions des Forces spéciales sont planifiées et exécutées.
 - d. Phase de mouvement terrestre du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Land Movement Phase):
Les unités terrestres se déplacent et engagent les combats.
 - e. Phase de suppression de marqueurs du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Removal Phase)
Les marqueurs de contamination chimique persistante et des Flak inopérables (Suppressed) sont supprimés.
Les marqueurs de contamination nucléaire sont évalués pour voir s'ils sont retirés.
Les marqueurs d'interdiction non placés pendant la phase d'action en cours sont supprimés.
10. **Phase d'action de l'OTAN (NATO Action Phase)**
 - a. Phase de renforcement de l'OTAN (NATO Reinforcement Phase):
Les renforts disponibles sont placés sur la carte ou proche de leurs hexes d'entrée.
 - b. Phase de remplacement de l'OTAN (NATO Replacement Phase):
Les étapes de remplacement (Replacement steps) sont reçues et intégrées aux unités.
 - c. Phase d'assaut des forces spéciales de l'OTAN (NATO Special Forces Assault Phase):
Les missions des Forces spéciales sont planifiées et exécutées.
 - d. Phase de mouvement terrestre de l'OTAN (NATO Land Movement Phase):
Les unités terrestres se déplacent et engagent les combats.
 - e. Phase de suppression de marqueurs de l'OTAN (NATO Removal Phase)
Les marqueurs de contamination chimique persistante et des Flak inopérables (Suppressed) sont supprimés.
Les marqueurs de contamination nucléaire sont évalués pour voir s'ils sont retirés.
Les marqueurs d'interdiction non placés pendant la phase d'action en cours sont supprimés.
11. **Phase finale (End Phase)**
 - a. Tous les escadrons aériens dans une zone de supériorité aérienne retournent vers un aérodrome valide.
 - b. Tous les marqueurs de zone de supériorité aérienne sont supprimés.
 - c. Tous les marqueurs "Wild Weasel" sont supprimés.
 - d. Tous les escadrons aériens se trouvant dans la case **Used** d'un aérodrome non endommagé sont déplacés vers la case **Ready**. Toutes les opérations de réparation des escadrons aériens endommagés se déroulent.
 - e. Toutes les unités de Flak et d'artillerie qui sont éligibles reçoivent leur complément complet de points de munitions.
 - f. Toutes les unités terrestres de l'OTAN qui sont éligibles reçoivent leur complément complet de ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
 - g. Toutes les opérations de réparation des installations se déroulent.
 - h. Le marqueur de tour de jeu est avancé à la case suivante et un autre tour de jeu commence.

5. MOUVEMENT TERRESTRE (LAND MOVEMENT)

D'une manière générale, chaque unité dispose de 20 points de mouvement à dépenser pendant la phase de mouvement terrestre (Land Movement Phase). Les points de mouvement sont dépensés pour la grande majorité des activités de jeu, y compris le combat. Une unité peut se déplacer, initier un combat contre des unités ennemies et, si le résultat du combat le permet, continuer à avancer.

5.1. Déplacement des unités terrestres (Moving Land Units)

1. Durant une phase de mouvement, un joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités.
2. Les unités doivent être déplacées une par une (exception: voir le cas 5.2).
3. Les joueurs ne peuvent pas initier le mouvement d'une unité avant que le mouvement de l'unité précédemment déplacée ne soit terminé.
4. Chaque hex entré ou action entreprise coûte un nombre variable de points de mouvement (voir le tableau des coûts de mouvement - Movement Costs Chart).
5. Une unité ne peut jamais entrer dans un hex à moins qu'elle ne puisse dépenser le nombre requis de points de mouvement.
6. Une unité terrestre ne peut jamais pénétrer dans un hex de mer (all-sea hex) ou de lac (lake), à l'exception des unités de Marine embarquées ainsi que des unités transportées par des unités aériennes ou par des hélicoptères.
7. Une unité amie ne peut pas pénétrer dans un hex contenant une unité ennemie sauf en cas d'assaut des forces spéciales (Special Forces Assault - voir 33.0) ou en cas de révolte (Revolt - voir 36.0).
8. Une unité doit cesser tout mouvement lorsqu'elle pénètre dans une zone de contrôle (ZOC) ennemie. Une fois qu'une unité est dans une zone de contrôle ennemie, elle ne peut pas en sortir volontairement.

5.2. Déplacement de plus de une unité à la fois

Dans certaines circonstances, les unités qui commencent la Phase de Mouvement amie empilées ensemble peuvent se déplacer en même temps.

1. Les unités de support qui commencent la phase de mouvement amie dans le même hex d'une unité de combat peuvent se déplacer avec cette unité de combat.
Exemple: Si une Division soviétique est empilée avec un régiment d'artillerie et une unité de génie, les trois unités peuvent être déplacées ensemble.
2. Les unités de support se déplaçant avec une unité de combat peuvent être laissées (c'est-à-dire "déposées") à tout moment, mais ne peuvent plus être déplacées pour le reste du tour de jeu en cours.
3. Les unités de combat ne peuvent jamais se déplacer ensemble.
Exemple: Si deux Brigades de l'OTAN sont empilées ensemble dans un hex, chaque Brigade doit être déplacée individuellement.
4. Un joueur peut dépenser des points de mouvement pour une unité qui sera déplacée plus tard dans la phase de mouvement en cours dans le cas de subdivision (Break-Down - voir 14.1).
5. Un joueur peut dépenser des points de mouvement pour une unité qui a déjà bougé mais qui est en train d'être recombinaisonnée avec d'autres unités pour former une Division plus tard dans une phase de mouvement terrestre (voir 14.2).

5.3. Modes d'une unité terrestre (Ground Unit Modes)

Une unité est toujours en mode Route (Road), en mode Hérisson (Hedgehog) ou en mode Tactique (Tactical). Chaque mode offre des avantages et des inconvénients spécifiques. Voir le tableau "Movement Costs Chart" pour le coût en point de mouvement nécessaire pour changer de mode.

Une unité en **mode Tactique (Tactical Mode)**:

1. Paye le coût en point de mouvement qui se trouve dans la colonne Mode tactique (Tactical Mode) sur la Terrain Effect Chart (carte des effets de terrain).

Une unité en **mode Route (Road Mode)**:

1. Paye le coût en point de mouvement qui se trouve dans la colonne Mode Route (Road Mode) sur la Terrain Effect Chart.
2. N'exerce aucune zone de contrôle.
3. Ne peut pas attaquer les unités ennemies.
4. Possède un modificateur pénalisant lors de la défense dans un combat terrestre.
5. Possède un modificateur pénalisant lorsqu'elle est attaquée par des missions d'attaque au sol (Ground Strike Missions) ennemie et par des frappes nucléaires.

Une unité en **mode Hérisson (Hedgehog Mode)**:

1. Ne peut pas bouger.
2. N'exerce aucune zone de contrôle.
3. Ne peut pas attaquer les unités ennemies.
4. Ne peut pas battre en retraite en cas de résultat **D** lors d'une défense contre une attaque.
5. Possède un modificateur favorable lors de la défense dans un combat terrestre.
6. Possède un modificateur favorable lorsqu'elle est attaquée par des missions d'attaque au sol (Ground Strike Missions) ennemie et par des frappes nucléaires.

Les unités suivantes ont des considérations particulières concernant leur Mode:

1. Seul les unités de combat peuvent entrer en mode Hérisson (Hedgehog Mode).
2. Les unités SSM, les unités mobiles ADA, les Régiments ferroviaires soviétiques et les unités EW qui se déplacent seules (non empilées avec une unité de combat), paient le coût en point de mouvement qui se trouve dans la colonne Mode Route (Road Mode) sur le Tableau des Effets du Terrain (Terrain Effect Chart).
3. Les unités SSM, les unités mobiles ADA, les Régiments ferroviaires soviétiques et les unités EW n'ont aucun modificateur de jet de dé adverse, pour le mode Route, si elles sont attaquées par une mission ennemie d'attaque au sol (Ground Strike Missions) ou en cas de frappes nucléaires, lorsqu'elles ne sont pas empilées avec des unités de combat.

5.4. Fatigue

Les unités peuvent dépasser leur allocation de mouvement de base (qui est de 20 points de mouvement), mais ce faisant, elles sont sujettes à la Fatigue. Une unité qui atteint le niveau 1 ou le niveau 2 de Fatigue, est fatiguée. En utilisant la Fatigue, une unité peut atteindre un maximum de 50 points de mouvement à utiliser. En aucun cas, une unité peut dépenser plus de 50 points de mouvement

par phase de mouvement.

5.4.1 Règles générales

1. Au moment où une unité dépasse son allocation de mouvement de base de 1 point de mouvement, le joueur détermine si l'unité est sujette à la Fatigue:

Niveau de Fatigue actuelle	Aucun effet	Augmentation du niveau de Fatigue de 1	Perte de 1 étape de combat
Aucun Fatigue	01-10	11-20	
Fatigue niveau 1	01-05	06-20	
Fatigue niveau 2	01-15		16-20

2. Au moment où une unité dépasse son allocation de mouvement de base de 11 points de mouvement, le joueur détermine si l'unité est sujette à la Fatigue:

Niveau de Fatigue actuelle	Aucun effet	Augmentation du niveau de Fatigue de 1	Perte de 1 étape de combat
Aucun Fatigue	01-05	6-20	
Fatigue niveau 1		Automatique	
Fatigue niveau 2			Automatique

3. Au moment où une unité dépasse son allocation de mouvement de base de 21 point de mouvement, le joueur détermine si l'unité est sujette à la Fatigue:

Niveau de Fatigue actuelle	Aucun effet	Augmentation du niveau de Fatigue de 1	Perte de 1 étape de combat
Aucun Fatigue		Automatique	
Fatigue niveau 1		Automatique	
Fatigue niveau 2			Automatique

4. Si la dépense de points de mouvement lors d'un assaut nécessite un jet de dé pour une augmentation possible du niveau de Fatigue de l'unité qui attaque, on lance le dé pour la Fatigue avant de le lancer pour le combat.
5. Si en entrant dans un hex, une unité dépense suffisamment de points de mouvement pour se qualifier pour deux jets de dé de Fatigue (par exemple, elle dépense 11 ou plus de points de mouvement supplémentaires en se déplaçant dans cet hex), alors le dé est lancé deux fois avant que toute autre action se produise.
Exemple: Une unité du Pacte de Varsovie sans Fatigue a dépensé 19 points de mouvement et entre dans un hex de type Rough-1 (accidenté-1) qui se trouve dans une ZOC ennemie. L'unité du Pacte de Varsovie doit dépenser 4 points de mouvement pour l'hex Rough-1, 4 pour entrer dans la ZOC ennemie et 4 pour exécuter un assaut standard (Standard Assault), ce qui porte le total des points de mouvement dépensés à 31. Le joueur du Pacte de Varsovie lance d'abord un dé pour avoir dépassé de 1 l'allocation de mouvement; le jet est de 12, donc l'unité doit augmenter sa Fatigue d'un niveau. Le joueur du Pacte de Varsovie consulte ensuite la table pour avoir dépassé de 11 l'allocation de mouvement, et l'unité, maintenant en Fatigue 1, reçoit automatiquement un niveau supplémentaire de Fatigue. L'unité est maintenant au niveau 2 de Fatigue et la séquence de résolution de combat est lancée.
6. Une unité peut réduire son niveau de Fatigue au début de son mouvement, en dépensant 10 points de mouvement pour chaque niveau de Fatigue.

5.4.2 Effets de la fatigue

1. Chaque fois qu'une unité atteint le niveau 1 de Fatigue, un marqueur Fatigue 1 est placé sous l'unité. On ajoute 1 point de mouvement supplémentaire au coût de chaque hex entré par une unité au niveau 1 de Fatigue.
2. Chaque fois qu'une unité atteint le niveau 2 de Fatigue, un marqueur Fatigue 2 est placé sous l'unité. On ajoute 2 points de mouvement supplémentaires au coût de chaque hex entré par une unité au niveau 2 de Fatigue.
3. Le niveau de Fatigue d'une unité de combat a un effet négatif sur son efficacité en combat terrestre (voir les modificateurs de combat - Combat Modifiers).
4. Le niveau de Fatigue des unités de support n'est pris en compte lors d'un combat, que lorsqu'il n'y a pas d'unités de combat empilées avec elles.
5. Les niveaux de fatigue n'ont aucun effet sur le coût en points de mouvement lors d'un mouvement ferroviaire.

5.5. Mouvement hors carte (Off-Map Movement)

Les deux joueurs ont la possibilité de déplacer des unités à travers certaines zones non couvertes par la carte. Le mouvement hors carte se déroule durant la phase de mouvement normale et peut être effectué en mode Route ou Tactique. Chaque piste hors carte imprimé sur la carte, affiche le coût relatif en point de mouvement ainsi que le mode (Route ou Tactique) nécessaires pour l'utiliser.

1. Les zones hors carte ne peuvent pas être survolées par des unités aériennes et elles sont immunisées contre les attaques aériennes, par missiles, d'artillerie, aéroportées et des forces spéciales.
2. Une unité amie peut se déplacer d'une zone hors carte dans un hex contrôlé par l'ennemi, à condition que l'unité amie soit en mode Tactique. Si l'hex de sortie de la zone est occupé par l'ennemi et que l'unité amie est en mode Tactique, elle peut s'arrêter et attaquer à partir d'un hex hypothétique qui serait adjacent à l'hex de sortie. Les unités ne peuvent pas battre en retraite dans une zone hors carte et elles doivent subir des pertes d'étapes si aucune autre ligne de retraite n'est possible après un résultat de combat défavorable.
3. Une unité utilisant un mouvement hors carte peut s'arrêter lorsqu'elle est hors de la carte. Dans ce cas, le joueur doit noter jusqu'où l'unité a avancé, en termes de points de mouvement restant entre l'unité et l'hex de sortie.

5.6. Mouvement d'autoroute (Autobahn Movement)

1. Pour pouvoir utiliser le coût en points de mouvement sur les autoroutes (Autobahn), une unité doit passer d'un hex d'autoroute à un hex d'autoroute contigu, à travers un côté d'hex traversé par une autoroute.

2. Le coût en points de mouvement sur les autoroutes ne peut pas être utilisé pour entrer dans un hex de ville (City). L'unité en mouvement doit payer le coût en points de mouvement pour un hex de ville (City).
3. Le coût en points de mouvement sur les autoroutes peut être utilisé pour sortir d'un hex de ville, à condition qu'une autoroute appropriée soit disponible.

5.7. Mouvement ferroviaire (Pacte de Varsovie uniquement) (Rail Movement)

1. Les unités du Pacte de Varsovie qui commencent une phase de mouvement amie sur un hex de chemin de fer (rail) peuvent se déplacer sur les lignes ferroviaires en dépensant 1/4 des points de mouvement par hex. L'unité doit déjà être en mode Route ou elle doit passer en mode Route pour utiliser le mouvement ferroviaire.
2. Pour utiliser le mouvement ferroviaire, une unité doit passer d'un hex de chemin de fer à un hex de chemin de fer contigu à travers des côtés d'hex traversés par un rail.
3. Une fois qu'une unité quitte un hex de chemin de fer ou viole le cas No 2 (voir ci-dessus), l'unité ne peut pas utiliser le mouvement ferroviaire pour le reste de la phase de mouvement en cours.

5.8. Infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry) (Optionnel)

Certaines unités spéciales se déplacent principalement à pieds (Leg Infantry). Les capacités de mouvement différentes de ces types d'unités sont reflétées ci-dessous.

1. Les unités aéroportées (Airborne), aéromobiles (Airmobile), alpine (Alpine), de Marines et des forces spéciales (Special Forces) sont des unités d'infanterie se déplaçant à pieds. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds ont une capacité de mouvement de base de 10 points de mouvement.
2. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds peuvent utiliser le mouvement de Fatigue. Au moment où une unité d'infanterie se déplaçant à pieds dépense 11 points de mouvement, le joueur lance un dé. Sur un jet de dé de 1-10, l'unité d'infanterie augmente son niveau de Fatigue de 1, sur un jet de dé de 11-20, il n'y a aucun effet. A l'instant où une unité d'infanterie se déplaçant à pieds dépense 16 points de mouvement, le joueur augmente automatiquement son niveau de Fatigue de 1.
3. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds ne peuvent jamais se déplacer de plus de 20 points de mouvement (c.-à-d., sa capacité de mouvement normale plus 10) au cours d'une phase de mouvement amie.
4. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds ne peuvent pas utiliser le mode Route. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds du Pacte de Varsovie peuvent utiliser le mouvement ferroviaire; c'est la seule occasion où elles peuvent utiliser le mode Route.

5.9. Réserves ouest-allemandes

Les unités ouest-allemandes portant la désignation "HSB" ou "HSR" sont des réserves de l'armée territoriale et ne peuvent pas quitter l'Allemagne de l'Ouest. Si elles sont forcées à le faire, pour quelque raison que ce soit, elles sont éliminées.

5.10. Landwehr autrichienne

Les unités autrichiennes marquées d'un code de déploiement "AM" sont des réserves de l'armée territoriale et ne peuvent pas quitter l'Autriche. Si elles sont forcées à le faire, pour quelque raison que ce soit, elles sont éliminées.

5.11. Champs de mines de la frontière intérieure

Au premier tour de guerre, le franchissement de la frontière Pacte de Varsovie / OTAN ou Pacte de Varsovie / Autriche coûte 2 points de mouvement supplémentaires, sauf sur les côtés d'hexes suivants: N3631/N3732, C3608/C3709, C2919/C3018, C3924/C4023.

Cette règle ne simule pas les champs de mines de l'OTAN, mais ceux du Pacte de Varsovie. Les mesures de sécurité le long de la frontière de l'Allemagne de l'Est et de celle de la Tchécoslovaquie auraient entravé des mouvements massifs de troupes terrestres et n'auraient pu être supprimées qu'à la dernière minute pour éviter d'annoncer une attaque imminente.

6. ZONES DE CONTRÔLE (ZOC)

Les six hexagones entourant une unité en mode Tactique constituent la zone de contrôle (ZOC) de cette unité. Les hexes sur lesquels une unité exerce une zone de contrôle sont appelés hexagones contrôlés.

6.1. Efficacité des zones de contrôle (Zones of Control Effectiveness)

1. Seul les unités de combat possèdent une ZOC. Les unités de support n'ont pas de ZOC.
2. Une unité en mode Route (Road) ou Hérisson (Hedgehog) n'exerce pas de ZOC.
3. Les ZOC ne s'étendent pas en dedans ou en dehors d'un hex de ville (City). Les ZOC ne s'étendent pas en dedans ou en dehors d'un hex urbain (Urban).
4. Pendant les tours d'avant-guerre, les ZOC ne s'étendent pas au-delà des frontières nationales.
5. Une unité amie dépense des points de mouvement pour entrer dans une ZOC ennemie. Une unité amie ne peut entrer dans une ZOC ennemie que si elle a suffisamment de points de mouvement à dépenser (voir le tableau des effets du terrain - Terrain Effects Chart).
6. Toutes les unités doivent cesser leurs mouvements lorsqu'elles entrent dans une ZOC ennemie.
7. Au moment où une unité amie entre dans une ZOC ennemie, elle doit immédiatement s'arrêter et initier un combat avec toutes les unités ennemies exerçant une ZOC dans cet hex (Exception: 9.5, assaut de marche). Une unité qui n'a pas suffisamment de points de mouvement pour initier le combat doit utiliser le mouvement de Fatigue. Si une unité n'a toujours pas suffisamment de points de mouvement pour initier le combat, cette unité ne peut pas entrer dans l'hex.
8. Une unité peut quitter une ZOC ennemie à la suite d'un assaut (Assault) ou d'un désengagement (Disengagement).
9. Une unité battant en retraite à la suite d'un combat perd sa ZOC pour le reste de la phase de mouvement en cours (voir 9.11)
10. Une unité peut toujours quitter un hex contrôlé exclusivement par des unités amies sans pénalité ni condition.
11. Il n'y a pas d'effet supplémentaire lorsque plus d'une unité exerce une ZOC dans un hex donné.
12. Durant une phase de mouvement amie, une unité située dans une ZOC ennemie peut changer de mode, soit pour le mode Tactique, soit pour le mode Hérisson.
13. Une unité située dans une ZOC ennemie ne peut pas changer de mode pour le mode Route, à moins qu'une autre unité de combat amie, en mode Tactique et qui ne se soit pas déplacée, soit présente dans le même hex.

6.2. Effets de la présence d'unités amies dans une zone de contrôle ennemie

1. La présence d'une unité de combat amie annule la ZOC ennemie d'un hex pour ce qui est des combats obligatoires. En d'autres termes, une unité en mouvement pourrait renforcer une unité de combat amie dans une ZOC ennemie sans être forcée d'attaquer les unités ennemies exerçant la ZOC. L'unité en mouvement ne peut plus se déplacer après être entrée dans la ZOC ennemie, mais pourrait dépenser ses points de mouvement restants pour d'autres actions (changement de Mode, suppression de la Fatigue, etc.).
2. Une unité qui commence sa phase de mouvement dans une ZOC ennemie peut la quitter volontairement si l'hex de départ contient également une unité de combat amie qui ne s'est pas déplacée.
3. La présence d'une unité amie annule une ZOC ennemie dans cet hex pour tracer une route de ravitaillement.
4. La présence d'une unité amie annule une ZOC ennemie dans cet hex en cas de retraite, si l'unité amie n'est pas impliquée elle-même dans la retraite en cours de résolution.
5. Une unité doit dépenser des points de mouvement supplémentaires pour se déplacer dans un hex contenant une unité amie qui se trouve dans une ZOC ennemie (voir la table Movement Costs).
6. Une unité amie qui commence sa phase de mouvement dans un hex de bord de rivière majeure ou mineure (Major or Minor river) à côté d'une unité ennemie, peut volontairement quitter la ZOC ennemie, sauf que le premier hex entré ne peut pas être un hex inoccupé dans une ZOC ennemie.

6.3. Effets de la retraite sur une zone de contrôle

1. Si une unité en défense bat en retraite à la suite d'un combat terrestre, l'unité perd sa ZOC pour le reste de la phase de mouvement terrestre en cours et un marqueur "No ZOC" est placé en dessous de l'unité..
2. Les marqueurs "No ZOC" sont retirés à la fin de la phase de mouvement terrestre en cours.

7. EMPILEMENT (STACKING)

Plus de une unité amie peut occuper le même hex, jusqu'aux restrictions listées sous cette règle. Les règles d'empilement sont en vigueur à tout moment dans le jeu, y compris pendant le mouvement.

1. Un hex peut contenir 5 Brigades/Régiments amis, avec un maximum de 3 Brigades/Régiments d'unités de combat, ou 1 Division plus 2 Brigades/Régiments d'unités de support.
2. L'artillerie (Artillery), les quartiers généraux (Headquarters), les Division de Bases (Division Bases), les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads) ainsi que les Régiments ferroviaires comptent chacun pour une Brigade.
3. Les unités SSM, EW, du génie (Combat Engineers), de Flak et des forces spéciales (Special Forces) comptent chacune pour une demi-brigade.
4. La limite d'empilement pour les unités utilisant le mouvement ferroviaire (Rail Movement) est comptée séparément de la limite d'empilement des autres unités dans un hex.
5. La limite d'empilement pour les unités utilisant le mode Route et se déplaçant le long d'une autoroute (Autobahn) est comptée séparément de la limite d'empilement d'autres unités dans un hex.
6. Lorsqu'un hex contient des unités dépassant la limite d'empilement à tout moment pendant un tour de jeu, les unités en excès sont éliminées du jeu par le joueur adverse.
7. Si une unité est obligée de battre en retraite dans un hex où la limite d'empilement serait violée, le joueur propriétaire doit renoncer à sa retraite et prendre des pertes d'étapes à la place.
8. Lors du setup, quelques hexes peuvent contenir des unités en dépassement de la limite d'empilement. Dans ce cas, la limite d'empilement est temporairement ignorée mais le joueur propriétaire ne peut pas déplacer d'unités supplémentaires dans les hexes en question.

8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ (LIMITED INTELLIGENCE)

De manière générale, les joueurs ne peuvent examiner que leurs propres unités et l'unité qui se trouve au dessus des piles ennemies.

Utilisez les règles suivantes pour tout autre cas:

1. Tout marqueur affectant un hex ou une installation peut être examiné à tout moment par les deux joueurs.
2. Toute pile ennemie adjacente à des unités amies peut être examinée sans restrictions.
3. Une pile ennemie qui se trouve dans un hex repéré lors d'une mission de reconnaissance amie peut être examinée sans restrictions.
4. Tout marqueur affectant une unité doit être placé au dessous de l'unité, afin de permettre au joueur adverse de voir le pion de l'unité du dessus.
5. Les marqueurs suivants, affectant une unité ennemie, peuvent être examinés par un joueur à tout moment:
 - a. Pas de ZOC ("NO ZOC").
 - b. Mode Route, lors du déplacement d'une unité ("Road Mode").
 - c. Mode Hérisson ("Hedgehog Mode").
 - d. Niveau de Fatigue lors du déplacement d'une unité.
 - e. Hors ravitaillement ("Out of Supply").
 - f. Flak inopérable ("Flak Suppressed").
6. Les marqueurs affectant une unité ennemie autre que celles énumérées ci-dessus ne peuvent être examinés par un joueur qu'après avoir déclaré un combat terrestre ou après une mission de reconnaissance réussie.
7. Un joueur doit demander la permission avant de toucher une pile ennemie, ou alors le joueur adverse peut donner des informations sur les marqueurs qui pourraient être examinés.

9. COMBAT TERRESTRE (GROUND COMBAT)

Le combat terrestre se produit pendant le mouvement. Une unité de combat dépense des points de mouvement pour attaquer des unités ennemies adjacentes.

1. Chaque fois qu'une unité amie se déplace dans une ZOC ennemie, le joueur ami doit attaquer toutes les unités ennemies exerçant une ZOC dans cet hex (exception: 9.5, assaut de marche).
2. Une unité qui commence un tour de jeu dans une ZOC ennemie n'est pas obligée d'attaquer.

3. Une unité amie qui n'est pas dans une ZOC ennemie peut attaquer n'importe quelle unité ennemie adjacente. Dans ce cas, chaque hex contenant des unités ennemies doit être attaqué séparément.
4. Les unités de support, non empilées avec des unités de combat, peuvent recevoir le soutien d'unités aériennes, d'hélicoptères et de l'artillerie, si elles sont agressées. Le combat terrestre est ensuite résolu en utilisant les règles standards.
5. Si des unités de support sans capacité de Défense d'urgence (Contingency Defense) sont attaquées lorsqu'elles ne sont pas empilées avec des unités de combat et qu'elles ne reçoivent pas de soutien, elles sont éliminées après que l'attaquant ait exécuté toute forme d'assaut. Une telle attaque ne consomme aucun points de munitions.
6. Les aérodromes ennemis sans autres unités sont considérés comme des unités de support sans capacité de Défense d'urgence (Contingency Defense). Une unité amie doit d'abord attaquer avant de pouvoir entrer dans un hex d'aérodrome (airfield) ennemi (voir points 4 et 5).
7. Les forces spéciales attaquées lorsqu'elles ne sont pas empilées avec des unités de combat peuvent battre en retraite automatiquement après qu'un assaut ait été déclaré par l'attaquant. S'il n'y a pas de chemin de retraite disponible, elles sont éliminées.

9.1. Séquence de résolution de combat terrestre

Pour résoudre un combat, les étapes suivantes sont effectuées:

1. Le joueur qui attaque déclare le type de combat: Assaut standard (Standard Assault), assaut en colonne (Column Assault), assaut de marche (Assault from March), assaut simple échelon (SingleEchelon Assault) ou désengagement (Disengagement).
2. Le joueur qui attaque exécute des attaques chimiques par missiles (Pacte de Varsovie uniquement).
3. Le joueur qui attaque détermine le statut de ravitaillement et déclare le type de ravitaillement utilisé: Générique (Generic), embarqué (Embedded) ou par rations de munitions (Ammunition Ration).
4. Le joueur en défense détermine son statut de ravitaillement et déclare le type de ravitaillement utilisé: Générique (Generic), embarqué (Embedded) ou par rations de munitions (Ammunition Ration).
5. Le joueur qui attaque engage des unités EW (voir 9.19).
6. Le joueur en défense engage des unités EW (voir 9.19).
7. Le joueur en défense déclare le type de défense (OTAN uniquement, défense active (Active Defense), voir 9.16).
8. Le joueur en défense engage des bataillons aéromobiles (Airmobile) (OTAN uniquement, voir 9.17).
9. Le joueur qui attaque engage le soutien de l'artillerie et résout les missions SEAD ainsi que les mission d'appui au sol (Ground Support Mission).
10. Le joueur en défense engage le soutien d'artillerie et résout les missions SEAD ainsi que les mission d'appui au sol (Ground Support Mission).
11. Les joueurs attaquants et défenseurs lancent les dés pour les EW (voir 9.19).
12. On calcule le ratio de combat final en comparant la valeur d'attaque totale à la valeur de défense totale et convertissant le résultat en ratio. Chaque ratio supérieur à 7-1 ajoute un modificateur de combat à l'attaquant; chaque ratio inférieur à 1-2 ajoute un modificateur de combat au défenseur.
13. Les modifications de combat finales sont calculées.
14. Le dé est lancé par le joueur actif et la table des résultats du combat (Combat Results Table) est consultée.
15. Si le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) est utilisé, les joueurs ajustent les niveaux de munitions intégrées (Embedded Ammo levels) en conséquence.
Si le ravitaillement par rations de munitions (Ammunition Ration) (voir 13.2) a été utilisé, le joueur concerné lance le dé pour déterminer la consommation réelle de munitions.
16. Les escadrons aériens et d'hélicoptères qui ont exécuté des missions d'appui au sol (Ground Support Mission) pendant le combat en cours sont ramenés dans la case **Used** d'un aérodrome valide.
17. Les résultats du combat sont appliqués (voir 9.9 ou 9.10).

9.2. Assaut standard (Standard Assault)

Comme son nom l'indique, un assaut standard (Standard Assault) est une attaque organisée à pleine puissance contre les positions ennemies. La plupart des combats résolus durant une partie seront de ce type.

1. Si l'unité amie se trouve dans une ZOC ennemie, elle dépense 4 points de mouvement supplémentaires et doit attaquer toutes les unités ennemies exerçant une ZOC sur son hex.
2. Si l'unité amie ne se trouve pas dans une ZOC ennemie, elle dépense 4 points de mouvement supplémentaires pour attaquer un seul hex adjacent occupé par l'ennemi au choix du joueur.

9.3. Assaut en colonne (Column Assault)

L'assaut en colonne est une forme de combat similaire à un assaut standard, mais l'unité attaquante n'utilise que ses éléments avancés et n'emploie pas sa pleine force.

1. Si l'unité amie se trouve dans une ZOC ennemie, elle dépense 2 points de mouvement supplémentaires et doit attaquer toutes les unités ennemies exerçant une ZOC sur son hex.
2. Si l'unité amie ne se trouve pas dans une ZOC ennemie, elle dépense 2 points de mouvement supplémentaires pour attaquer un seul hex adjacent occupé par l'ennemi au choix du joueur.
3. La valeur d'attaque de l'unité attaquante est divisée par deux (fraction arrondie vers le bas).

9.4. Assaut simple échelon (SingleEchelon Assault) (Pacte de Varsovie uniquement)

Dans un assaut simple échelon, une division du Pacte de Varsovie emploie tous ses Régiments en première ligne, ne laissant aucune force en deuxième position. En terme de jeu, un assaut simple échelon, est utilisé comme une attaque tous azimuts, utilisant (et risquant) tous les actifs de la Division.

Un assaut simple échelon est similaire à un assaut standard, mais l'unité attaquante emploie tous ses Régiments à la fois, n'en laissant aucun comme réserve opérationnelle.

Un seul assaut simple échelon coûte 6 points de mouvement.

9.4.1 Conditions préalables à un assaut simple échelon:

1. L'unité qui lance un assaut simple échelon doit être une Division.

2. L'unité qui lance un assaut simple échelon ne peut pas avoir subi une perte de plus de 1 étape avant de lancer l'assaut.

9.4.2 Effet d'un assaut simple échelon:

1. La valeur d'attaque de la Division qui exécute un assaut simple échelon est multipliée par 1,5.
2. Si le résultat final du combat n'est pas un **D**, la Division qui attaque doit supprimer une étape de combat supplémentaire. En d'autres termes, un résultat de **C** inflige la perte de 1 étape, un résultat **A1** inflige la perte de 2 étapes et un **A2** inflige la perte de 3 étapes, ce qui réduit la Division à sa Division basique (Division Base).

9.5. Assaut de marche (Assault from March) (Pacte de Varsovie uniquement)

Les règles d'un assaut de marche (Assault from March) simulent la méthode d'attaque préférée selon la doctrine militaire soviétique. Malgré le nom trompeur, il ne s'agit pas d'une attaque faite sans quitter la formation de marche, mais un assaut à pleine puissance effectué par une Division non encore engagée, en utilisant la vitesse et la surprise en sa faveur et pour affaiblir le soutien de l'artillerie du défenseur.

Un assaut de marche est une forme de combat similaire à un assaut standard, mais l'unité attaquante perd une partie du soutien des autres unités en faveur de la vitesse et de la surprise.

9.5.1 Prérequis pour un assaut de marche

1. L'unité doit être une Division soviétique de catégorie I.
2. L'unité doit commencer son mouvement en dehors d'une ZOC ennemie.
3. Une unité autorisée à exécuter un assaut de marche peut continuer à le faire jusqu'à ce qu'elle subisse un résultat de combat défavorable (C, A1 ou A2) ou jusqu'à ce que le défenseur choisit de ne pas battre en retraite.

9.5.2 Effets d'un assaut de marche

1. Une unité exécutant un assaut de marche n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités ennemies exerçant une ZOC sur son hex. Le joueur choisit un seul hex pour attaquer, et seul les unités ennemies dans cet hex seront attaquées.
2. Les unités amies de guerre électronique (EW) et d'artillerie ne peuvent soutenir l'attaque que si elles se déplacent avec la Division qui effectuent un assaut de marche. Tout bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus) est compté normalement comme lors d'un assaut standard.
3. L'attaquant et le défenseur ne peuvent ajouter qu'un maximum de 2 escadrons aériens ou hélicoptères pour l'appui au sol.
4. La valeur totale de l'artillerie et de l'appui au sol du joueur en défense est divisée par deux.
5. Si un support EW de l'attaquant réussit, la valeur totale de l'artillerie et de l'appui au sol du défenseur sera divisée par deux à nouveau, en devenant ainsi seulement 1/4 de sa valeur d'origine.

9.6. Combat de désengagement (Disengagement Combat)

Dans le combat de désengagement, l'unité essaie de perdre le contact avec les unités ennemies adjacentes afin de se déplacer librement.

1. Une unité du joueur actif peut tenter de quitter une ZOC ennemie dans laquelle elle commence une phase de mouvement amie en utilisant le combat de désengagement.
2. Le combat de désengagement est résolu en utilisant la séquence de combat standard, à la différence que le joueur actif sera le défenseur et le joueur non actif sera l'attaquant.
3. Une unité qui tente de se désengager doit tenter de se désengager de toutes les unités ennemies qui exercent une ZOC sur elle. La valeur d'attaque totale de toutes les unités du joueur inactif est utilisée pour déterminer le ratio de combat.
4. Une unité qui tente de se désengager dépense 6 points de mouvement supplémentaires. Toutes les règles applicables aux autres types de combat s'appliquent également au désengagement, y compris les dépenses en munitions, l'appui aérien et l'appui par hélicoptère. Seuls les résultats du combat sont différents.
5. Une unité qui échoue un désengagement ne peut pas faire de tentatives supplémentaires durant la phase de mouvement amie en cours.
6. Les unités avec une force d'attaque de 0 ne peuvent pas empêcher les unités ennemies de se désengager de leur ZOC.
7. Les unités qui sont non ravitaillées (Out of Supply) ou en manque de munitions (Out of Ammo) ne peuvent pas empêcher une unité de se désengager.
8. Dans un combat de désengagement, les résultats de combat ont des significations différentes (voir 9.10).

9.7. Bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus)

La règle "Assaut concentrique" permet de simuler à la fois la doctrine "Wave Assault" du Pacte de Varsovie et la doctrine OTAN qui utilise des réserves locales pour attaquer les flancs ou l'arrière des Divisions ennemies avancées déjà engagées dans un combat avec des forces amies. Les régiments du Pacte de Varsovie n'accordent aucun bonus d'assaut concentrique car ils ne sont pas conçus comme des unités capables d'actions indépendantes.

Lorsqu'une unité attaque une unité ennemie et qu'il y a d'autres Divisions ou Brigades amies exerçant une ZOC dans l'hex occupé par l'ennemi, l'unité attaquante amie gagne un ou plusieurs décalages de colonne sur la table des résultats de combat (Combat Results Table).

1. Pour chaque hex supplémentaire contenant une unité de combat de la taille d'une Division ou d'une Brigade qui exerce une ZOC sur l'hex ennemi qui est attaqué, le joueur propriétaire gagne un décalage d'une colonne vers la droite sur la table des résultats de combat (Combat Results Table). Les décalages des colonnes sont cumulatifs. Les unités amies adjacentes n'ont pas besoin d'attaquer l'unité ennemie pendant le tour de jeu en cours.
2. Comme les ZOC ne s'étendent pas dans un hex de ville (City), un assaut concentrique n'est pas autorisé lors de l'attaque d'une unité ennemie dans un hex de ville (City).
3. Les unités amies qui initient un combat contre plusieurs unités en défense situées dans des hexes différents ne reçoivent pas de bonus d'assaut concentrique.
4. Les Régiments de Marine et les Régiments aéroportés (Airborne) sont considérés comme des Brigades en cas d'assaut concentrique. Les unités non combattantes, les unités de la taille d'un Bataillon ainsi que les autres Régiments du Pacte de Varsovie n'accordent aucun bonus d'assaut concentrique.

Exemple: Une Brigade 3-D-3 de l'OTAN est située dans l'hex C3932. Une Division 16-B-12 du Pacte de Varsovie se déplace dans l'hex C4032 et attaque la Brigade. Le ratio de combat est de 5-1. Il en résulte un C et la division 16-B-12 doit cesser son mouvement et ne peut pas initier de combat supplémentaire. Le joueur du Pacte de Varsovie déplace une Division 13-B-15 dans l'hex C4031 et attaque la même Brigade. Le ratio de combat est de 4-1, mais en raison de la Division du Pacte de Varsovie qui se trouve en C4032, un décalage d'une colonne vers la droite est à effectuer, ce qui donne un ratio de 5-1. Un D en résulte et la Brigade absorbe une perte de 2 étapes. Le joueur du Pacte de Varsovie pourrait attaquer à nouveau avec la même unité, mais il choisit de ne pas le faire. Le joueur du Pacte de Varsovie déplace une troisième Division, dont la force est 16-B-12. Le ratio de combat est de 5-1, mais en raison des deux autres Divisions, le résultat du dé sera lu sur la colonne 7-1.

9.8. Modificateurs de combat (Combat Modifications)

Pour chaque combat, les deux joueurs totalisent les modificateurs de combat auxquels ils ont droit. Les joueurs soustraient ensuite le total des modificateurs de combat de l'attaquant du total des modificateurs de combat du défenseur; le résultat donnera la ligne à utiliser sur la table de résultat du combat (Combat Result Table). Voir la table des modificateurs de combat (Combat Modifiers Table) pour une liste de tous les modificateurs de combat terrestre.

Lorsque plusieurs unités de combat se défendent contre le même assaut, les modifications de combat sont calculées pour:

1. Le meilleur terrain (Best terrain)
2. Le pire état de ravitaillement (Worst supply state).
3. Le pire niveau de Fatigue (Worst fatigue level)
4. Le pire état du Mode (Worst mode status).
5. Le total de toutes les pertes d'étapes (Total of all step losses).
6. Si l'une des unités de combat en défense sont affectées par de la guerre chimique, par des EW ou par un marqueur "No ZOC".

9.9. Résultats de combat lors d'assaut

Un assaut aura 4 résultats possibles:

D: L'attaque a réussi et la position du défenseur a été compromise.

1. Le défenseur décide si ses unités subiront des pertes pour conserver la position (voir 9.12) ou reculeront d'un hex (Voir 9.11).
2. Si le défenseur bat en retraite ou est éliminé, on place un marqueur "Breakthrough" (percée) (Voir 9.13) et on exécute une avance après un combat (Voir 9.14).
3. L'unité attaquante peut continuer de se déplacer ou d'attaquer, en utilisant ses points de mouvement restants.

C: L'attaque a échoué, avec des pertes limitées pour l'attaquant.

1. L'unité attaquante doit s'arrêter et ne peut plus avancer. Elle peut dépenser ses points de mouvement restants pour une action où elle ne se déplace pas (par ex. changer de Mode ou autre).

A1 ou A2: L'attaque a échoué, avec des pertes considérables pour l'attaquant.

1. L'attaquant subit des pertes sur l'unité impliquée dans l'attaque (voir 9.12).
2. L'unité attaquante doit s'arrêter et ne peut plus avancer. Elle peut dépenser ses points de mouvement restants pour une action où elle ne se déplace pas (par ex. changer de Mode ou autre).

9.10. Résultats de combat lors d'un désengagement

Le combat de désengagement n'inflige jamais de pertes. Un combat de désengagement aura 3 résultats possibles:

D: La tentative de désengagement a échoué.

1. L'unité en défense (du joueur actif - en phase) doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer. Elle peut dépenser ses points de mouvement restants pour une action où elle ne se déplace pas (par ex. changer de Mode ou autre).

C: La tentative de désengagement a été partiellement réussie.

1. L'unité en défense (du joueur actif - en phase) peut continuer à se déplacer, mais tous les coûts de terrain sont doublés.
2. L'unité attaquante (du joueur inactif – non en phase) peut poursuivre le défenseur (voir 9.15).

A1 ou A2: La tentative de désengagement a réussi.

1. L'unité en défense (du joueur actif - en phase) peut continuer à se déplacer, mais tous les coûts de terrain sont doublés.

9.11. Retraite après le combat

Lorsque le résultat d'un assaut est **D**, le défenseur peut choisir de battre en retraite au lieu de subir des pertes d'étapes.

Le joueur propriétaire fait reculer toutes les unités attaquées d'un hex, sous réserve des règles et des limitations suivantes:

1. Toutes les unités en retraite perdent leur ZOC pour le reste de la phase de mouvement en cours. Placez un marqueur "No ZOC" sous les unités.
2. Une unité ne peut pas battre en retraite dans une ZOC ennemie vacante, dans un hex occupé par l'ennemi, dans un hex où l'ennemi a effectué une percée ("Breakthrough"), ni à travers un coté d'hex de rivière majeur (Major River) où il n'y a pas de pont. Si aucun chemin de retraite n'est disponible, l'unité doit subir une perte d'étape à la place.
3. Une unité ne peut pas battre en retraite à travers un côté d'hex alpin (Alpine) ou infranchissable (impassable).
4. Une unité amie non impliquée dans la retraite annule une ZOC ennemie dans un hex pour ce qui concerne la retraite après un combat.
5. Les unités ne peuvent pas battre en retraite hors de la carte et doivent subir des pertes d'étapes si aucun autre chemin de retraite n'est disponible.
6. Une unité en mode Hérisson (Hedgehog Mode) ne peut jamais battre en retraite.
7. Les unités de combat ayant à l'origine une seule étape de combat ne peuvent pas choisir de battre en retraite; si elles souffrent d'un résultat **D** lors d'un combat, elles sont éliminées.

Les pertes d'étapes ne changent pas le nombre d'étapes de combat d'une unité. Une Brigade possède 3 étapes de combat, même si elle a déjà subi la perte de 2 étapes.

8. Les unités de support ne peuvent pas choisir de battre en retraite; si elles souffrent d'un résultat **D** lors d'un combat, elles sont éliminées. Cela s'applique aux unités d'artillerie aussi (Exception: Les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads)).

L'artillerie dispose de 3 étapes de pertes combat qui peuvent être utilisées pour absorber des pertes d'étapes causées par les frappes au sol ennemies et des pertes lors de combats indirects, mais elles sont inutiles en cas d'attaque terrestre directe contre l'artillerie elle-même.

9. Une unité peut battre en retraite autant de fois que nécessaire pendant une phase de mouvement.
10. Les restrictions d'empilement ne peuvent pas être violées en raison de la retraite. S'il n'y a pas d'autre chemin de retraite, l'unité en défense doit prendre une perte d'étape à la place.
11. Si une unité en retraite possède déjà un marqueur "No ZOC" en dessous, le joueur doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 8, l'unité qui bat en retraite perd 1 étape (et pourrait par conséquent être éliminée); sur un résultat de 9 à 20, il n'y a aucun effet.
12. Une fois que le joueur en défense a terminé la retraite après le combat, un marqueur de percée ("Breakthrough") est placé sur l'hex où a eu lieu le combat.

9.12. Pertes lors d'un combat (Combat Casualties)

1. Lorsque le résultat d'un combat est **D** et que le défenseur choisit de ne pas battre en retraite ou qu'il n'a pas de chemin de retraite possible, toutes les unités en défense doivent subir la perte de 1 étape. Lorsque l'attaque a été menée par une unité de la taille d'une Division et que la seule unité de combat en défense est de la taille d'une Brigade ou d'un Régiment, le défenseur doit subir la perte de 2 étapes.
Exemple: Une Division du Pacte de Varsovie attaque 3 Brigades de l'OTAN en défense dans deux hexes différents. Le résultat du combat est D et le joueur OTAN décide de ne pas battre en retraite. Par conséquent, les 3 Brigades de l'OTAN subissent chacune la perte de 1 étape.
2. Lorsque le résultat d'un combat est **A1**, l'unité attaquante doit subir la perte de 1 étape. Si le défenseur est dans un hex de ville (City), l'unité attaquante doit subir la perte de 2 étapes.
3. Lorsque le résultat du combat est **A2**, l'unité attaquante doit subir la perte de 2 étapes. Si le défenseur est dans un hex de ville (City), l'unité attaquante doit subir la perte de 3 d'étapes.
4. N'importe quelle unité d'artillerie impliquée dans un combat et empilée avec une autre unité qui subit la perte de 1 étape, doit subir la perte de 1 étape supplémentaire, en plus des pertes d'étape infligées à l'unité.
5. Si toutes les unités en défense sont éliminées par des pertes d'étapes subies pendant un combat, l'attaquant réalise une percée ("Breakthrough") (voir 9.13).

9.13. Percée (Breakthrough)

Si des unités de combat battent en retraite ou sont éliminées à cause d'un combat, un marqueur percée ("Breakthrough") est placé sur la carte sur chaque hex qui contenait précédemment les unités en défense. Le marqueur percée reste en place pour le reste de la phase de mouvement en cours.

Le marqueur et les six hexes adjacents deviennent une zone de percée, soumis aux règles et aux limitations suivantes:

1. Les unités du joueur inactif (non en phase) n'exercent pas de ZOC dans une zone de percée.
2. Une unité du joueur actif (en phase) entrant dans une zone de percée dépense des points de mouvement supplémentaires (voir le tableau des coûts de mouvement - Movement Costs Chart).
3. Les zones de percée ne s'étendent pas aux pays neutres.
4. Les zones de percée ne s'étendent pas à travers des côtés d'hex infranchissables (impassable), ni à l'intérieur d'hexes infranchissables.
5. Les zones de percée ne s'étendent pas en dedans ou en dehors des hexes de ville (City).
6. Les zones de percée n'ont aucun effet sur les lignes de ravitaillement du joueur inactif (non en phase), mais elles permettent au joueur actif (en phase) de tracer une ligne de ravitaillement à travers des hexes qui seraient normalement bloqués en raison de la ZOC ennemie. Les lignes de ravitaillement tracées à travers des zones de percée ne dépensent pas de points de mouvement supplémentaires.

9.14. Avance après un combat

Si les unités en défense avec une valeur de combat battent en retraite ou sont éliminées à cause du combat, l'unité attaquante **doit** avancer après le combat.

1. L'unité attaquante (et toute unité de support empilée avec elle, à la discrétion du joueur) est déplacée dans l'hex précédemment occupé par les unités en défense.
2. Si plus d'un hex a été occupé par des unités en défense, le joueur attaquant choisit celui qui sera utilisé pour l'avance.
3. Si le coût en points de mouvement à dépenser pour entrer dans l'hex durant une avance est supérieur au point de mouvement dépensé pour la conduite de l'attaque, l'unité qui avance doit dépenser la différence des points de mouvement. Cela pourrait entraîner une Fatigue supplémentaire ou même une perte d'étape pour l'unité qui avance.
Exemple: Une Division du Pacte de Varsovie attaque une Brigade de l'OTAN dans un hex Rough-2. Le joueur du Pacte de Varsovie décide de mener un assaut standard et dépense 4 points de mouvement. Le résultat du combat est D et le joueur de l'OTAN décide de battre en retraite en plaçant un marqueur "No-ZOC" sur sa Brigade et un marqueur de percée ("Breakthrough") dans l'hex attaqué. Comme un hex Rough-2 coûte 6 Points de Mouvement, la Division du Pacte de Varsovie doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires pour avancer cet l'hex.

9.15. Poursuite (Pursuit)

Un résultat possible d'un combat de désengagement (Disengagement) est la Poursuite, où l'unité du joueur joueur inactif (non en phase) désengagée peut poursuivre le mouvement de l'unité du joueur actif (en phase).

1. Une des unités de combat du joueur inactif (non en phase) impliquée dans le combat de désengagement peut, à la volonté du joueur, poursuivre en suivant le trajet exact de déplacement effectué par l'unité qui se désengage jusqu'à ce qu'elle cesse de bouger ou qu'elle refasse une tentative de désengagement.

2. La poursuite après le désengagement n'est jamais obligatoire et peut être refusée ou interrompue à tout moment par l'ennemi.
3. La poursuite après le désengagement ne peut pas amener l'unité ennemie qui poursuit dans une ZOC d'une unité amie autre que celle qui s'est désengagé avec succès; une telle ZOC stoppe la poursuite.

9.16. Défense active (Active Defense) (OTAN uniquement)

Depuis les années 70, la doctrine militaire de presque tous les pays de l'OTAN a souligné l'importance des contre-attaques locales pour prendre l'initiative, perturber les plans ennemis et déséquilibrer les forces attaquantes. Dans les années 80, cette approche opérationnelle du problème de la défense de l'Europe centrale a évolué dans la théorie du colonel John Boyd appelée "Counter-Blitz", en se concentrant sur le cycle OODA (Observation-Orientation-Décision-Action) comme l'un des éléments clés de la guerre moderne, et la doctrine subséquente de la "bataille air-terre" adoptée par l'AFCENT (pour plus d'informations, voir "Patterns of Conflict" de John Boyd). Cela dit, la condition de base pour réussir une défense active ou un contre-blitz est que les unités qui l'exécutent doivent avoir un cycle OODA plus rapide que l'ennemi; si cette hypothèse s'avérait erronée, elles risqueraient de se retrouver piégées ou embourbées. Les règles suivantes permettent à l'OTAN de simuler la doctrine de la "défense active", avec ses avantages et ses inconvénients inévitables.

Lorsqu'il se défend dans un combat terrestre, le joueur de l'OTAN peut déclarer une défense active (Active Defense).

9.16.1 Prérequis de la défense active

1. Toutes les unités en défense doivent être de nationalité américaine, britannique, canadienne, française ou ouest-allemande.
2. Toutes les unités en défense doivent être en état de ravitaillement général (General Supply).
3. Au moins une unité en défense doit être une unité de combat mécanisée (mechanized) ou blindée (armored) et être en Mode Tactique.
4. Les unités en défense ne peuvent pas être complètement entourées par des ZOC ou des unités ennemies.
5. Aucune unité en défense ne peut avoir de marqueur "No-ZOC".
6. La défense active ne peut pas être utilisée dans un combat de désengagement.

9.16.2 Effets de la défense active

1. Le joueur de l'OTAN gagne un modificateur de combat de +1 pour le combat en cours de résolution.
2. Toutes les unités en défense impliquées sont considérées comme utilisant la défense active.
3. Si le résultat du combat est **D**, toutes les unités de l'OTAN utilisant la défense active doivent subir une perte supplémentaire de 1 étape en plus de toute autre perte encourue.
4. Les effets de défense active sont annulés à la fin du combat en cours de résolution. Si la même unité de l'OTAN est attaquée à nouveau durant la même phase, l'unité doit vérifier les prérequis nécessaires avant de pouvoir réutiliser la défense active.

9.17. Bataillons aéromobiles (Airmobile Batalions) (OTAN uniquement)

A partir de la fin des années 70, l'Allemagne de l'Ouest et les forces britanniques ont développé des Brigades antichars (anti-tank) aéromobiles (airmobile) spécialement conçues pour contrer les tactiques soviétiques. Ces troupes spécialisées auraient été transportées par avion vers des points de défense clés le long de l'axe de l'avance du Pacte de Varsovie, et évacuées avant même que l'ennemi ait été capable de monter et d'organiser une attaque contre elles. Les règles suivantes permettent à l'OTAN de simuler cette utilisation spécifique des Brigades aéromobiles.

Lorsqu'il se défend dans un combat terrestre, le joueur de l'OTAN peut tenter de renforcer les unités en défense en déployant des Bataillons aéromobiles.

Les unités capables de déployer des Bataillons aéromobiles sont identifiées avec une indication "A" imprimée dans le coin supérieur gauche du pion et sont:

- Allemagne de l'Ouest - 25th Fallschirmjäger Brigade (WG 25th Fallschirmjäger Brigade).
- Allemagne de l'Ouest - 26th Brigade de Fallschirmjäger (WG 26th Fallschirmjäger Brigade).
- Allemagne de l'Ouest - 27th Fallschirmjäger Brigade (WG 27th Fallschirmjäger Brigade).
- Grande-Bretagne - 6ème Brigade Aéromobile, 3e Division blindée (6th Airmobile Brigade, 3rd Armored Division).

9.17.1 Conditions requises pour les Bataillons aéromobiles

1. La Brigade aéromobile doit être empliée avec des hélicoptères de transport inutilisés d'une capacité de transport d'au moins 1 Bataillon.
2. La Brigade aéromobile doit être en état de ravitaillement général (General Supply) et en Mode Tactique.
3. La Brigade aéromobile ne peut pas être dans une ZOC ennemie.
4. La Brigade aéromobile ne doit pas avoir été attaquée pendant la phase d'action en cours, y compris par une mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission).
5. La Brigade aéromobile ne doit pas avoir déployé de Bataillon aéromobile pendant la phase d'action en cours.
6. Les unités en défense dans le combat en cours de résolution doivent comprendre au moins une unité de combat (c'est-à-dire que les Bataillons aéromobiles ne peuvent pas être utilisés dans un combat contre des unités de support).

9.17.2 Déployer des Bataillons aéromobiles

1. Au moins un point de transport d'hélicoptères empliés avec la Brigade déployant le Bataillon aéromobile est déplacé dans l'hex qui est attaqué, en utilisant les règles standards de mouvement d'hélicoptère, de tir de Flak et d'interception d'hélicoptère.
2. Si les hélicoptères de transport subissent la perte de 2 étapes ou plus, le Bataillon aéromobile est considéré comme détruit et n'aura aucun effet sur le combat terrestre en cours de résolution. De plus, la Brigade aéromobile utilisée subit la perte de 1 étape.

3. Si les hélicoptères de transport subissent la perte de 1 étape ou pas de perte d'étape de la part de la Flak ennemie, le Bataillon aéromobile est considéré comme déployé avec succès.
4. La Brigade déployant le Bataillon aéromobile n'est pas physiquement déplacée dans l'hex du combat en cours. Au lieu de cela, l'un des ses bataillon est considéré comme transporté par voie aérienne vers le lieu de combat et, si tout se passe bien, évacué avant que l'ennemi n'ait le temps de réagir avec une attaque organisée.
5. A la fin du combat, mais avant d'effectuer une retraite ou une avance consécutive à ce combat, les hélicoptères de transport utilisés doivent retourner au même aérodrome d'où ils sont partis (c.-à-d. l'aérodrome où la Brigade aéromobile est localisée). Les hélicoptères sont marqués comme déplacés et ne peuvent pas être réutilisés dans la phase en cours.

9.17.3 Effets des Bataillons aéromobiles

1. La valeur de défense totale de l'OTAN est augmentée de 1 et l'OTAN gagne un modificateur de combat pour le combat en cours de résolution.
2. L'effet d'un Bataillon aéromobile ne dure que pour le combat en cours. Si l'unité en défense doit être attaquée à nouveau dans la même phase, le joueur de l'OTAN pourrait tenter de déployer un nouveau Bataillon aéromobile.
3. Plusieurs Bataillons aéromobiles n'ont aucun effet supplémentaire sur le combat. Les modificateurs maximum sont +1 à la valeur de défense et 1 comme modificateur de combat.
4. Si le résultat final du combat est **D**, la Brigade aéromobile utilisée doit subir la perte de 1 étape. Ceci s'ajoute à toute perte d'étape encourue par les autres unités de l'OTAN participant au combat.

9.18. Corps de réserves (Corps Reserves) (OTAN uniquement)

Comme presque toute autre armée de l'histoire, les planificateurs de l'OTAN ont souligné l'importance d'avoir des unités de réserve prêtes à contenir ou à arrêter des percées de l'ennemi dans la première ligne. Étant donné l'échelle du tour de jeu, supposer que le défenseur ne réagirait pas avant 24 heures à une avance dangereuse de l'ennemi est irréaliste.

Les Corps de réserves sont désignées pendant la phase de mouvement terrestre de l'OTAN (NATO Land Movement Phase), et ils peuvent être activés et déplacés au cours de toute phase de mouvement terrestre du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Land Movement Phase) ultérieure.

1. Le joueur de l'OTAN peut déclarer comme Corps de réserve un maximum de une unité de combat par quartier général (HQ).
2. L'unité de combat utilisée doit se trouver à moins de 3 hexes d'un quartier général (HQ) de la même nationalité.
3. L'unité de combat utilisée doit être en état de ravitaillement général (General Supply), en Mode Tactique et non adjacente à des unités ennemies.
4. L'unité de combat utilisée doit dépenser 10 points de mouvement supplémentaires et arrêter de se déplacer.
5. Une unité de combat déclarée comme Corps de réserve a un marqueur "Reserve" placé sous elle.
6. Une unité de combat conserve son statut de Corps de réserve indéfiniment jusqu'à ce qu'elle soit déplacée par le joueur de l'OTAN ou attaquée par une unité de combat terrestre ennemie.
7. Au début d'un scénario, l'OTAN n'a pas d'unités de Corps de réserve, sauf indications contraires dans les règles du scénario.

9.18.1 Activation des Corps de réserve

1. Après que le joueur du Pacte de Varsovie ait terminé un combat terrestre (y compris l'avance après le combat), mais avant que l'unité attaquante effectue un déplacement supplémentaire, le joueur de l'OTAN peut activer tout ou partie de ses Corps de réserves disponibles.
2. Chaque unité de Corps de réserves activée peut dépenser un maximum de 6 points de mouvement, en utilisant les règles de mouvement standard.
3. Une unité Corps de réserve se trouvant dans une ZOC ennemie ne peut pas être activée, sauf s'il y a une autre unité de combat avec elle dans l'hex.
4. Les unités Corps de réserves activées ne peuvent pas entrer dans une ZOC ennemie ni dans une zone de percée, à moins qu'une unité de combat amie ne soit déjà présente dans l'hex.
5. Les unités Corps de réserves activées ne peuvent pas attaquer les unités ennemies.
6. Après avoir été activée ou déplacée, une unité Corps de réserve perd son statut de Corps de réserves.

9.19. Guerre électronique (Electronic Warfare)

Les unités de guerre électronique (unités EW) situées dans l'hex d'un combat terrestre ou adjacentes à celui-ci peuvent être utilisées pour influencer le résultat du combat.

1. Au cours de l'étape appropriée de la séquence de combat terrestre, chaque joueur lance un dé pour chaque unité EW employée pour déterminer si la guerre électronique (Electronic Warfare) réussit.
2. La guerre électronique ne peut pas être utilisée contre des unités ennemies qui se défendent dans des hexes urbains (Urban) ou dans des hexes de villes (City).
3. Une unité EW peut être utilisée un nombre illimité de fois pendant un tour de jeu.
4. La guerre électronique du Pacte de Varsovie réussit sur un résultat de dé de 1 à 10.
5. La guerre électronique de l'OTAN réussit sur un résultat de dé de 1 à 13.

9.19.1 Effets de la guerre électronique

1. Le support de l'artillerie ennemie est réduit de moitié. L'artillerie de l'attaquant qui tire à partir d'un hex urbain (Urban) ou à partir d'un hex de ville (City) n'est pas réduite de moitié si l'unité qui attaque est également dans un hex urbain (Urban) ou dans un hex de ville (City).
2. La valeur d'attaque des unités de support terrestre ennemies est divisée par deux (arrondi inférieur).
3. Tout bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus) ennemi est annulé.
4. Le joueur adverse soustrait 3 de son total des modificateurs de combat. Le total des modificateurs de combat ne peut jamais être réduit en dessous de zéro.
5. Si plus d'une unité EW amie lance avec succès la guerre électronique, il n'y a pas d'effets supplémentaires.

9.20. Combat fluide (Fluid Combat) (Optionnel)

Cette règle simule un champ de bataille plus "fluide", donnant à l'attaquant la possibilité de continuer à se déplacer et à se battre après un assaut infructueux. La règle favorise généralement le Pacte de Varsovie, qui dans certaines situations pourra attaquer une position défensive à plusieurs reprises, forçant également le défenseur à une consommation de munitions plus élevée.

1. Lors de la résolution d'un assaut standard (Standard Assault) ou d'un assaut en colonne (Column Assault), un résultat **C** ne force pas l'unité attaquante à s'arrêter. Elle peut continuer à dépenser des points de mouvement, pour se déplacer normalement (si ce n'est dans une ZOC ennemie), pour se désengager, pour attaquer à nouveau ou pour effectuer toute autre action normalement autorisée par les règles.
2. Lors de la résolution d'un assaut de marche (Assault from March), un résultat **C** ne force pas l'unité attaquante à s'arrêter. Elle peut continuer à dépenser des points de mouvement comme au point 1, mais elle ne peut plus utiliser l'assaut de marche (Assault from March) pendant la phase d'action en cours.
3. Lors de la résolution d'un assaut simple échelon (Single Echelon Assault), un résultat **C** force toujours l'unité attaquante à arrêter de se déplacer.

10. ÉTAPES DE COMBAT (COMBAT STEPS)

Chaque unité terrestre possède un nombre fixe d'étapes de combat et un nombre variable de pertes d'étapes. Les unités terrestres peuvent subir des pertes d'étapes pour un certain nombre de raisons (combat, frappe aérienne, attaques nucléaires, Fatigue).

Les pertes d'étapes des unités sont enregistrées en utilisant un marqueur de pertes (Casualty Marker) approprié.

1. Selon leur type, les unités ont un nombre différent d'étapes de combat:

Unité de combat (Division, Brigade, Régiment)	3
Unité de combat (Bataillon)	2
Division basique (Division Base)	1
Artillerie (Artillery)	3
Forces spéciales (Special Forces)	2
ADA (Flak mobile) et SAM (Flak fixe)	1
Guerre électronique (EW)	1
Génie (Combat Engineers)	1
SSM	1
Quartiers généraux (Headquarters)	1
Unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) soviétique, régiments ferroviaires (Railroad Regiments)	1

2. Les unités de l'OTAN enregistrent les pertes d'étapes en utilisant les marqueurs de pertes avec un **2** imprimé sur leur face arrière. En d'autres termes, une unité de l'OTAN avec une perte de 1 étape possède un marqueur **1** au-dessous d'elle, tandis qu'une unité de l'OTAN avec une perte de 2 étapes possède un marqueur **2** au-dessous d'elle.
3. Les unités du Pacte de Varsovie enregistrent les pertes d'étapes en utilisant les marqueurs de pertes avec un **3** imprimé sur leur face arrière. En d'autres termes, une unité du Pacte de Varsovie avec une perte de 1 étape possède un marqueur **1** au-dessous d'elle, tandis qu'une unité du Pacte de Varsovie avec une perte de 2 étapes possède un marqueur **3** au-dessous d'elle.
4. Si une unité subit des pertes d'étapes, le joueur propriétaire place un marqueur de pertes sous l'unité affectée, ou bien il retourne le marqueur de pertes déjà existant pour refléter le nouveau niveau de pertes.
5. Si les pertes d'étapes d'une unité de la taille d'une Division sont égales ou supérieures à son nombre d'étapes de combat, l'unité est remplacée par son unité de Division basique (Division Base).
6. Si les pertes d'étapes d'une unité de taille autre qu'une Division sont égales ou supérieures à son nombre d'étapes de combat, l'unité est éliminée.
7. Lors d'un combat terrestre impliquant des unités de combat amies, les pertes d'étapes subies doivent être absorbées par ces unités de combat. Si toutes les unités de combat sont éliminées, toutes les unités de support empilées avec elles sont également éliminées (exception: Les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads) sont déplacées à la place d'être éliminées).
8. Si un combat terrestre implique uniquement des unités de support amies, elles sont éliminées (exception: Les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads) sont déplacées à la place d'être éliminées).

11. VALEUR DE NIVEAU CADRE (CADRE RATING)

Au début de la guerre, la plupart des unités n'ont aucune expérience de combat récente; la valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'une unité est une estimation de son niveau d'entraînement, de préparation et de volonté de combattre. Après avoir acquis une expérience au combat, la plupart des unités amélioreront leur valeur de niveau Cadre. Pour les unités d'élite, l'inverse peut être vrai, car la perte au combat de troupes hautement qualifiées pourrait en fait réduire leurs capacités globales.

1. Toutes les unités commencent le jeu avec une valeur de niveau Cadre (voir le tableau Cadre Rating) et sont placées sur leur face avant.
2. A chaque fois que des unités participent à un combat terrestre, la pire valeur de niveau Cadre (la plus basse) est ajoutée au total des modificateurs de combat d'un joueur.
3. A chaque fois que le résultat d'un dé lancé pour un combat est situé entre 4 et 16, toutes les unités de combat impliquées perdent leur valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine et acquièrent une valeur de niveau Cadre "aguerrie" de 5 (retournez les unités sur leur face arrière).
4. Lorsqu'une Division se recombine, si un des composant de la Division a perdu sa valeur de niveau Cadre d'origine, toute la Division aura une valeur de niveau Cadre de 5.
5. Lorsqu'une unité alliée du Pacte de Varsovie (par ex. l'Allemagne de l'Est, la Tchécoslovaquie, la Hongrie et la Pologne) subit un résultat de combat défavorable (**A1** ou **A2** en attaque, **D** en défense) ou une perte d'étape due à une attaque au sol ennemie ou due à une attaque nucléaire ennemie, elle revient à sa valeur de niveau Cadre d'origine. La valeur de niveau Cadre d'origine est restaurée ou maintenue même si le modificateur de dés durant le combat l'aurait ramenée à 5. Si nécessaire, retournez l'unité sur le côté de sa valeur de niveau Cadre d'origine.

La loyauté et le dévouement à la cause soviétique des nations satellites étaient plus que douteux. Si il y avait eu beaucoup de victimes, leur volonté de combattre aurait considérablement diminué lors des engagements ultérieurs.

6. Les unités aéroportées (Airborne) et les Marine sont des unités d'élite et on ajoute 1 à leur valeur de niveau Cadre d'origine selon la nation. Ce bonus est perdu si l'unité acquiert une valeur de niveau Cadre "aguerrie" de 5.
7. Les unités de support n'ont pas de valeur de niveau Cadre "aguerrie". Elles conservent toujours leur valeur de niveau Cadre d'origine.

12. RAVITAILLEMENT (SUPPLY)

Les unités doivent être ravitaillées pour fonctionner à leur capacité maximale. Le statut de ravitaillement d'une unité est déterminé au moment où l'unité démarre un mouvement et au moment où l'unité participe à un combat. Si les unités ne sont pas ravitaillées, elles sont pénalisées en ce qui concerne leur capacité de mouvement et leur capacité de combat.

Le jeu peut être joué en utilisant uniquement les règles générales de ravitaillement, plus faciles à gérer. Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent ajouter les règles du ravitaillement embarqué (Embedded Supply), qui sont plus réalistes mais qui ajoutent un surcoût considérable.

12.1. Lignes de ravitaillement (Supply Path)

Pour obtenir du ravitaillement à partir du réseau de ravitaillement principal, une unité doit tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement (Supply Source) ou vers une unité HQ valide qui est elle-même en état de ravitaillement.

Une ligne de ravitaillement est soumise aux règles suivantes:

1. Ce doit être un chemin d'hexes terrestres contigus et ininterrompus et qui ne peut pas passer par des hexes contenant des unités ennemies, par des hexes contenant des ZOC ennemies, par des côtés d'hexes de rivière où il n'y a pas de pont (unbridged major rivers), par des côtés d'hexes de montagnes infranchissables (impassable mountain), par des hexes contaminés par des attaques nucléaires ni par des hexes contaminés par des attaques chimiques.
2. Tous les coûts en points de mouvement sont calculés en utilisant la colonne du mode Route (Road Mode) sur le tableau des effets du terrain (Terrain Effects Chart).
3. En dehors du terrain, les seuls autres coûts en points de mouvement à utiliser pour calculer une ligne de ravitaillement sont ceux des hexes interdits (Interdicted Hexes), où les points de mouvement supplémentaires requis doivent être dépensés, ainsi que les hexes où il y a un état de panique civile (Civilian Panic) car le coût en point de mouvement est calculé en utilisant le mode Tactique.

12.2. Ravitaillement général de l'OTAN

Les unités de l'OTAN utilisent les règles suivantes pour déterminer leur état de ravitaillement:

1. Au cours des 4 premiers tours de guerre, une unité de l'OTAN est en état de ravitaillement général (General Supply) si elle peut tracer une ligne de communication (Line of Communication) valide.

Une conséquence des règles de ravitaillement de l'OTAN est que la Brigade de défense de Bornholm (Hex N5819) est non ravitaillée (Out of Supply) depuis le début du jeu. C'est intentionnel.

2. Après les 4 premiers tours de guerre, une unité de l'OTAN est en état de ravitaillement général (General Supply) si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de 15 points de mouvement ou moins vers un HQ de la même nationalité qui est lui-même en état de ravitaillement général, ou si elle peut tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement valide.
3. Une ligne de ravitaillement d'une unité ne peut pas s'étendre à travers plus de un HQ.
4. Un HQ est en état de ravitaillement général, si il peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide.
5. Tout hex d'autoroute (Autobahn) sur le bord Ouest ou Sud de la carte est considéré comme une source de ravitaillement.
6. Tout port de l'OTAN non endommagé (Amsterdam, Bremen, Bremerhaven, Emden, Hambourg, Kobenhavn, Odense ou Wilhelmshaven) est considéré comme une source de ravitaillement.
7. Pour les unités autrichiennes, tout hex de ville (City) à l'intérieur de l'Autriche est considéré comme une source de ravitaillement.
8. Un port de l'OTAN ne peut pas être utilisé comme source de ravitaillement si les criques ou les rivières qui y mènent depuis la mer passent par une ZOC ennemie, ou si la zone de supériorité aérienne dans laquelle il se trouve est contrôlée par l'ennemi.

9. Lorsqu'une Division est divisée en Brigades, les différentes Brigades sont en état de ravitaillement général si elles peuvent retracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins vers leur Division basique (Division Base), qui doit être elle-même ravitaillée. Si la Division basique (Division Base) a été éliminée ou qu'elle n'est pas encore entrée dans le jeu, les Brigades individuelles sont considérées comme des formations indépendantes et doivent alors tracer une ligne de ravitaillement valide vers un HQ de la même nationalité ou vers une source de ravitaillement valide, conformément au point 2.
10. (Optionnel) Les Brigades US, UK et NE ignorent le point 9 ci-dessus. Elles tracent leurs lignes de ravitaillement vers un HQ ou vers une source de ravitaillement valide, conformément au point 2.

Dans les années 80, plusieurs pays de l'OTAN ont déplacé l'équipement et l'organisation logistique au niveau de la Brigade, leur conférant ainsi un plus haut degré d'indépendance.

11. Les unités d'artillerie (Artillery) sont toujours considérées comme des formations indépendantes et tracent leurs lignes de ravitaillement vers un HQ ou vers une source de ravitaillement valide, conformément au point 2.

12.3. Ravitaillement général du Pacte de Varsovie

Les unités du Pacte de Varsovie utilisent les règles suivantes pour déterminer leur état de ravitaillement:

1. Au cours des 3 premiers tours de guerre, une unité du Pacte de Varsovie est en état de ravitaillement général (General Supply) si elle peut tracer une ligne de communication (Line of Communication) valide.
2. Après les 3 premiers tours de guerre, une unité du Pacte de Varsovie est en état de ravitaillement général (General Supply), si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins vers une source de ravitaillement valide, ou vers un HQ ami de n'importe quelle nationalité qui est lui-même en état de ravitaillement général, ou vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) elle-même en état de ravitaillement général.
3. Une ligne de ravitaillement d'une unité ne peut pas s'étendre à travers plus de un HQ.
4. Un HQ est en état de ravitaillement général s'il peut tracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins jusqu'à une source de ravitaillement valide ou jusqu'à une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) elle-même en état de ravitaillement général.
5. Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) est en état de ravitaillement général si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide. La partie de la ligne de ravitaillement qui traverse les pays du pacte de Varsovie doit être tracée exclusivement sur des hexes de chemin de fer ou sur des hexes d'autoroute (Autobahn), avec une exception d'un maximum de 5 hexes.
6. Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) peut ravitailler un nombre illimité d'unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers l'unité FSH ou vers un HQ ami qui peut lui-même tracer une ligne de ravitaillement vers l'unité FSH.
7. N'importe quel hex d'autoroute (Autobahn) ou hex de chemin de fer (railroad) situé sur le bord de la carte et à l'intérieur d'un pays du Pacte de Varsovie ou de l'Autriche est considéré comme une source de ravitaillement.
8. Si le Pacte de Varsovie décide d'envahir l'Autriche, l'hex S6118 est considéré comme une source de ravitaillement valide du Pacte de Varsovie.
9. Lorsqu'une Division du Pacte de Varsovie est subdivisée en Régiments, les Régiments individuels sont en état de ravitaillement général (General Supply) si ils peuvent tracer une ligne de ravitaillement de 5 points de mouvement ou moins vers n'importe quelle Division basique (Division Base).

12.4. Rupture du ravitaillement (Out of Supply)

Si une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement valide, son état de ravitaillement se détériorera rapidement jusqu'à ce que l'unité soit considérée en rupture du ravitaillement (Out of Supply).

1. Une unité qui ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement valide au début d'une phase de mouvement a un marqueur "Fuel-1" placé en dessous de l'unité.
2. Une unité avec un marqueur "Fuel-1" qui peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement valide au début d'une phase de mouvement voit son marqueur "Fuel-1" retiré.
3. Une unité avec un marqueur "Fuel-1" qui ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement valide au début d'une phase de mouvement voit son marqueur "Fuel-1" remplacé par un marqueur "Out of Supply". L'unité est maintenant considérée comme étant en rupture de ravitaillement (Out of Supply).

12.4.1 Effets de la rupture du ravitaillement

1. Une unité non ravitaillée ne peut pas dépenser plus de 5 points de mouvement pendant une phase de mouvement amie. Cette condition continue jusqu'à ce que l'unité soit de nouveau en état de ravitaillement général (General Supply).
2. Une unité non ravitaillée ne peut pas initier volontairement un combat.
3. Une unité non ravitaillée impliquée dans un combat ajoute 8 aux modificateurs de combat de l'ennemi.

12.5. Ravitaillement aéroporté et maritime

1. Les unités aéromobiles (Airmobile) et aéroportées (Airborne) transportées par air sont automatiquement en état de ravitaillement général (General Supply) pour le reste du tour de jeu, à condition qu'elles aient décollé d'un aéroport qui était en état de ravitaillement général (General Supply).
2. Les unités de Marine débarquées en amphibie sont automatiquement ravitaillées pour le reste du tour de jeu, à condition qu'elles soient entrées en tant que renfort ou qu'elles aient quitté un port qui était en état de ravitaillement général (General Supply).
3. Dans le tour suivant le tour de débarquement/l'usage, une unité aéromobile, aéroportée ou Marine est en état de ravitaillement général (General Supply) si l'un des éléments suivants est vrai:
 - a. L'unité peut tracer une ligne de ravitaillement standard vers une source d'approvisionnement.
 - b. L'unité n'est pas située dans un hex situé à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne (Air Superiority Area) contrôlée par l'ennemi.
4. Les unités aéromobiles, aéroportées et Marine peuvent être traitées comme des formations indépendantes ou comme des composants d'une Division pour ce qui concerne le ravitaillement, au choix du joueur, dans toute situation particulière.

13. RAVITAILLEMENT EMBARQUÉ (OPTIONNEL)

Le ravitaillement embarqué intègre les règles générales de ravitaillement, ajoutant un réalisme considérable (et un certain niveau de complexité) au système de ravitaillement. Lorsque vous utilisez des règles de ravitaillement embarqué, ignorez la règle 12.4.

Une unité en état de ravitaillement général (General Supply) n'utilise pas le ravitaillement embarqué. Une unité qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) doit dépenser du ravitaillement embarqué pour pouvoir utiliser ses pleines capacités de mouvement et de combat. Le ravitaillement embarqué a deux différentes formes: Les munitions (Ammunition - utilisées pour le combat) et le carburant (Fuel – utilisé pour le mouvement).

1. Chaque unité de l'OTAN, à l'exception des unités d'artillerie (Artillery) et des unités d'infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry), possède 2 points de munitions (Ammunition Points) et 2 points de carburant (Fuel Points).
2. Chaque unité d'artillerie de l'OTAN possède 3 points de munitions (Ammunition Points) et 2 points de carburant (Fuel Points).
3. Chaque unité du Pacte de Varsovie, à l'exception des unités d'infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry), possède 3 points de munitions (Ammunition Points) et 3 points de carburant (Fuel Points).
4. Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry), de l'OTAN et du Pacte de Varsovie, possèdent 2 points de munitions (Ammunition Points). Les unités d'infanterie se déplaçant à pieds n'utilise pas de points de carburant; elles sont toujours considérées en état de ravitaillement général (General Supply) pour le mouvement.
5. Les unités des forces spéciales ne dépensent ni ne nécessitent de points de carburant ou de munitions.
6. Si une Division se subdivise ou se recombine, le nombre de points de munitions et de carburant attribué aux unités sur la carte sera égal au nombre le plus bas détenu par un des composant avant la subdivision/recombinaison.

Exemple 1: Une division de l'OTAN recombine ses Brigades subordonnées, ayant toutes leur ravitaillement complet en munitions et en carburant à l'exception d'une seule brigade qui a 1 point de munitions et 1 point de carburant. La division recombinaison aura donc 1 point de carburant et 1 point de de munitions.

Exemple 2: Une division du Pacte de Varsovie avec 2 points de munitions et 1 point de carburant se subdivise en unités composantes. Chaque unité composante aura 2 points de munitions et 1 point de carburant.

13.1. Utilisation des points de carburant

1. Une unité non ravitaillée au départ de son mouvement et qui dépense plus de 5 points de mouvement doit dépenser 1 point de carburant de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
2. Une unité non ravitaillée au départ de son mouvement et qui dépense plus de 20 points de mouvement doit dépenser 1 point de carburant supplémentaire de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
3. Une unité non ravitaillée au départ de son mouvement et qui dépense plus de 40 points de mouvement doit dépenser 1 point de carburant supplémentaire de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
4. Les points de mouvement utilisés pour supprimer des niveaux de Fatigue ou pour recevoir du ravitaillement embarqué ne sont pas comptés dans le total des points de mouvement pour la consommation de carburant.

Exemple: Une unité du Pacte de Varsovie non ravitaillées (Out of Supply) et avec un niveau de Fatigue 1 commence à se déplacer. Elle réduit d'abord son niveau de Fatigue en dépensant 10 points de mouvement, puis dépense 15 points de mouvement supplémentaires. Seul 15 points de mouvement sont comptabilisés pour les dépenses de ravitaillement embarqué, et l'unité dépense alors 1 point de carburant.

5. Une unité non ravitaillée et n'ayant plus assez de points de carburant pour couvrir un certain nombre de points de mouvement, doit donc renoncer à ce mouvement.

13.2. Utilisation des points de munitions

1. Une unité non ravitaillée au moment d'un combat doit dépenser 1 point de munitions de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) pour combattre à son plein potentiel.
2. Une unité non ravitaillée et sans point de munitions restant (ou ne souhaitant pas en dépenser) au moment d'un combat est donc considérée comme étant non ravitaillée et cela ajoute 8 aux modificateurs de combat ennemis.
3. Une unité non ravitaillée et sans point de munitions restant ne peut pas initier un combat.
4. Une unité non ravitaillée à qui il reste au moins 1 point de munitions durant un combat peut utiliser le rationnement de munitions (Ammunition Rationing). Le rationnement de munitions ajoute 2 aux modificateurs de combat ennemis. A la fin du combat, le joueur lance un dé: si le résultat est de 1 à 10, l'unité dépense 1 point de munitions.
5. Une unité du Pacte de Varsovie utilisant un assaut simple échelon (Single Echelon Assault) ou une unité OTAN utilisant la Défense active (Active Defense) ne peut pas utiliser le rationnement des munitions.

13.3. Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué

1. Durant la Phase finale (End Phase) d'un tour de jeu, toutes les unités de l'OTAN en état de ravitaillement général (General Supply) reçoivent leur complément complet de ravitaillement embarqué.
2. Durant la phase de mouvement amie, toute unité du Pacte de Varsovie qui est en état de ravitaillement général (General Supply) peut recevoir 1 point de carburant et 1 point de munitions si elle dépense des points de mouvement (voir le tableau des coûts de mouvement - Movement Costs Chart). Une unité du Pacte de Varsovie ne peut pas recevoir plus de 1 point de munitions et 1 point de carburant par phase de mouvement.

14. SUBDIVISION ET RECOMBINAISON (BREAK-DOWN AND RECOMBINATION)

Durant une phase de mouvement amie, une Division peut se subdiviser en ses unités composantes (généralement deux ou trois Brigades ou Régiments et une Division basique (Division Base)). De plus, pendant une phase de mouvement amie, les unités composantes d'une Division peuvent se recombinaison pour former une Division. La subdivision et la recombinaison nécessitent des dépenses en points de mouvement pour toutes les unités impliquées.

14.1. Subdivision (Break-down)

1. Durant une phase de mouvement amie, une Division qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie peut se subdiviser en unités composantes en dépensant 2 points de mouvement en mode Route (Road Mode) ou 4 Points de mouvement en mode Tactique (Tactical Mode). Remplacez le pion de la Division par ses unités composantes désignées (OTAN) ou avec des unités composantes génériques (Pacte de Varsovie).
2. Après la subdivision, chaque unité composante peut être déplacée séparément et le total des points de mouvement qu'il lui restera à dépenser est égal au nombre de points de mouvement qu'il restait à la Division d'origine après la conclusion de la subdivision.
3. Après la subdivision, chaque unité composante aura le même niveau de Fatigue que la Division d'origine.
4. Après la subdivision, chaque unité composante aura les mêmes pertes d'étapes que la Division d'origine, à l'exception de la Division basique (Division Base); l'unité composante de la Division basique (Division Base) n'hérite jamais des pertes d'étapes.
5. Si les règles du ravitaillement embarqué sont utilisées, chaque unité composante après la subdivision aura les mêmes points de carburant et de munitions que la Division d'origine.

14.2. Recombinaison

1. Durant une phase de mouvement amie, une Division peut être recombinaisonnée lorsque toutes ses unités composantes se trouvent dans le même hex qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie. Retirez les unités composantes et remplacez-les par le pion de Division avec la même désignation (OTAN) ou avec toute division qui a été subdivisée lors d'un tour précédent (Pacte de Varsovie).
2. Chaque unité composante dépense 4 points de mouvement pour se recombinaisonner; si une unité composante ne peut pas dépenser les 4 points de mouvement requis, la recombinaison ne peut pas avoir lieu. Les joueurs doivent garder une trace des points de mouvement dépensés pour chaque unité composante qui s'est déplacée et qui se recombinaisonnera plus tard pendant la phase de mouvement.
3. La Division recombinaisonnée aura alors un nombre de points de mouvement déjà dépensés égal à ceux de l'unité composante qui en aura dépensé le plus.
4. Certaines Divisions n'ont pas toutes leurs unités composantes sur la carte au début d'un scénario. Ces Divisions ne peuvent pas être recombinaisonnées jusqu'à ce que toutes les unités composantes soient arrivées sur la carte.
5. Lorsqu'une Division se recombinaisonne, son niveau de Fatigue est égal au niveau de Fatigue le plus élevé des unités composantes recombinaisonnées.
6. Si les règles du ravitaillement embarqué sont utilisées, les points de carburant et de munitions de la Division recombinaisonnée sont égaux aux points de carburant et de munitions les plus bas des unités composantes recombinaisonnées.
7. Lorsqu'une ou plusieurs unités composantes d'une Division sont entourées par des ZOC ennemies, les unités composantes restantes peuvent se recombinaisonner en considérant que les unités composantes entourées par des ZOC ennemies comme éliminées (voir point 8 ci-dessous). Les unités composantes qui ne sont pas recombinaisonnées seront traitées comme des formations indépendantes.
8. Lorsque les unités composantes se recombinaisonnent, les pertes d'étapes sur la Division résultante sont calculées en utilisant les éléments de la table ci-dessous; chaque Brigade ou Régiment éliminé compte comme une perte de 3 d'étapes, et une Division basique (Division Base) éliminée compte comme une perte de 1 étape. Les unités composantes entourées par des ZOC ennemies qui ne se recombinaisonnent pas (voir point 7) sont comptées comme éliminées.

Pertes des unités composantes	Pertes de la Division	Marqueurs de pertes de la Division
0	0	Aucun
1 - 3	1	OTAN: Marqueurs de pertes avec un 1 PV: Marqueurs de pertes avec un 1
4 - 6	2	OTAN: Marqueurs de pertes avec un 2 PV: Marqueurs de pertes avec un 3
7 ou plus	Recombinaison impossible	

Les unités de l'OTAN peuvent se subdiviser ou se recombinaisonner comme suit:

Nationalité	Division	Unités composantes
AU	1st Mech	1 Mech Div. Base, 3/1 Mech, 4/1 Mech, 9/1 Mech
BE	16th Mech	16 Mech Div. Base, 4/16 Mech, 12/16 Mech, 17/16 Arm
BE	1st Mech	1 Mech Div. Base, 1/1 Mech, 7/1 Mech, 10/1 Mech
DE	Jutland	Jut Div. Base, 1/Jut Mech, 2/Jut Mech, 3/Jut Mech
DE	Zealand	Zea Div. Base, 1/Zea Mech, 2/Zea Mech
FR		Les Divisions françaises ne peuvent pas se subdiviser ou se recombinaisonner.
IT	Centauro	Centauro Div. Base, C/Ce Arm, G/Ce Mech, L/Ce Mech
IT	Ariete	Ariete Div. Base, 8/Ar Mech, 32/Ar Arm, 132/Ar Arm
IT	Mantova	Mantova Div. Base, B/Man Mech, I/Man Mech, P/Man Arm
IT	Folgore	Folgore Div. Base, G/Fol Mech, T/Fol Mech, V/Fol Arm
NE	1st Mech	1 Div. Base, 11/1 Mech, 12/1 Mech, 13/1 Arm

NE	4th Mech	4 Div. Base, 41/4 Arm, 42/4 Mech, 43/4 Mech
NE	5th Mech	5 Div. Base, 51/5 Arm, 52/5 Mech, 53/5 Mech
UK	1st Arm	1 Div. Base, 7/1 Arm, 12/1 Arm, 22/1 Arm
UK	3rd Arm	3 Div. Base, 4/3 Arm, 6/3 AirMob, 19/3 Mech
UK	4th Arm	4 Div. Base, 11/4 Arm, 20/4 Arm, 33/4 Arm
UK	2nd Mech	2 Div. Base, 15/2 Mech, 24/2 Mech, 49/2 Mech
US	3rd Arm	3A Div. Base, 1/3A Arm, 2/3A Arm, 3/3A Arm
US	8th Mech	8 Div. Base, 1/8 Mech, 2/8 Mech, 3/8 Mech
US	1st Arm	1A Div. Base, 1/1A Arm, 2/1A Arm, 3/1A Arm
US	3rd Mech	3 Div. Base, 1/3 Mech, 2/3 Mech, 3/3 Mech
US	1st Arm Cav	1C Div. Base, 1/1C Arm Cav, 2/1C Arm Cav
US	2nd Arm	2° Div. Base, 1/2A Arm, 2/2A Arm, 3/2A Arm
US	1st Mech	1 Div. Base, 1/1 Mech, 2/1 Mech, 3/1 Mech
US	4th Mech	4 Div. Base, 1/4 Mech, 2/4 Mech, 3/4 Mech
US	5th Mech	5 Div. Base, 1/5 Mech, 2/5 Mech
US	24th Mech	24 Div. Base, 1/24 Mech, 2/24 Mech
US	2nd Marine	2Mar Div. Base, 2/2Mar Mar, 6/2Mar Mar, 8/2Mar Mar
WG	6th PG	6 Div. Base, 16/6 PG, 17/6 PG, 18/6 Pz
WG	1st Pz	1 Div. Base, 1/1 PG, 2/1 Pz, 3/1 Pz
WG	3rd Pz	3 Div. Base, 7/3 PG, 8/3 Pz, 9/3 Pz
WG	7th PG	7 Div. Base, 31/7 PG, 32/7 PG, 33/7 Pz
WG	11th PG	11 Div. Base, 31/11 PG, 32/11 PG, 33/11 Pz
WG	4th PG	4 Div. Base, 10/4 PG, 11/4 PG, 12/4 Pz
WG	10th Pz	10 Div. Base, 28/10 Pz, 29/10 Pz, 30/10 PG
WG	1st G	1G Div. Base, 22/1G PG, 23/1G Alp, 24/1G Pz
WG	5th Pz	5 Div. Base, 13/5 PG, 14/5 Pz, 15/5 Pz
WG	2nd PG	2 Div. Base, 4/2 PG, 5/2 PG, 6/2 Pz
WG	12th Pz	12 Div. Base, 34/12 Pz, 35/12 PG, 36/12 Pz

Les unités du Pacte de Varsovie peuvent se subdiviser ou se recombinaison comme suit:

Nationalité	Division	Unités composantes
SU	18B14 Arm 17B13 Arm 16B12 Arm	1x 1C2 Div Base, 3x 4D2 rgts
SU	13B10 Arm 11B9 Arm 10B8 Arm	1x 1C2 Div. Base, 3x 2D1 rgts
SU	15B17 Mech 13B15 Mech	1x 1C2 Div. Base, 3x 2D2 rgts
SU	10B13 Mech 9B11 Mech 8B10 Mech 7B10 Mech	1x 1C2 Div. Base, 3x 1D2 rgts
Pays allié du Pacte de Varsovie	Arm Division	1x 1D2 Div. Base, 3x 2D1 rgts
Pays allié du Pacte de Varsovie	Mech Division	1x 1D2 Div. Base, 3x 1D2 rgts

Le nombre de pions n'est pas une limite absolue à la subdivision des unités du Pacte de Varsovie. La plupart des Divisions du Pacte de Varsovie sont organisées en 4 Régiments, mais de taille relativement réduite en personnel et non conçus pour fonctionner comme des unités indépendantes. D'où la décision de diviser les Divisions du Pacte de Varsovie en 3 Régiments.

15. UNITÉS D'ARTILLERIE

Les unités d'artillerie peuvent soutenir des unités amies en ajoutant leur puissance de feu à la force de combat des unités impliquées dans un combat terrestre. Le premier chiffre (Barrage offensif - Offensive Barrage) est utilisé pour soutenir les unités attaquantes, tandis que le deuxième chiffre (Barrage défensif - Defensive Barrage) est utilisé pour soutenir les unités en défense.

Les unités d'artillerie utilisent les règles suivantes:

1. L'artillerie est une unité de support avec 3 étapes de combat et une force de Défense d'urgence (Contingency Defense).
2. Une unité d'artillerie compte comme une Brigade à des fins d'empilement.
3. Une unité d'artillerie possède 3 points de munitions.
4. Les unités d'artillerie sont toujours considérées comme des formations indépendantes et doivent tracer leurs lignes de ravitaillement vers un HQ valide ou vers une source de ravitaillement (voir 12.0).

15.1. L'artillerie lors d'un combat terrestre

1. Pour pouvoir utiliser sa force de barrage dans un combat terrestre, une unité d'artillerie doit remplir les conditions préalables suivantes:
 - a. Elle doit être en mode Tactique.
 - b. Pour le défenseur, elle doit être adjacente à au moins une des unités attaquées. Pour l'attaquant, elle doit être à une distance de moins de 2 hexes d'au moins une des unités attaquées.
 - c. Elle ne peut pas avoir subi des pertes d'étapes.
 - d. Si elle se trouve dans une ZOC ennemie, elle doit être empilée avec une unité de combat ou avec une unité non-artillerie qui possède une force de Défense d'urgence (Contingency Defense).
 - e. Elle doit dépenser 1 point de munitions.
2. Une unité d'artillerie ne dépense pas de points de mouvement supplémentaires pour utiliser sa force de barrage.
3. Une unité d'artillerie peut soutenir plus d'un combat, tant qu'elle a des points de munitions restants. Une unité d'artillerie ne peut pas utiliser le rationnement de munitions.
4. Une unité d'artillerie empilée avec des unités de combat qu'elle supporte doit subir la perte de 1 étape si le résultat du combat inflige des pertes d'étapes aux unités amies impliquées.
5. Durant la Phase finale (End Phase) d'un tour de jeu, toutes les unités d'artillerie en état de ravitaillement général (General Supply) reçoivent leur attribution complète en points de munitions.

16. QUARTIERS GÉNÉRAUX (HEADQUARTERS)

Les quartiers généraux (HQ) représentent le commandement et la structure logistique d'une armée nationale, et le réseau de ravitaillement des deux camps dépend fortement des HQ pour fonctionner correctement.

1. Un quartier général (HQ) est une unité de support avec 1 étape de combat et une force de Défense d'urgence (Contingency Defense).
2. Un quartier général (HQ) compte comme 1 Brigade à des fins d'empilement.
3. Un quartier général (HQ) peut être utilisé par des unités amies pour tracer une ligne de ravitaillement valide leur permettant de consommer le ravitaillement général (General Supply) (voir 12.0).

17. UNITÉS FLAK

Les unités Flak sont des unités de support utilisées pour se défendre contre les escadrons aériens ou contre des hélicoptères ennemis. Trois catégories différentes de Flak sont représentées dans le jeu:

- Sites de missiles sol-air fixes (SAM).
- Unités mobiles de missiles sol-air (ADA).
- Unités avec Flak intégrée.

Les règles suivantes s'appliquent aux unités Flak:

1. Les unités SAM et ADA sont des unités de support avec 1 étape de combat.
2. Une unité SAM ou ADA compte comme une demi-brigade à des fins d'empilement.
3. Les unités SAM, les unités ADA et les unités avec Flak intégrée qui ont une capacité Flak A+, A ou B possèdent 3 points de munitions Flak.
4. Les unités avec Flak intégrée, dont la capacité Flak est C ou D, n'utilisent pas de points de munitions Flak.
5. Durant la Phase finale (End Phase) d'un tour de jeu, toutes les unités Flak en état de ravitaillement général (General Supply) reçoivent leur attribution complète en points de munitions Flak.

17.1. Flak contre les avions

1. Une unité SAM ou ADA tirant sur des escadrons aériens ennemis utilise la portée en hexes qui est imprimée sur le pion et elle doit dépenser 1 point de munitions Flak. S'il ne reste plus de points de munitions Flak, elle ne peut pas tirer.
2. Une unité avec Flak intégrée, dont la capacité Flak est de A+, A ou B, possède une portée de 3 hexes lorsqu'elle tire sur des escadrons aériens ennemis et elle doit en dépenser 1 point de munitions Flak (voir point 3).
3. Une unité avec Flak intégrée, dont la capacité Flak est de C ou D, possède une portée de 1 hex lorsqu'elle tire sur des escadrons aériens ennemis et elle n'utilise aucune munition Flak, tant que l'unité est en état de ravitaillement général (General Supply) ou qu'il lui reste au moins 1 point de munitions. Si l'unité est en rupture de ravitaillement (Out of Supply) et qu'elle n'a plus de point de munitions, la Flak intégrée ne peut pas tirer.

17.2. Flak contre les hélicoptères

1. Toutes les unités Flak ont une portée de 1 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis utilisant un vol normal.
2. Toutes les unités Flak ont une portée de 0 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis utilisant un vol NOE (Nap-Of-Earth). Lors de la résolution d'un combat terrestre, la Flak intégrée de l'unité attaquante et n'importe quelle autre unité Flak empilée avec elle, peuvent attaquer les escadrons d'hélicoptères ennemis qui utilisent le vol NOE pour soutenir les

unités en défense.

Sans cette règle, les hélicoptères volant en formation NOE pour soutenir une défense seraient complètement invulnérables aux tirs de Flak. C'est évidemment irréaliste, car les Divisions soviétiques en particulier étaient lourdement équipées pour contrer les hélicoptères de l'OTAN. L'un des objectifs de cette règle est: "Un hexagone mesure 14 km de large, donc il n'y a aucune chance que votre Flak tire sur mon hélicoptère volant en NOE à 14 km de distance". Cet argument oublie de considérer qu'un hélicoptère doit se trouver entre 1500 et 2000 mètres de l'ennemi afin de réellement FAIRE quelque chose et, comme le dit une vieille citation militaire, "Si l'ennemi est à portée, tu l'es aussi".

3. Une unité Flak SAM ou ADA tirant sur des hélicoptères ennemis utilise une capacité Flak de C (pour une unité avec une capacité Flak A+, A ou B), ou alors la capacité imprimée sur le pion (pour une unité avec une capacité Flak C ou D) et elle doit dépenser un point de munitions Flak. Si l'unité n'a plus de points de munitions Flak, elle ne peut pas tirer.
4. Une unité avec Flak intégrée tirant sur des hélicoptères ennemis utilise une capacité Flak de C (pour une unité avec une capacité Flak A+, A ou B), ou alors la capacité imprimée sur le pion (pour une unité avec une capacité Flak C ou D) et elle n'utilise aucune munition Flak, tant que l'unité est en état de ravitaillement général (General Supply) ou qu'il lui reste au moins 1 point de munitions.
5. Si l'unité est en rupture de ravitaillement (Out of Supply) et qu'elle n'a plus de point de munitions, la Flak intégrée ne peut pas tirer.
6. Une unité Flak ne peut tirer qu'une seule fois sur un hélicoptère ennemi se déplaçant dans sa zone de Flak. Si l'hélicoptère sort de sa portée et y rentre à nouveau par la suite, l'unité Flak a le droit de tirer à nouveau.

17.3. Résolution du tir de Flak

1. Les escadrons aériens ennemis peuvent décider d'interrompre leur mission plutôt que de recevoir un tir Flak. Le joueur adverse peut décider d'annuler la mission d'un groupe aérien entier ou seulement celle de certains escadrons aériens. Les escadrons aériens qui annulent leur mission sont immédiatement renvoyés dans la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
2. Les escadrons d'hélicoptères ne peuvent jamais annuler leur mission et doivent subir le tir Flak.
3. Les joueurs calculent la valeur d'évasion (Evasion Value) moyenne du groupe aérien ciblé et consultent la table des modificateurs d'évasion (Evasion Modifiers Table) pour trouver les modificateurs de jet de dé à appliquer. Les hélicoptères n'exécutent pas leur mission dans des groupes aériens (Air Groups), on utilise donc simplement la valeur d'évasion de l'escadron d'hélicoptères ciblé.
4. Les joueurs consultent la table des modificateurs de tir de Flak (Flak Fire Modifiers Table) pour déterminer tous modificateurs de jet de dé supplémentaires.
5. Le joueur propriétaire de la Flak lance un dé et il ajoute les modificateurs de jet de dé. Il trouve ensuite le résultat modifié dans la colonne correspondant à la capacité Flak.
6. Le résultat indique les pertes infligées au groupe aérien ou à l'escadron d'hélicoptères ciblé, soit des étapes détruites (Destroyed – chiffre de gauche) ou soit des étapes endommagées (Damaged – chiffre de droite).
7. Les résultats sont mis en œuvre immédiatement (voir 27.19 ou 31.4).
8. Si une unité Flak utilise des points de munitions, elle dépense 1 point de munitions Flak. S'il ne reste plus de points de munitions Flak, un marqueur "Flak Depleted" est placé sous l'unité.

18. UNITÉS DE RAVITAILLEMENT DU FRONT (FRONT SUPPLY HEADS - FSH) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Une unité Front Supply Head (FSH) est le principal centre logistique du Pacte de Varsovie.

1. Les unités FSH sont des unités de support avec 1 étape de combat.
2. Les unités FSH ne possèdent pas de points de mouvement et ne peuvent pas se déplacer seules. Elles doivent être déplacées à l'aide des Régiments ferroviaires soviétiques.
3. Lorsqu'une unité FSH est impliquée dans un combat terrestre et que le résultat du combat est **D**, cette unité FSH est "déplacée".
4. Lorsqu'une unité FSH est attaquée par une mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission) et que le résultat est 1 ou +, cette unité FSH peut être "déplacée".

18.1. "Déplacement" d'une unité Front Supply Head (FSH)

1. Pour "déplacer" une unité FSH, le joueur du Pacte de Varsovie recule l'unité FSH de 5 hexes en direction d'un hex de chemin de fer (railroad) ou d'un hex d'autoroute (Autobahn) situé dans l'Est ou le Sud-Est de bord de la carte. N'importe quelle unité de support actuellement empilée avec l'unité FSH peut être déplacée avec elle, à la discrétion du joueur.
2. Si l'unité FSH se trouve à moins de 5 hexes du bord de la carte avant d'être déplacée, elle est éliminée.
3. Si l'unité FSH est éliminée, elle revient sur la carte durant la phase de renforcement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Reinforcement Phase) du tour de jeu suivant. Elle est placée sur n'importe quel hex de chemin de fer non-occupé ou non-contrôlé par l'ennemi situé à l'Est ou au Sud-Est ou placée sur un hex d'autoroute. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, le renfort de l'unité FSH est reprogrammé pour le prochain tour de jeu.
4. Une unité FSH peut être "déplacée" un nombre illimité de fois au cours d'une même phase d'action.

19. RÉGIMENTS FERROVIAIRES (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Les Régiments ferroviaires (RR Regiments) représentent plusieurs moyens de transports ferroviaires et de transports sur route utilisés par le Pacte de Varsovie pour organiser et déployer des dépôts de ravitaillement sur le front.

1. Les Régiments ferroviaires sont des unités de support avec 1 étape de combat.
2. Un Régiment ferroviaire compte comme une Brigade à des fins d'empilement.
3. Les Régiments ferroviaires se déplacent toujours en mode Route (Road Mode), en utilisant les règles normales de mouvement pour une unité de support. Malgré leur nom, ils peuvent se déplacer sur n'importe quel type terrain et ils ne sont pas limités uniquement aux hexes de chemin de fer (rail) ou aux hexes d'autoroute (Autobahn).

- Chaque Régiment ferroviaire possède 4 points de mouvement. Si un Régiment ferroviaire n'a pas suffisamment de points de mouvement pour entrer dans un hex, il ne peut pas s'y déplacer.
- Les Régiments ferroviaires ne peuvent pas utiliser le mouvement de Fatigue.
- Chaque Régiment ferroviaire peut transporter une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) durant son déplacement.
- Si plus d'un Régiment ferroviaire occupe le même hex au début de la phase de mouvement terrestre, ils peuvent additionner leur capacité de mouvement jusqu'à un maximum de 12 points de mouvement et se déplacer ensemble. Dans ce cas, les Régiments ferroviaires ne peuvent transporter qu'une seule unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) et ils doivent rester ensemble pendant toute la durée du mouvement.
- Lorsqu'un Régiment ferroviaire est éliminé, il revient sur la carte durant la phase de renforcement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Reinforcement Phase) du tour de jeu suivant. Il est placé sur n'importe quel hex de chemin de fer ou d'autoroute, non-occupé et non-contrôlé par l'ennemi, situé à l'Est ou au Sud-Est. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, le renfort du Régiments ferroviaire est reprogrammé pour le prochain tour de jeu.

20. UNITÉS DU GÉNIE (COMBAT ENGINEERS) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Les unités du génie (Combat Engineers), utilisées par le Pacte de Varsovie, représentent divers Régiments et Bataillons d'ingénieurs spécialisés et entraînés au combat

- Les unités du génie (Combat Engineers) sont des unités de support avec 1 étape de combat et une force de Défense d'urgence (Contingency Defense).
- Une unité du génie (Combat Engineers) compte comme demi-brigade à des fins d'empilement.
- Une unité de combat impliquée dans un combat terrestre lorsqu'elle est empilée avec une unité du génie (Combat Engineers) ajoute 1 aux modificateurs de combat du joueur.
- Les unités du génie (Combat Engineers) peuvent soutenir un nombre illimité de combats terrestres pendant un tour de jeu.
- L'utilisation de plusieurs unités du génie (Combat Engineers) lors d'un combat n'a aucun effet supplémentaire.

21. RENFORTS

Les deux camps peuvent recevoir des renforts durant leur phase de renforcement (Reinforcement Phase).

Le tour de jeu d'arrivée des renforts pour le jeu de Campagne est imprimé sur le pion. Pour les petits scénarios, les joueurs doivent utiliser la liste des renforts du scénario pour déterminer les renforts disponibles.

21.1. Type de renforts

Les renforts sont de deux types génériques:

- Renforts standard, ayant le tour d'arrivée imprimé sur le pion (par ex. "Gt 6" ou "Be 5").
- Renforts variables, ayant un code en majuscule suivi d'un nombre avec ou sans signe plus (par ex. "P3 3", "GA 2" ou encore "EM+3").

21.2. Arrivée des renforts standards

Tous les renforts standards utilisent les règles générales suivantes. Des règles supplémentaires s'appliquent en fonction de la nationalité de l'unité en renfort. Le tour d'arrivée d'un renfort standard ne change jamais, sauf lorsque ses hexes d'arrivée sont bloqués par l'ennemi ou lorsque le joueur propriétaire décide de le retarder.

- Les renforts des escadrons aériens sont placés sur n'importe quel aérodrome contrôlé ami non endommagé et ayant la nationalité correspondante. L'aérodrome ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie ni être à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Si aucun aérodrome n'est disponible, ces renforts peuvent être retardés au tour suivant.
- Les renforts d'escadrons d'hélicoptères sont placés sur n'importe quel aérodrome ou hélicoptère ami contrôlé non endommagé. L'aérodrome/hélicoptère ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie ni être à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Pour les hélicoptères de l'OTAN, l'aérodrome/hélicoptère doit également être de la nationalité correspondante. Si aucun aérodrome n'est disponible, ces renforts peuvent être retardés au tour suivant.
- Les renforts aéromobiles (Airmobile), aéroportés (Airborne) et des forces spéciales sont placés sur un aérodrome contrôlé ami non endommagé et ayant la nationalité correspondante. L'aérodrome ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie ni être à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Alternativement, ils peuvent être retardés d'un tour de jeu ou alors ils peuvent entrer dans le tour suivant en utilisant les règles de renfort pour les unités terrestres de leur nationalité.
- Les renforts d'unités terrestres, qui ne sont pas aéromobiles (Airmobile), aéroportés (Airborne) ou des forces spéciales, entrent sur la carte pendant la phase de mouvement terrestre (Land Movement Phase) amie depuis des hexes spécifiques de la carte, en fonction de leur nationalité (voir les règles de nationalité ci-dessous). Ils peuvent entrer en mode Tactique (Tactical Mode) ou en mode Route (Road Mode), à la discrétion du joueur.
- L'hex d'entrée ne peut pas être occupé par des unités ennemies ni se trouver dans une ZOC ennemie. S'il n'y a pas d'hex d'entrée disponible, les renforts peuvent être retardés au tour suivant.

21.3. Arrivée des renforts variables

- Les renforts variables sont soumis à toutes les règles et limitations des renforts standards, ainsi qu'aux règles applicables à leur code de renfort.
- Le tour d'arrivée des renforts variables dépendra des événements du jeu et des décisions des joueurs, et dans certains cas, ils peuvent ne pas arriver du tout.
- Les unités de renfort variables ont un code de déploiement spécifique imprimé sur le côté gauche du pion, répertorié dans le tableau ci-dessous:

Code	Signification	Règles
AM	Mobilisation de l'Autriche	21.10, Renforts de l'Autriche

CM	Mobilisation de la Tchécoslovaquie	21.6, Renforts de la Tchécoslovaquie 21.9, Mobilisation du Pacte de Varsovie
EM	Mobilisation de l'Allemagne de l'Est	21.7, Renforts de l'Allemagne de l'Est 21.9, Mobilisation du Pacte de Varsovie
PM	Mobilisation de la Pologne	21.4, Renforts de Pologne 21.9, Mobilisation du Pacte de Varsovie
CA	CONUS, par air	21.21, Renforts CONUS aériens (CA)
CS	CONUS, par mer	21.22, Renforts CONUS maritimes (CS)
DM	Mobilisation du Danemark	21.13, Renforts du Danemark
GA	Défense GIUK, Groupe A	21.24, Renforts GIUK (GA, GB)
GB	Défense GIUK, Groupe B	21.24, Renforts GIUK (GA, GB)
NO	Renforts en Norvège	21.23, Renforts en Norvège (NON)
Pn	Renforts POMCUS, par air	21.20, Renforts REFORGER (Pn)

21.4. Renforts de la Pologne

1. Les renforts terrestres polonais entrent par l'un des hexes suivants: C6101, C6110, C6115. Les renforts peuvent également entrer à partir de l'hex C6127, avec un retard de un tour de jeu.
2. La 7ème Division marine polonaise peut être retirée de Gdynia et entrer dans l'hex C6101 au tour de jeu suivant. L'inverse est aussi vrai.
3. Les renforts polonais marqués d'un code "PM" sont des unités de mobilisation et arrivent uniquement si le joueur déclare la mobilisation polonaise (voir 21.9).

21.5. Renforts de la Hongrie

1. Les renforts terrestres hongrois entrent par l'hex Se1414. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.

21.6. Renforts de la Tchécoslovaquie

1. Les renforts terrestres tchécoslovaques entrent par l'un des hexes suivants: C6127, C6115, Se0907 ou Se1408. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
2. Les renforts tchécoslovaques marqués d'un code "CM" sont des unités de mobilisation et arrivent uniquement si le joueur déclare la mobilisation tchécoslovaque (voir 21.9).

21.7. Renforts de l'Allemagne de l'Est

1. Les renforts terrestres est-allemands sont placés sur n'importe quel hex de ville (City) ou urbain (Urban) est-allemand sous contrôle ami, et qui est non adjacent à des unités ennemies et qui ne contient pas de marqueurs de révolte (Revolt markers).
2. Les renforts est-allemands marqués d'un code "EM" sont des unités de mobilisation et arrivent uniquement si le joueur déclare la mobilisation est-allemande (voir 21.9).

21.8. Renforts de l'Union Soviétique

La plupart des renforts terrestres soviétiques possèdent un code de déploiement à deux lettres, spécifiant le district militaire auquel ils appartiennent, et leur tour d'arrivée.

Les hexes d'entrée des unités terrestres soviétiques sont déterminés par le district militaire correspondant. Le district militaire imprimé sur les autres types d'unités est uniquement là à des fins historiques.

1. Les renforts terrestres soviétiques du Groupe des forces du Nord (Ng) entrent depuis n'importe quel depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute du bord de la carte qui est situé en Pologne. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
2. Les renforts terrestres soviétiques du Groupe des forces Centrales (Cg) entrent depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute du bord de la carte qui est situé en Tchécoslovaquie. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
3. Les renforts terrestres soviétiques du Groupe des forces du Sud (Sg) entrent depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute du bord de la carte qui est situé en Tchécoslovaquie ou en Hongrie. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
4. Les renforts terrestres soviétiques des districts militaires de la Baltique (Ba), de Leningrad (Le) et du Bélarus (Be) peuvent entrer par les hexes C6101 ou C6110. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
5. Les renforts terrestres soviétiques du district militaire de Moscou (Mo) peuvent entrer depuis l'hex C6110. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
6. Les renforts terrestres soviétiques du district militaire de Kiev (Ki) peuvent entrer à partir des hexes C6110 ou C6115. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
7. Les renforts terrestres soviétiques du district militaire des Carpates (Ca) peuvent entrer par les hexes C6115, C6127 ou Se1408. Alternativement, ils peuvent entrer un tour de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.

8. Les renforts terrestres soviétiques du district militaire d'Odessa (Od) peuvent entrer par l'hex SE1414. Alternativement, ils peuvent entrer deux tours de jeu plus tard depuis n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé au bord Est de la carte.
9. Les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads) et les Régiments ferroviaires soviétiques entrent à partir de n'importe quel hex de chemin de fer (railroad) ou hex d'autoroute situé le long du bord Est de la carte.
10. Les unités soviétiques marquées d'un code "NO" suivent les règles des renforts de la Norvège.

21.9. Mobilisation du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Mobilization)

En cas de guerre à grande échelle, l'Union soviétique aurait sûrement mobilisé ses forces. La mobilisation dans les pays alliés du Pacte de Varsovie aurait été une autre histoire en raison des considérations politiques et de la stabilité que le joueur du Pacte de Varsovie doit prendre en compte.

1. Durant la phase de mobilisation (Mobilization Phase) d'un tour de jeu, le joueur du Pacte de Varsovie peut déclarer la mobilisation de l'un des pays suivants: Allemagne de l'Est, Pologne et Tchécoslovaquie.
2. Lorsqu'un pays du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation, les renforts avec le code de renforts variables correspondants sont placés sur l'emplacement approprié sur la piste d'enregistrement des tours de jeu (Turn Record Track).
3. Le tour d'arrivée des renforts de mobilisation est égal au tour de déclaration de mobilisation plus le numéro imprimé sur le pion (après le code de mobilisation).

Exemple: Le joueur du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation de l'Allemagne de l'Est au tour 4; une unité est-allemande marquée d'un code "EM+3" imprimé sur pion arrivera pendant la phase de renforcement du Pacte de Varsovie du tour 7.

4. Après avoir déclaré la mobilisation, le joueur du Pacte de Varsovie doit vérifier si d'éventuelles révoltes ont lieu dans chaque pays où la mobilisation a été déclarée (voir 36.0).
5. La mobilisation ne peut être déclarée qu'une seule fois pour chaque pays et n'est pas réversible.
6. La mobilisation ne peut pas être déclarée dans un pays où une révolte est en cours (par ex. un pays contenant des marqueurs de révolte (Revolt markers)).

21.10. Renforts de l'Autriche

En cas de guerre, l'Autriche aurait adopté une stratégie de guérilla territoriale, abandonnant toute tentative de défense des frontières nationales. Les troupes autrichiennes de Landwehr, légèrement armées et entraînées à la guerre de montagne, auraient pu se former et opérer même derrière les lignes ennemies.

1. Les unités autrichiennes marquées d'un code "AM" sont des unités de mobilisation. Le tour d'arrivée pour les unités de mobilisation est égal au tour de jeu où les forces de Pactes de Varsovie viole la neutralité de l'Autriche plus le numéro imprimé sur le pion (après le code de mobilisation).
2. Les Brigades alpines autrichiennes mobilisées peuvent être placées dans un hex de ville (City) ou dans un hex urbain (Urban) sous contrôle ami, situé à l'intérieur du territoire de l'Autriche. Cet hex ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie et il doit se trouver à moins de 4 hexes d'un HQ autrichien. Une seule Brigade peut être placée dans un hex ville/urbain. Les unités qui ne sont pas capables de le faire sont éliminées.
3. Les Régiments d'infanterie autrichiens mobilisés peuvent être placés dans n'importe quel hex du territoire autrichien, mais pas dans une ZOC ennemie et à une distance minimum de 3 hexes de tout autre Régiment d'infanterie autrichien mobilisé qui a été placé pendant le tour de jeu en cours. Les unités qui ne sont pas capables de le faire sont éliminées.

21.11. Renforts de la Belgique

1. Les renforts terrestres belges entrent depuis n'importe quel hex de bord de carte Ouest situé en Belgique. Si aucun hex n'est disponible, ils sont supprimés du jeu.

21.12. Renforts du Canada

1. Les renforts canadiens marqués d'un code "NO" suivent les règles pour les renforts de la Norvège.
2. Les renforts canadiens marqués d'un code "CA" suivent les règles des renforts aériens CONUS.

21.13. Renforts du Danemark

1. Les unités terrestres danoises marquées d'un code "DM" sont des unités de mobilisation. Lors de leur tour d'arrivée, elles peuvent être utilisées pour remplacer l'unité danoise avec la même désignation. Après un remplacement, l'unité danoise nouvellement entrée retrouve sa valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine et hérite de tous les marqueurs de l'unité d'origine (Fatigue, perte d'étapes, point de carburant et de munitions, etc.).
2. Un renfort "DM" ne peut pas entrer en jeu si l'unité danoise à remplacer a été éliminée. L'unité de renfort est également retirée du jeu.
3. Un renfort "DM" ne peut pas entrer en jeu si l'unité danoise à remplacer est en rupture de ravitaillement (Out of Supply). Dans ce cas, le renforcement est retardé d'un tour de jeu.

21.14. Renforts de la France

1. Les renforts d'unités terrestres françaises entrent depuis n'importe quel hex de bord de carte Ouest situé en France ou en Belgique. Si aucun hex n'est disponible, ils sont retardés au tour de jeu suivant.

21.15. Renforts de l'Italie

1. Les renforts d'unités terrestres italiennes entrent depuis n'importe quel hex de bord de carte Sud situé en Italie. Si aucun hex n'est disponible, ils sont retardés au tour de jeu suivant.

21.16. Renforts des Pays-Bas

1. Les renforts d'unités terrestres hollandaises entrent depuis n'importe quel hex de bord de carte Ouest situé aux Pays-Bas. Si aucun hex n'est disponible, ils sont retirés du jeu.

21.17. Renforts de la Grand-Bretagne

1. Les unités terrestres britanniques arrivant en tant que renfort standard sont placées sur n'importe quel hex de port ami, qui n'est pas endommagé, qui est une source de ravitaillement valide et qui ne se trouve pas dans une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Alternativement, elles peuvent être retardées d'un tour de jeu et placées sur n'importe quel hex du bord de carte Ouest situé aux Pays-Bas ou en Belgique.
2. Les unités britanniques marquées d'un code "GA" ou "GB" suivent les règles des renforts GIUK.

21.18. Renforts des USA

1. Les renforts terrestres américains marqués d'un code "Pn" (c'est-à-dire P1, P2, P3, P4, P5, P6) suivent les règles des renforts REFORGER
2. Les renforts américains marqués d'un code "GA" ou "GB" suivent les règles des renforts GIUK.
3. Les renforts américains marqués d'un code "CA" suivent les règles des renforts aériens CONUS (CONUS Air).
4. Les renforts américains marqués d'un code "CS" suivent les règles des renforts maritimes CONUS (CONUS Sealifted).
5. Les renforts américains marqués d'un code "NO" suivent les règles applicables aux renforts de la Norvège.

21.19. Renforts l'Allemagne de l'Ouest

En 1985, l'Allemagne de l'Ouest possédait une armée territoriale très efficace. En temps de guerre, elle aurait pu mobiliser 10 Brigades de bonne qualité (HSB pour HeimatschutzBrigade) et plusieurs douzaines de Régiments et de petites unités utilisés pour des fonctions de garnison et de défense des arrières (ici regroupés en HSR, HeimatschutzRegiment). L'organisation et le placement de ces unités a été simplifiée pour éviter des détails excessifs.

1. Une Brigade territoriale ouest-allemande (HSB), dont la désignation commence par un 5 (51HSB, 52HSB, 53HSB, 54HSB, 55HSB et 56HSB), peut être placée dans un hex de ville (City) ou dans un hex urbain (Urban) sous contrôle ami situé en Allemagne de l'Ouest, et situé à moins de 5 hexes d'une unité HQ de l'Allemagne de l'Ouest et à une distance minimale de 3 hexes de n'importe quelle unité du Pacte de Varsovie. Une seule unité peut être placée dans chaque hex. Si possible, les Brigades qui arrivent durant le même tour de jeu doivent être réparties de manière équitable entre les HQ ouest-allemands existants; si cette répartition n'est pas possible, le joueur de l'OTAN décide quel HQ recevra les Brigades en surplus.
2. Toutes les autres Brigades et Régiments territoriaux (HSR) ouest-allemands peuvent être placés dans n'importe quel hex de ville (City) ou hex urbain (Urban), contrôlé et ami et situé en Allemagne de l'Ouest, et situé aussi à moins de 7 hexes d'un HQ ouest-allemand et à une distance minimum de 3 hexes de n'importe quelle unité du Pacte de Varsovie. Une seule unité peut être placée dans chaque hex.
3. Si une unité territoriale de l'Allemagne de l'Ouest n'a pas d'hex d'entrée valide, elle est retirée du jeu.

21.20. Renforts REFORGER (Pn)

REFORGER (REturn of FORces to GERmany) était une opération conçue pour renforcer les défenses de l'OTAN en Allemagne. Plusieurs Divisions US maintenaient une "copie" de leur équipement stocké dans des sites protégés en Allemagne de l'Ouest (POMCUS, Prepositioning Of Materiel Configured in Unit Sets). En cas de guerre, le personnel de la Division aurait été transporté par avion vers le site POMCUS correspondant et équipé avec le matériel déjà sur place. Une exception notable et très importante était les hélicoptères, qui ne pouvaient pas être stockés dans les sites POMCUS pour une variété de raisons.

A l'exclusion de certaines Divisions clés, le nombre exacte d'unités qui auraient renforcé l'Europe pendant l'opération REFORGER a été discuté depuis des décennies. Plusieurs unités américaines ont participé aux différents exercices REFORGER au cours des années, les spéculations sont donc sans fin.

1. Toutes les unités marquées d'un code "P" suivi d'un nombre sont des renforts de type REFORGER.
2. Les renforts REFORGER sont placés sur l'hex du site POMCUS correspondant durant la phase de renforcement du tour programmé de leur entrée en jeu. Le tour d'arrivée réel peut varier en fonction des résultats de la bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle), de la supériorité aérienne de l'ennemi et plus encore.

Exemple: La 2ème Brigade de la 4ème Division mécanisée US est marquée du code "P2 6". Elle devrait donc arriver dans le site POMCUS 2 durant la phase de renforcement du tour 6.

3. Les renforts terrestres REFORGER ne peuvent pas se déplacer durant le tour de leur arrivée. Si ils sont obligés de se déplacer pour une raison quelconque, ils sont éliminés.
4. Si un site POMCUS a été occupé, à n'importe quel moment, par des unités de combat ennemies, ou si il a été détruit par une attaque nucléaire, tous les renforts REFORGER prévus pour arriver sur ce site POMCUS et non encore en jeu seront transportés par voie maritime à la place. Ils arriveront 5 tours plus tard que leur tour d'arrivée actuellement prévu.
5. Si un hex de site POMCUS se trouve à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi durant la phase de renforcement amie, tous les renforts REFORGER prévus pour arriver sur ce site POMCUS et non encore en jeu sont retardés d'un tour de jeu. Alternativement, le joueur de l'OTAN peut décider de déplacer tout ou partie des renforts affectés par transport maritime (voir renforts CONUS maritime – CONUS Sealift Renforts) et les planifiera comme arrivant 5 tours plus tard que leur tour d'arrivée actuellement prévu.

Exemple: Pendant le tour 2, le joueur du Pacte de Varsovie obtient la supériorité aérienne sur une zone couvrant les sites POMCUS 1 et 2. Tous les renforts non encore en jeu et qui sont marqués avec un code "P1" ou "P2" arriveront un tour plus tard que leur tour actuellement prévu.

6. Les sites POMCUS ne peuvent pas être endommagés par des missions aériennes d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) ou par des opérations des forces spéciales.

21.21. Renforts CONUS aériens (CA)

Les escadrons d'avions et d'hélicoptères US et canadiens destinés à l'Europe se seraient rendus en Europe par voie aérienne, en utilisant des avions de ravitaillement en vol ou les aérodromes de l'Islande pour se ravitailler en carburant.

1. Toutes les unités marquées d'un code "CA" sont des renforts CONUS aériens.
2. Le tour d'arrivée réel des renforts "CA" peut varier, en fonction des résultats de la bataille de l'Atlantique Nord.
3. Les escadrons aériens "CA" arrivent sur n'importe quel aérodrome ami de la même nationalité. Cet aérodrome doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
4. Les escadrons d'hélicoptères "CA" arrivent sur n'importe quel aérodrome/héliport ami de la même nationalité. Cet aérodrome/héliport doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
5. Si une unité de renfort "CA" n'a pas d'aérodrome d'arrivée valide, elle est retardée jusqu'au tour suivant.

21.22. Renforts CONUS maritimes (Sealift CONUS) (CS)

Plusieurs unités US et canadiennes destinées à l'Europe se seraient déplacées de l'Amérique du Nord vers les ports d'Europe du Nord par voie maritime. Au cours du début des années 80, l'acquisition par la marine US de plusieurs "Fast Sealift Ships" (FSS) dotés de capacités Roll-on/Roll-off a augmenté de façon considérable la vitesse globale des transports maritimes de l'OTAN. Bien sûr, le confinement de l'activité soviétique de l'air et des sous-marins le long de l'Atlantique Nord routes était un problème critique.

1. Toutes les unités marquées d'un code "CS" sont des renforts CONUS maritimes.
2. Les renforts "CS" arrivent dans n'importe quel port ami contrôlé et non endommagé, qui est également une source de ravitaillement valide, et qui ne se trouve pas à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Alternativement, ils peuvent être retardés d'un tour de jeu et placés sur n'importe quel hex du bord de carte Ouest située aux Pays-Bas ou en Belgique.
3. Le tour d'arrivée réel des renforts "CS" peut varier, peut varier, en fonction des résultats de la bataille de l'Atlantique Nord.
4. Les escadrons d'hélicoptères "CS" ne peuvent effectuer aucune mission durant leur tour d'arrivée et doivent être déplacés vers un aérodrome valide pendant la phase de mouvement amie suivante.

21.23. Renforts en Norvège (NO)

Plusieurs unités du Pacte de Varsovie et de l'OTAN étaient réservées aux renforcements de la Norvège et n'auraient normalement pas été disponibles pour le front d'Europe centrale. Les deux joueurs peuvent néanmoins avoir besoin de ces unités en renfort, au prix d'un risque accru de perdre la bataille de l'Atlantique Nord.

1. Toutes les unités marquées d'un code "NO" sont des renforts de la Norvège.
2. Le tour d'arrivée réel des renforts "NO" de l'OTAN peut varier en fonction des résultats de la bataille de l'Atlantique Nord.
3. Le tour d'arrivée réel des renforts "NO" du Pacte de Varsovie peut varier, en fonction des décisions prises dans la bataille de l'Atlantique Nord par le joueur du Pacte de Varsovie.
4. Les escadrons aériens "NO" arrivent sur n'importe quel aérodrome ami de la même nationalité. Cet aérodrome doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. S'il n'y a pas d'aérodrome d'arrivée valide, ils peuvent être retardés au tour suivant.
5. Les escadrons d'hélicoptères "NO" arrivent sur n'importe quel aérodrome/héliport ami. Cet aérodrome/héliport doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi (pour l'OTAN, l'aérodrome doit être de la même nationalité). S'il n'y a pas d'aérodrome d'arrivée valide, ils peuvent être retardés au tour suivant.
6. Les unités terrestres "NO" de l'OTAN arrivent dans n'importe quel port ami contrôlé et non endommagé, qui est également une source de ravitaillement valide, et qui ne se trouve pas à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Alternativement, ils peuvent être retardés d'un tour de jeu et placés sur n'importe quel hex du bord de carte Ouest située aux Pays-Bas ou en Belgique.
7. Les unités terrestres "NO" du Pacte de Varsovie entrent par n'importe quel hex de bord de carte Est situé en Pologne.
8. Les unités "NO" aéromobiles (Airmobile) et aéroportées (Airborne) du Pacte de Varsovie arrivent sur n'importe quel aérodrome ami de la même nationalité. Cet aérodrome doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. Alternativement, ils peuvent être retardés d'un tour de jeu et placés sur n'importe quel hex du bord de carte Est située en Pologne.

21.24. Renforts GIUK (GA, GB)

Plusieurs escadrons aériens de l'OTAN basés en Grande-Bretagne auraient probablement été utilisés pour soutenir la défense du passage GIUK (Groenland-Islande-UK) pendant les premiers jours de la guerre et, après y avoir (espérons-le) contenu l'activité soviétique, auraient été transférés en Europe centrale. La date d'arrivée de ces renforts dépendra de la situation dans l'Atlantique Nord et de la volonté du joueur de l'OTAN de prendre plus de risques en demandant leur transfert immédiat en Europe centrale.

1. Les renforts OTAN marquées d'un code "GA" ou "GB" sont des renforts GIUK.
2. Le tour d'arrivée réel des renforts GIUK peut varier, selon les décisions et les événements de la bataille de l'Atlantique Nord.
3. Les escadrons aériens et d'hélicoptères GIUK arrivent sur n'importe quel aérodrome (ou héliport pour les hélicoptères) ami de la même nationalité. Cet aérodrome/héliport doit être contrôlé et non endommagé et il ne doit pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
4. Si une unité de renfort GIUK n'a pas d'aérodrome d'arrivée valide, elle est retardée jusqu'au tour suivant.

21.25. Bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle)

Le contrôle des voies aériennes et maritimes entre l'Amérique du Nord et l'Europe était un problème stratégique critique pour les deux camps. Si les Soviétiques auraient été capables de retarder ou de bloquer le flux de renforts en provenance des États-Unis, les chances de l'OTAN de contenir ou simplement de survivre à une attaque du Pacte de Varsovie aurait été considérablement réduites.

Plusieurs types de renforts peuvent être accélérés, retardés ou même annulés par les événements et les décisions des joueurs dans la bataille de l'Atlantique Nord. Les joueurs utilisent le tableau de bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle Chart) pour déterminer l'issue et les conséquences de la lutte aérienne et navale dans cet océan.

1. A partir de la phase des événements externes (External Events Phase) du premier tour de guerre, les joueurs consultent le tableau de bataille de l'Atlantique Nord (North Atlantic Battle Chart) et résolvent séquentiellement tous les éléments répertoriés pour le tour de jeu en cours.
2. Le tableau contient trois types d'éléments différents: Événements, décisions du Pacte de Varsovie et décisions de l'OTAN. Chaque élément peut contenir un ou plusieurs de sous-éléments décrivant les choix ou résultats possibles.
3. Un élément "décision" (**Decision**) nécessite que le joueur de l'OTAN ou celui du Pacte de Varsovie sélectionne l'un des sous-éléments disponibles et applique immédiatement les résultats.
4. Un élément "événement" (**Event**) nécessite généralement un jet de dé pour être résolu; les effets des sous-éléments correspondants sont appliqués immédiatement.
5. Certains éléments requiert un ou plusieurs éléments précédents comme conditions préalables; si les conditions préalables pour un élément ne sont pas remplies, l'élément ne peut pas être utilisé et doit être ignoré.
6. Plusieurs éléments peuvent entraîner un modificateur de jet de dé (DRM) positif ou négatif pour des événements ultérieurs. Ces modificateurs sont cumulatifs, et les joueurs doivent en conserver un total cumulé. Tous les jets de dé effectués pour un événement sont modifiés par le DRM courant.
7. Plusieurs éléments peuvent modifier le tour d'arrivée réel des unités de renfort variable (celles avec un code spécifié en majuscule). Toutes les modifications sont cumulatives, donc des unités de renforts variables peuvent être retardées (ou accélérées) plusieurs fois au cours du jeu.

Exemple:

La guerre réelle commence au tour 2, et les joueurs consultent le tableau de bataille de l'Atlantique Nord durant la phase des événements externes (External Events Phase). Le Tour de Guerre 1 possède 5 éléments à résoudre séquentiellement.

L'élément No 1 est un événement descriptif, sans jet de dé requis, indiquant que la flotte soviétique du Nord est entrée en mer du Nord.

L'élément No 2 est une décision que joueur du Pacte de Varsovie doit prendre concernant le déplacement en Europe centrale des forces initialement affectées à l'invasion de la Norvège, avec deux choix possibles: OUI ou NON.

Le joueur du Pacte de Varsovie décide de soutenir l'invasion de la Norvège et choisit NON (sous-élément # 2.2). Par conséquent, tous les renforts du Pacte avec un code "NO" envahiront la Norvège et seront retirés du jeu; de plus, le DRM total cumulé devient -1, donnant au Pacte de Varsovie plus de chances de gagner la bataille de l'Atlantique.

L'élément No 3 est une décision que le joueur de l'OTAN doit prendre concernant l'attribution des escadrons aériens basés en Grande-Bretagne comme renfort immédiat pour le Front central, avec 3 choix possibles: OUI, NON ou NEUTRE.

Le joueur de l'OTAN choisit "NEUTRE" (sous-point # 3.3), lui permettant de reporter sa décision.

L'élément No 4 est une décision que le joueur de l'OTAN doit prendre concernant la demande de transfert de la 3ème US Air Force de ses bases en Grande-Bretagne vers l'Europe centrale, avec 3 choix possibles: OUI, NON ou NEUTRE.

Le joueur de l'OTAN décide d'engager la 3ème US Air Force dans l'Atlantique Nord et choisit NON (sous-point # 4.2); le DRM en cours d'exécution le total passe de -1 à 0, et tous les renforts de l'OTAN codés "GA" sont reprogrammés pour arriver 2 tours plus tard que leur tour d'arrivée actuel.

L'élément No 5 est un événement sur la bataille aérienne/navale dans le passage GIUK.

Le joueur du Pacte de Varsovie obtient un 6, sans aucun modificateur car le total cumulé des DRM est actuellement de 0. Le sous-élément correspondant est # 5.2, déclarant que la flotte soviétique a forcé le passage GIUK avec des pertes modérées. Les renforts OTAN codés "GA" sont reprogrammés pour arriver 1 tour plus tard que son tour d'arrivée actuel (au total, les renforts de l'OTAN avec un code "GA" seront désormais prévu d'arriver 3 tours plus tard que prévu).

21.26. Mobilisation de l'OTAN

1. Tous les pays de l'OTAN commencent automatiquement à se mobiliser au Tour 0, sauf indication contraire des règles spécifiques à un scénario. Cela signifie qu'une unité de l'OTAN avec un code de setup DM+5 sera mobilisée durant la phase de renforcement de l'OTAN du tour 5.

22. REMPLACEMENTS (REPLACEMENTS)

Dans un conflit général entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN, aucune des deux parties n'aurait eu suffisamment de capacité de production pour remplacer les équipements perdus au combat depuis le début. Les remplacements sont donc tardifs et rares.

22.1. Remplacement des unités terrestres

Les points de remplacement terrestre sont utilisés pour éliminer les pertes d'étapes des unités terrestres et sont soumis aux règles suivantes:

1. Les points de remplacement terrestre peuvent être accumulés d'un tour à l'autre s'ils ne sont pas immédiatement utilisés.
2. Afin de recevoir des points de remplacement, une unité doit être en état de ravitaillement général (General Supply) et non adjacente à des unités ennemies.

3. Une unité ne peut utiliser que les points de remplacement de sa même nationalité. Les points de remplacement des alliés du Pacte de Varsovie peuvent être utilisés par tous les pays du Pacte de Varsovie à l'exception de l'Union soviétique.
4. Supprimer la perte de 1 étape d'une unité de la taille d'une Brigade ou d'un Régiment coûte 1 point de remplacement.
5. Supprimer la perte de 1 étape d'une unité de la taille Division coûte 3 points de remplacement.
6. Une Division basique (Division Base), qui sera le seul composant survivant d'une Division, peut être reconstruite en une Division avec une perte de 2 étapes, en dépensant 3 points de remplacement.
7. Une unité ne peut supprimer que la perte de 1 étape, au maximum, par tour de jeu, en utilisant des points de remplacement.
8. Une unité ne peut pas dépenser des points de mouvement durant le tour de jeu où elle a reçu des points de remplacement.
9. Une unité recevant des points de remplacement revient à sa valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine. Si sa valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine était supérieure à 5, la valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) de l'unité est réduite à 5.
10. Une unité éliminée ne peut pas être rétablie en utilisant des points de remplacement.

22.2. Remplacements des escadrons aériens (Pacte de Varsovie uniquement)

L'Union soviétique considèrerait que les forces aériennes basées en Europe de l'Est et dans les districts militaires les plus occidentaux étaient suffisantes pour soutenir un conflit contre l'OTAN. Des pertes allant jusqu'à un certain niveau auraient été remplacées par des avions et des pilotes provenant d'autres régions situées plus profondément dans le territoire soviétique.

Les points de remplacement aérien peuvent être utilisés pour éliminer les pertes d'étapes des escadrons aériens en utilisant les règles suivantes:

1. Les points de remplacement aérien ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre. S'ils ne sont pas utilisés immédiatement, ils sont perdus.
2. Afin de recevoir des points de remplacement aérien, un escadron aérien doit être basé dans un aéroport non endommagé et qui possède une ligne de communication valide.
3. Supprimer la perte de 1 étape d'un escadron aérien nécessite 1 point de remplacement aérien du même type générique d'avion.
4. Un escadron précédemment détruit peut revenir en jeu en dépensant 2 points de remplacement aérien du même type générique d'avion. Il peut être placé dans n'importe quel aéroport de la même nationalité qui est non endommagé et qui possède une ligne de communication valide.

23. MÉTÉO (OPTIONNEL)

Dans 1985: *Under an Iron Sky*, il n'y a que deux types de météo: Bonne ou mauvaise.

1. Durant la phase météo (Weather Phase), le joueur du Pacte de Varsovie détermine la météo du tour de jeu. Il détermine le mois en cours et il lance un dé puis il consulte la table météo (Weather Table).
2. La plupart des scénarios commencent le 24 juillet 1985. Par conséquent, durant les tours de jeu 1 à 4, on consultera la ligne "Juillet" dans la table météo (Weather Table). Durant les tours 5 à 19, cela sera la ligne "Août" et durant les tours 20 à 25, la ligne "Septembre".

Les événements dans 1985: Under an Iron Sky commencent le 24 juillet 1985, mais l'ordre de bataille et la situation politique n'ont pas changé drastiquement quelques mois avant ou après cette date. Les joueurs peuvent accepter de commencer un scénario à un autre moment de l'année.

23.1. Effets d'une météo mauvaise sur les unités terrestres

1. Lors d'un mouvement en mode Tactique (Tactical Mode), tous les coûts de terrain pour entrer dans un hex ou traverser un côté d'hex sont doublés. Les unités se déplaçant en mode Route (Road Mode) ne sont pas affectées par une météo mauvaise.
2. Le coût pour entrer dans une ZOC ennemie est réduit à 2 points de mouvement.
3. Aucun largage aérien (Airdrops) ne peut être effectué.

23.2. Effets d'une météo mauvaise sur les avions

1. Les escadrons aériens toutes saisons exécutant des missions aériennes d'appui au sol (Ground Support Mission), des missions SEAD, des missions aériennes d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission), des missions de reconnaissance (Recon) et des missions Wild Weasel doivent lancer un dé avant de résoudre la mission. Sur un résultat de 1 à 10, la mission est interrompue. Les escadrons aériens qui ne décollent pas ne peuvent pas lancer à nouveau un dé pour la Météo durant le tour de jeu en cours, mais peuvent effectuer des missions ne nécessitant pas de jet de dé Météo (par exemple, l'escorte ou l'interception).
2. Les escadrons aériens toutes saisons exécutant des missions de supériorité aérienne, d'escorte et d'interception ne sont pas affectés par une météo mauvaise.
3. Les escadrons aériens dotés de capacités météorologiques limitées ne peuvent effectuer aucune mission pendant un tour de jeu avec une météo mauvaise.

23.3. Effets d'une météo mauvaise sur les hélicoptères

1. Les escadrons d'hélicoptères doivent lancer un dé avant de se déplacer. Sur un résultat de 1 à 10, la mission est interrompue: l'escadron d'hélicoptères ne peut pas se déplacer durant la phase de mouvement en cours.

24. GUERRE CHIMIQUE (CHEMICAL WARFARE) (OPTIONNEL)

La guerre chimique a de lourds effets au cours des 48 premières heures d'utilisation, mais devient moins efficace au fil du temps.

24.1. Initier la guerre chimique

1. Seul le joueur du Pacte de Varsovie peut initier la guerre chimique, en déclarant simplement son intention pendant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) d'un tour de jeu.

- L'OTAN peut commencer à utiliser la guerre chimique à partir du 3ème tour de jeu après le début de la guerre chimique du joueur du Pacte de Varsovie.

24.2. Utilisation de la guerre chimique

- Lorsqu'un joueur souhaite utiliser des armes chimiques pendant un combat, il doit le déclarer lors de l'étape appropriée de la séquence de résolution du combat; le joueur doit également déclarer s'il utilise des produits chimiques persistants ou non persistants.
- Si il utilise des produits chimiques persistants, un marqueur "Chem Area" est placé dans chaque hex contenant les unités ennemies impliquées dans le combat.
- Le joueur utilisant des armes chimiques ajoute le modificateur de combat approprié à son total de modificateurs de combat. Il est possible pour les deux joueurs d'utiliser des armes chimiques pendant un seul combat.
- L'utilisation d'armes chimiques contre des unités ennemies situées dans des hexes de ville (City) ou dans des hexes urbains (Urban) a un effet négatif sur les points de victoire du joueur.

24.3. Zones de contamination

- Un marqueur "Chem Area" et ses six hexes adjacents constituent une zone de contamination (Contamination Zone).
- A chaque fois qu'une unité du Pacte de Varsovie se déplace à l'intérieur d'une zone de contamination, tous les coûts en points de mouvement dû au terrain sont doublés. Tous les autres coûts en points de mouvement ne sont pas affectés.
- A chaque fois qu'une unité de l'OTAN se déplace à l'intérieur d'une zone de contamination, tous les coûts en points de mouvement dû au terrain sont triplés. Tous les autres coûts en points de mouvement ne sont pas affectés.
- Plusieurs marqueurs de contamination n'ont aucun effet supplémentaire.
- Tous les marqueurs "Chem Area" sont retirés durant l'étape de suppression des marqueurs de contamination chimique de la phase de suppression de marqueurs qui suit.
- Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers une zone de contamination chimique.

24.4. Attaque chimique par missiles (Pacte de Varsovie uniquement)

- Les attaques chimie par missiles ne peuvent être utilisées que par le joueur du Pacte de Varsovie.
- A tout moment, durant la phase de mouvement du pacte de Varsovie ou durant la phase d'attaques SSM (SSM Attacks Phase), chaque Bataillon SSM peut lancer une ogive chimique dans n'importe quel hex sur la carte dans un rayon de 50 hexes de l'unité SSM. Chaque Bataillon SSM peut exécuter une seule attaque par tour de jeu (c'est-à-dire qu'il peut attaquer pendant la phase d'attaques SSM OU pendant la phase de mouvement du Pacte de Varsovie, mais pas pendant les deux).
- Un hex frappé par une ou plusieurs attaques chimiques SSM a un marqueur "SSM Chem" placé dessus. Un hex peut être frappé par plusieurs attaques chimiques SSM durant un tour de jeu.
- Chaque unité de support se trouvant dans un hex frappé par une attaque chimique SSM durant la phase de mouvement du Pacte de Varsovie a une probabilité d'être désactivée jusqu'à la fin du combat terrestre déclaré, jusqu'à la fin d'une mission d'attaque au sol ou jusqu'à la fin d'une mission SEAD. Pour cette situation distincte, "Unités de support" inclus les unités d'artillerie (Artillery), les unités EW, les unités SAM et les unités ADA. Au moment où l'unité de support doit être utilisée, le joueur de l'OTAN lance un dé et trouve le résultat dans le tableau ci-dessous:

Tours de jeu écoulés depuis le début de la Guerre Chimique	Résultat pour que l'unité de support soit désactivée (non utilisable)
0	1 - 10
1	1 - 5
2+	1 - 2

Exemple: Le joueur du Pacte de Varsovie commence un combat terrestre avec son unité en mouvement. Durant l'étape correspondante de la séquence de combat, il exécute une attaque chimique SSM contre un hex contenant une unité d'artillerie de l'OTAN qui pourrait soutenir la défense. Le joueur de l'OTAN obtient un 6; l'artillerie est désactivée pour la résolution du terrestre, mais revient à ses fonctionnalités normales immédiatement après la fin de l'attaque. Si le joueur du Pacte de Varsovie effectue une deuxième attaque impliquant l'unité d'artillerie de l'OTAN, il pourrait lancer une deuxième attaque chimique SSM pour essayer de la désactiver à nouveau.

- Toutes les unités aériennes et d'hélicoptères opérant à partir d'un aérodrome frappé par une attaque chimique SSM ont une probabilité d'être inutilisables pour le tour de jeu en cours. Chaque fois qu'un joueur de l'OTAN veut utiliser une unité aérienne ou un hélicoptère basé dans un aérodrome frappé par une attaque chimique SSM, il lance un dé et trouve le résultat dans le tableau ci-dessous. L'unité aérienne et l'hélicoptère qui sont inutilisables ne peuvent pas lancer à nouveau le dé pour le reste du tour de jeu en cours. (Exception: point 6 ci-dessous).

Tours de jeu écoulés depuis le début de la Guerre Chimique	Résultat pour annuler (unités aérienne/hélicoptère ne peuvent pas décoller)
0	1 - 10
1	1 - 5
2+	1 - 2

Les simulations effectuées à Ramstein durant les années 80 ont conclu que les Soviétiques n'avaient pas la capacité d'attaque nécessaire pour paralyser un grand aérodrome, mais ils auraient pu perturber gravement les opérations des équipes au sol.

- Les unités aériennes ou d'hélicoptères opérant à partir d'un aérodrome frappé par une attaque chimique SSM peuvent être

transférées vers un autre aérodrome sans lancer un dé. Une unité aérienne transférée sur un autre aérodrome ne peut pas être utilisée pour le reste du tour de jeu en cours. Une unité d'hélicoptère ne peut pas être utilisée pour le reste de la phase terrestre en cours.

La règle de transfert air / hélicoptère empêche le joueur du Pacte de Varsovie de frapper en permanence certains aérodromes clés de l'OTAN rendant ainsi leur équipements inutiles pour tout le jeu. Dans toute situation de guerre réelle, l'OTAN aurait trouvé un moyen de déplacer les équipements dans un autre aérodrome, quoi qu'il arrive.

25. GUERRE NUCLÉAIRE (NUCLEAR WARFARE) (OPTIONNEL)

L'utilisation d'armes nucléaires aurait sans aucun doute été l'une des plus importantes hypothèses dans un conflit entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN. Les joueurs qui ressentent le besoin de lancer la guerre nucléaire sont fortement encouragés à utiliser les règles de la guerre nucléaire en conjonction avec les règles optionnelles de l'escalade vers les armes de destruction massive.

25.1. Initier la guerre nucléaire

1. Les armes nucléaires peuvent être utilisées par un joueur, en déclarant son intention durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) d'un tour de jeu.
2. Durant la phase de frappe nucléaire (Nuclear Strike Phase) du tour de jeu où la guerre nucléaire est initiée, le joueur initiateur effectue et résout toutes ses attaques nucléaires en premier, suivi après par le joueur adverse.
3. Durant la phase de frappe nucléaire (Nuclear Strike Phase) des tours de jeu suivants, les joueurs alternent pour attribuer leurs points nucléaires, pour le tour de jeu courant, dans un hex qui est à portée de leur système approprié pouvant effectuer des frappes nucléaires. Le joueur qui a initié la guerre nucléaire commence en premier.

25.2. Types d'armes capables d'attaque par armes nucléaires

1. Il y a 3 moyens d'effectuer une attaque avec des armes nucléaires:
 - a. Une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) exécutée par un escadron aérien avec une valeur de frappe (Strike) de 3 ou plus. Toutes les règles standards sont utilisées pour résoudre l'exécution de la mission.
 - b. Une unité d'artillerie en état de ravitaillement général (General Supply) qui se trouve à moins de 2 hexes de l'hex cible.
 - c. Une unité SSM en état de ravitaillement général (General Supply) qui se trouve à moins de 50 hexes de l'hex cible.
2. Dans chaque scénario, les joueurs possèdent un nombre total de points nucléaires qui peuvent être utilisés par type d'arme capable d'attaque nucléaire approprié (Air, Artillerie ou SSM). Une fois que l'attribution des points nucléaires pour un certain type d'arme a atteint 0, le joueur ne peut plus l'utiliser.
3. Sous réserve des restrictions ci-dessus, il n'y a pas de limite au nombre de points nucléaires qu'une unité aérienne peut utiliser lors de l'exécution d'une mission aérienne d'attaque au sol.
4. Sous réserve des restrictions ci-dessus, il n'y a pas de limite au nombre de points nucléaires qu'une unité d'artillerie peut utiliser lors de l'exécution d'une attaque nucléaire.
5. Une unité SSM peut utiliser un maximum de 2 points nucléaires par tour de jeu. Elle peut exécuter deux attaques nucléaires utilisant un seul point nucléaire, ou une attaque nucléaire utilisant 2 points nucléaires.
6. Une unité d'artillerie peut exécuter n'importe quel nombre d'attaques nucléaires pendant un tour de jeu, en plus de l'utilisation normale de sa force de barrage. Les unités d'artillerie ayant subies des pertes d'étape peuvent lancer des attaques nucléaires.

25.3.1. Résolution des attaques nucléaires

1. Le joueur exécutant une attaque nucléaire choisit un hex à portée d'un de ses types d'armes approprié. Les attaques nucléaires par avions nécessiteront l'exécution d'une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) en utilisant la procédure standard (voir 27.9).
2. Le joueur totalise le nombre de points nucléaires délivrés avec succès sur l'hex cible et lance un dé puis consulte le tableau des attaques nucléaires (Nuclear Attack Table). Le résultat indique le nombre total de pertes d'étapes de combat infligées à l'hex cible.
3. Le joueur exécutant l'attaque nucléaire répartit les pertes qui en résultent entre les unités ennemies terrestres et les installations dans l'hex comme bon lui semble, sans aucune limitation.
4. Une installation est endommagée en lui affectant une perte de 2 étapes.
5. Une unité de combat en mode Hérisson (Hedgehog Mode) touchée par une attaque nucléaire absorbe la première perte d'étape attribuée sans conséquences; en d'autres termes, une perte minimum de 2 étapes doit être assignée pour infliger une perte de 1 étape à une unité en mode Hérisson (Hedgehog Mode).
6. Une unité de combat en mode Route (Road Mode) touchée par une attaque nucléaire subit une perte d'étape supplémentaire. En d'autres termes, si le joueur qui exécute une attaque nucléaire attribue une perte de 1 étape à une unité ennemie mode Route (Road Mode), l'unité subira une perte de 2 étapes.
7. Une Division éliminée par une attaque nucléaire est remplacée par la Division basique (Division Base) appropriée. La Division basique (Division Base) nouvellement placée n'est pas soumise à l'attaque nucléaire qui vient d'être résolue.
8. Si une attaque nucléaire obtient au moins un résultat de perte de 1 étape, le joueur exécutant l'attaque lance un dé et consulte la table de contamination nucléaire (Nuclear Contamination Table). Le niveau de contamination nucléaire de l'hex est ensuite ajusté en conséquence en utilisant des marqueurs "Nuclear". Le niveau maximum de contamination d'un hex est de 3.

Exemple: Le joueur du Pacte de Varsovie attaque un hex, déjà au niveau 1 de contamination nucléaire, avec 5 points nucléaires. L'attaque nucléaire inflige une perte de 3 étapes. Le joueur du Pacte de Varsovie décide d'infliger toutes les pertes (3 étapes) à une seule Brigade de l'OTAN se trouvant dans l'hex; comme la Brigade est en mode Hérisson (Hedgehog Mode), elle ne subit qu'une perte de 2 étapes.

Après avoir mis en œuvre les résultats de l'attaque nucléaire, le joueur du Pacte de Varsovie obtient un 9 sur la table de contamination nucléaire (Nuclear Contamination Table), indiquant un "2". La contamination nucléaire de l'hex cible est augmentée au niveau 3.

25.4. Effets de la contamination nucléaire

1. Le coût en points de mouvement pour quitter un hex avec une contamination nucléaire est augmenté par le niveau de la contamination nucléaire. Le coût supplémentaire doit également être payé pour tracer les lignes de ravitaillement.
2. N'importe quelle unité terrestre qui occupe un hex avec un niveau de contamination nucléaire, à la fin de l'étape d'élimination de la contamination nucléaire d'une Phase d'action, doit lancer un dé sur le tableau des attaques nucléaires (Nuclear Attack Table), en utilisant le niveau de contamination nucléaire comme nombre de points nucléaires attaquant. Les résultats sont appliqués immédiatement.
3. Un escadron aérien ou d'hélicoptère ne peut pas exécuter de mission lorsqu'il est basé dans un hex avec un niveau de contamination nucléaire, à l'exception des missions Ferry. Pour les escadrons aériens, l'aérodrome doit également être non endommagé.
4. Les installations endommagées, qui se trouvent dans un hex avec un niveau de contamination nucléaire, peuvent être réparées en dépensant le double de point que le nombre normal de points requis pour la réparation.
5. Durant l'étape d'élimination de la contamination nucléaire d'une Phase d'action, un dé est lancé pour chaque hex avec un niveau de contamination nucléaire afin de déterminer si le niveau de contamination est réduit:
 - a. Un niveau de contamination 3 est réduit à 2 sur un jet de dé de 1 à 12.
 - b. Un niveau de contamination 2 est réduit à 1 sur un jet de dé de 1 à 8.
 - c. Un niveau de contamination 1 est réduit à 0 sur un jet de dé de 1 à 5.

26. ESCALADE DES ARMES DE DESTRUCTION MASSIVE (OPTIONNEL)

Après 1945, aucune puissance nucléaire n'a jamais utilisé d'armes nucléaires, même dans des conflits problématiques contre des ennemis sans possibilités de représailles directes (Corée, Vietnam et Afghanistan en sont quelques exemples). Des armes chimiques ont été utilisées à plusieurs reprises (Vietnam, Afghanistan, plusieurs conflits au Moyen-Orient), mais toujours avec une approche clandestine suivie d'un déni de responsabilité et d'accusations réciproques. De toute évidence, l'utilisation de ces armes amène sur la table des considérations et des conséquences bien au-delà du simple point de vue militaire, en particulier lorsque l'ennemi dispose de plusieurs centaines d'armes similaires prêtes à l'emploi.

La règle de l'escalade des armes de destruction massive simule l'incertitude quant aux conséquences de l'emploi des ADM dans un conflit en Europe centrale. L'objectif est de décourager une utilisation légère et d'obliger les joueurs à réfléchir à nouveau. En utilisant cette règle, un joueur utilisant des armes chimiques ou nucléaires perd quelque peu le contrôle sur la direction future des événements. Une fois la ligne rouge franchie, l'escalade pourrait devenir incontrôlable, conduisant éventuellement à un échange nucléaire stratégique entre les deux blocs.

Lors de l'utilisation des règles d'escalade des ADM (Armes de destruction massive), les joueurs ne peuvent pas décider librement d'employer des armes chimiques ou nucléaires. Chaque joueur doit d'abord obtenir la libération de ces armes auprès des dirigeants politiques.

Il existe deux types d'armes de destruction massive: Les armes chimiques et les armes nucléaires.

1. Au début du jeu, aucun joueur ne peut pas utiliser n'importe quel type d'ADM.
2. Avant de pouvoir utiliser un type d'ADM pour la première fois, un joueur doit lancer un dé et consulter la table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) appropriée durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase). Le joueur déclare le type d'ADM qu'il veut autoriser et il lance un dé et consulte sa table d'autorisation des ADM (WMD Release Table). *Note: Même lors de l'utilisation des règles d'escalade des ADM, le joueur de l'OTAN ne peut pas être le premier à utiliser des armes chimiques.*
3. Un joueur peut demander l'autorisation d'un type d'ADM une fois par tour de jeu. Une fois qu'une ADM a été autorisée pour un joueur, il ne peut pas demander volontairement son autorisation pour le reste du jeu.
4. Dans le tour suivant la première autorisation d'un type d'ADM pour un joueur, le joueur adverse **doit** lancer un dé et consulter sa table d'autorisation des ADM (WMD Release Table). Si des armes chimiques et nucléaires ont été autorisées durant le même tour de jeu, il lance le dé séparément pour les deux types d'ADM.
5. L'utilisation ou non d'une ADM autorisée par un joueur ne change en rien la séquence ci-dessus. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire que le joueur qui a obtenu l'autorisation d'une ADM l'utilise dans le jeu. Le joueur adverse devra, de toute façon, lancer le dé et consulter sa table d'autorisation des ADM (WMD Release Table).
6. La table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) pourrait entraîner un échange nucléaire stratégique entre l'OTAN et le Pacte de Varsovie. Dans ce cas, le premier joueur qui a demandé l'autorisation de n'importe quelle ADM perd la partie avec une défaite politique décisive. Bien sûr, il n'y a guère de gagnant en cas d'échanges nucléaires stratégiques.

Exemple:

Durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 3, le joueur du Pacte de Varsovie décide de demander l'autorisation des armes chimiques. Le joueur du Pacte de Varsovie consulte sa table d'autorisation des ADM (WP WMD Release Table) dans la section "WP requests Chemical Weapons Release" et lance un 6. Les armes chimiques sont autorisées pour le Pacte de Varsovie.

Comme le Pacte de Varsovie a été autorisé à employer des armes chimiques au tour 3, le joueur de l'OTAN doit lancer un dé et consulter sa table d'autorisation des ADM (NATO WMD Release Table) durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 4. Le joueur de l'OTAN lance un 10 et la section "WP released Chemical Weapons" de sa table indique que les armes chimiques et nucléaires sont autorisées pour l'OTAN.

Comme les armes nucléaires ont été autorisées pour l'OTAN pendant le tour 4, le joueur du Pacte de Varsovie doit lancer un dé et consulter sa table d'autorisation des ADM (WP WMD Release Table) durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 5. Le joueur du Pacte de Varsovie lance un 17 et la section "NATO released Nuclear Weapons" de sa table indique qu'un échange nucléaire stratégique est déclenché, et comme le Pacte de Varsovie a été le premier à avoir été autorisé à utiliser des ADM, le jeu se termine par une défaite politique décisive pour le Pacte de Varsovie.

27. GUERRE AÉRIENNE

Les activités aériennes ont lieu pendant plusieurs phases d'un tour de jeu et utilisent les règles générales suivantes:

1. Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), les deux joueurs décident où ils veulent obtenir le contrôle de l'espace aérien, puis ils essaient d'y parvenir.
2. Durant les phases de mouvements terrestres amis et ennemis, les deux joueurs peuvent exécuter des missions aériennes pour aider les unités amies au combat, détruire ou endommager les ressources ennemies, ou entraver les mouvements ennemis.
3. Durant les phases de mouvements terrestres amis et ennemies, les deux joueurs peuvent essayer d'intercepter les missions aériennes ennemies.
4. Les escadrons aériens, qui ne se trouvent pas dans une zone de supériorité aérienne, peuvent effectuer uniquement une seule mission par tour de jeu. Après avoir effectué la mission, ils retournent dans la case **Used** de leur aérodrome actuel et ne peuvent plus être utilisés pour le reste du tour de jeu en cours.
5. Les escadrons aériens dans une zone de supériorité aérienne peuvent effectuer un nombre illimité de missions d'interception et d'escorte au cours d'un tour de jeu. Ils retournent dans la case **Used** d'un aérodrome valide durant la phase finale (End Phase) du tour de jeu.
6. Un aérodrome valide est défini comme un aérodrome de la même nationalité que l'escadron aérien.

27.1. Types d'avions

De manière générale, un escadron aérien ayant une valeur de combat aérien peut exécuter n'importe quelle mission, tandis qu'un escadron aérien sans valeur de combat aérien ne peut exécuter que des missions spécifiques.

Valeurs	Description	Missions autorisées
R-n-n	Reconnaissance	Reconnaissance, Appui au sol, Attaque au sol, SEAD, Interdiction du ravitaillement, Ferry (Recon, Ground Support, Ground Strike, SEAD, Supply Interdiction, Ferry)
B-n-n	Bombardier	Appui au sol, Attaque au sol, SEAD, Interdiction du ravitaillement, Ferry (Ground Support, Ground Strike, SEAD, Supply Interdiction, Ferry)
T-n-n	Transport	Transport, Largage aérien, Ferry (Transport, Airdrop, Ferry)
ECM	Contres mesures électroniques	Toutes sauf la supériorité aérienne
AEW	Airborne Early Warning	Supériorité aérienne (Air Superiority)

27.2. La grille aérienne (Air Grid)

La carte du jeu est divisée en Megahexes de 61 hexes standards chacun. Chaque Megahex contient également un modificateur d'interception (les nombres blancs séparés par une barre oblique).

Les Megahexes ont les utilisations suivantes:

1. Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), les joueurs peuvent essayer d'obtenir la supériorité aérienne sur un ou plusieurs Megahexes.
2. Durant une mission aérienne, les jets de dés effectués pour les tentatives d'interception sont modifiés par les chiffres imprimés à l'intérieur du Megahex ou se trouve l'hex cible de la mission interceptée. Le numéro de gauche est utilisé pour les tentatives d'interception de l'OTAN, celui de droite pour celles du Pacte de Varsovie.
3. Les missions Wild Weasel qui réussissent, affectent tout un Megahex.
4. Les missions Wild Weasel ne peuvent pas être exécutées sur un Megahex où l'ennemi possède la supériorité aérienne.
5. Lorsque la règle du rayon de combat (voir 27.3), les avions se déplacent et déterminent leur portée de mission en utilisant les Megahexes.

27.3. Rayon de combat (Optionnel)

Lorsque cette règle est utilisée, un escadron aérien ne peut exécuter de missions que jusqu'à une certaine portée à partir de sa base actuelle.

1. Chaque mission a un rayon de combat maximum en Megahexes, selon le type de mission et la nationalité de l'avion qui l'exécute.

Mission	OTAN	Pacte de Varsovie
Supériorité aérienne (Air Superiority)	4	4
Interception / Escorte (Intercept / Escort)	7	6
Attaque au sol, Appui au sol, Wild Weasel (Strike, Support, Wild Weasel)	7	6
Transport, Ferry, Largage (Transport, Ferry, Airdrop)	Illimité	Illimité
Reconnaissance (Recon)	Illimité	Illimité

2. Chaque escadron aérien exécutant une mission doit déterminer individuellement sa trajectoire de vol vers le Megahex de la mission. La trajectoire de vol est mesurée en Megahex, depuis le Megahex contenant l'aérodrome de décollage jusqu'au

Megahex où la mission se déroulera. La longueur du chemin déterminera quelles valeurs seront utilisées par l'escadron lors de l'exécution de la mission.

- Un escadron aérien décollant d'une base hors carte doit tracer une trajectoire de vol à partir du bord Est de la carte (pour le Pacte de Varsovie) ou du bord Ouest de la carte (pour l'OTAN). De plus, la longueur finale de la trajectoire de vol est augmentée de un.
- Si la longueur de la trajectoire de vol est inférieure ou égale au rayon de combat, l'escadron utilisera ses valeurs imprimées standards durant la mission.
- Si la longueur de la trajectoire de vol est supérieure ou égale au double du rayon de combat, l'escadron peut utiliser le rayon de combat étendu. Les valeurs d'attaque (Attack) et de frappe (Strike) de l'escadron sont réduites de 2 pour la durée de la mission, jusqu'à un minimum de 1.
- Si la longueur de la trajectoire de vol est plus du double du rayon de combat, l'escadron ne peut pas exécuter la mission.
- Les avions avec un code spécial **Rn** ou ceux listés dans la table ci-dessous possèdent une capacité à long rayon d'action qui double le rayon de combat pour tous les types de mission. Par exemple, un avion à long rayon d'action exécutant une mission ayant un rayon de combat de 4 et un rayon de combat étendu de 8 aura un rayon de combat de 8 et un rayon de combat étendu de 16.

OTAN	F-111 (toutes les versions), Tornado (toutes les versions), A-6 (toutes les versions)
Pacte de Varsovie	Mig31 (toutes les versions), Su24 (toutes les versions), Yak28PP

- Une fois la mission terminée, un escadron aérien doit retourner dans un aéroport situé dans le rayon de combat utilisé pour la mission (normal ou étendu).

Décoller d'un aéroport et atterrir dans un autre n'est pas une pratique standard et est cela est couvert par les missions Ferry. Le rayon de combat permet un certain degré de liberté, mais dans la plupart des cas, les avions se retrouveront à utiliser le même aéroport pour le décollage et l'atterrissage.

27.4. Groupes aériens

La plupart des missions d'attaque nécessitent d'organiser les escadrons aériens impliqués en groupes aériens avant de recevoir des tirs de Flak ennemis. Les groupes aériens sont formés et employés selon les règles suivantes:

- Chaque groupe aérien est composé de 1 à 3 escadrons aériens, au choix du joueur.
- Un groupe aérien peut être formé par des escadrons aériens de nationalité et de type d'avions différent.
- Un groupe aérien défend contre les tirs de Flak en utilisant la valeur d'évasion moyenne des escadrons aériens qui le composent; les fractions sont arrondies vers le bas.
- A la fin de la mission, les escadrons aériens formant un groupe aérien peuvent être renvoyés vers différents aéroports.

27.5. Modificateurs de combat aérien

Les jets de dé pour la supériorité aérienne et pour le combat aérien d'interception peuvent être modifiés par plusieurs facteurs. Tous les modificateurs de jet de dé applicables sont cumulatifs.

- Évaluation du pilote (Pilot Rating)**
La note de l'évaluation du pilote de l'escadron aérien en défense est soustraite de la note de l'évaluation du pilote de l'escadron aérien qui attaque. Le résultat net est le modificateur de jet de dé.
- Escadrons AEW**
Si l'escadron aérien attaquant possède un escadron AEW ami dans la zone de supériorité aérienne en cours de résolution ou dans dans le Megahex couvrant l'hex cible de la mission, le jet de dé est modifié par +2 (pour les AEW de l'OTAN) ou par +1 (pour les AEW du Pacte de Varsovie).
Si un escadron aérien en défense possède un escadron AEW ami dans la zone de supériorité aérienne en cours de résolution ou dans le Megahex couvrant l'hex cible de la mission, le jet de dé est modifié par -2 (pour les AEW de OTAN) ou par -1 (pour les AEW du Pacte de Varsovie).
- Supériorité numérique**
La supériorité numérique est évaluée, pour chaque camp, en considérant le nombre total d'étapes d'escadron aérien impliqué dans la supériorité aérienne ou dans le combat d'interception qui va être résolu.
Si le total des étapes du joueur qui attaque est le double ou plus que le total du joueur en défense le jet de dé est modifié de +2.
Si le total des étapes du joueur en défense est le double ou plus que le total du joueur qui attaque, le jet de dé est modifié de -2.
- Escadrons ECM**
Si l'escadron aérien attaquant est soutenu par un escadron ECM, le jet de dé est modifié de +2 (pour les escadrons ECM de l'OTAN) ou de +1 (pour les escadrons ECM du Pacte de Varsovie).
Si l'escadron aérien en défense est soutenu par un escadron ECM, le jet de dé est modifié de -2 (pour les escadrons ECM de l'OTAN) ou de -1 (pour les escadrons ECM du Pacte de Varsovie).
- Avantage de la supériorité aérienne (uniquement lors de combat d'interception)**
Si l'escadron aérien qui attaque a été pris dans une zone de supériorité aérienne, le jet de dé est modifié de +1.
Si l'escadron aérien en défense a été pris dans une zone de supériorité aérienne, le jet de dé est modifié de -1.

27.6. Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase)

Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), chaque joueur essaie d'établir la supériorité aérienne dans un Megahex spécifique, pour le tour de jeu en cours.

La supériorité aérienne sur une zone offre les avantages suivants:

- Intercepter les missions aériennes ennemies dans la région avec des conditions favorables.
- Protéger les missions aériennes amies dans la région.
- Attaquer des hélicoptères ennemis se déplaçant dans la zone.
- Pour le Pacte de Varsovie, contrer les missions Wild Weasel.
- Si elle est obtenue sur des installations spécifiques, cela retarde les renforts ennemis.
- Bloquer l'exécution des attaques amphibies ennemies.

- Annuler la condition de ravitaillement général (General Supply) pour des unités aéromobiles (Airmobile) ou aéroportées (Airborne) ennemies.
- Bloquer les lignes de ravitaillement qui utilisent un port comme source de ravitaillement.

Séquence de la phase de supériorité aérienne

1. **Placement de la supériorité aérienne**
Les joueurs alternent et placent leurs pions "Air Superiority" sur des Megahexes.
2. **Affectation de la supériorité aérienne**
Les joueurs affectent des escadrons aériens aux zones de supériorité aérienne qu'ils souhaitent contrôler/contester à l'ennemi.
3. **Combat de supériorité aérienne**
Les joueurs résolvent les combats de supériorité aérienne séparément pour chaque zone de supériorité aérienne, et détermineront qui (le cas échéant) gagne effectivement la supériorité aérienne sur le Megahex.

Placement de la supériorité aérienne

1. Chaque joueur a un nombre variable de marqueurs de supériorité aérienne ("Air Superiority"), selon le scénario joué.
2. En commençant par le Pacte de Varsovie, les joueurs placent alternativement leurs marqueurs de supériorité aérienne à l'intérieur de tout Megahex qui ne contient pas déjà un marqueur de supériorité aérienne.
3. Un joueur ne peut pas "passer" pendant le placement de la supériorité aérienne. Si un joueur choisit de ne pas placer de marqueur de supériorité aérienne pendant son tour, tous ses marqueurs de supériorité aérienne restants ne pourront pas être placés pendant le tour de jeu en cours.

Affectation de la supériorité aérienne

1. Chaque joueur affecte secrètement jusqu'à 15 escadrons aériens à chaque zone de supériorité aérienne. Un joueur peut affecter des escadrons aériens à n'importe quelle zone de supériorité aérienne sur la carte. Le joueur qui a placé le marqueur de supériorité aérienne à l'origine n'a pas d'importance.
2. Chaque joueur affecte secrètement des escadrons AEW disponibles à toute zone de supériorité aérienne dans laquelle il a affecté des escadrons aériens. En d'autres termes, un escadron AEW ne peut être affecté à une zone de supériorité aérienne que si le joueur a également affecté des escadrons aériens à cette zone.
3. L'affectation d'escadrons aériens à une zone de supériorité aérienne n'est pas obligatoire. Un joueur peut décider de ne pas assigner d'escadrons aériens à une zone de supériorité aérienne particulière, la concédant à l'ennemi (car il doit affecter au moins un escadron aérien à la zone pour la contester).
4. Lorsque les deux joueurs ont affecté des escadrons aériens à chaque zone de supériorité aérienne souhaitée, les affectations sont révélées et ne peuvent en aucun cas être modifiées.
5. Les zones de supériorité aérienne ne contenant aucun escadron aérien sont supprimées de la carte.

27.7. Séquence de combat de supériorité aérienne (Air Superiority Combat Sequence)

Les joueurs résolvent le combat pour chaque zone de supériorité aérienne séparément. Le combat de supériorité aérienne dans le Megahex actuel doit être terminé avant de commencer le suivant.

1. **Phase de tir Flak (Flak Fire Phase)**
N'importe quel unité SAM fixe, unité ADA mobile ou unité avec Flak intégrée possédant une capacité Flak A+, A ou B qui est située à l'intérieur de la zone de supériorité aérienne en cours de résolution, peut tirer une fois sur un escadron aérien ennemi de son choix. Chaque escadron aérien ennemi ne peut être ciblé qu'une seule fois, à moins que tous les escadrons ennemis aient déjà été la cible de tirs. Les résultats sont appliqués immédiatement. Remarque: Pour être éligible pour le tir, l'unité Flak doit être physiquement à l'intérieur de la zone de supériorité aérienne, pas simplement à portée de tir.
2. **Phase d'affectation (Assignment Phase)**
Chaque joueur dispose secrètement ses escadrons aériens disponibles sur les cases numérotées du tableau de combat de la supériorité aérienne (Air Superiority Combat Chart), en commençant par la case numéro 1 et en remontant. Lorsque les deux joueurs sont prêts, la disposition des escadrons aériens est révélée.
3. **Détermination de la supériorité numérique**
Chaque joueur compte le nombre total d'étapes non endommagées des escadrons aériens impliqués dans le combat en cours. Si un joueur a le double ou plus d'étapes que l'autre, il obtient la supériorité numérique pour toute la durée du round de combat en cours.
4. **Phase de combat**
En commençant avec la case numéro 1, chaque escadron aérien résout le combat aérien contre l'escadron aérien ennemi qui se trouve dans la case correspondante (portant le même numéro). Le combat dans une case doit être terminé avant de commencer le suivant.
 - a. Chaque joueur soustrait la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron aérien ennemi de la valeur d'attaque (Attack Air Combat value) de l'escadron aérien ami pour déterminer la colonne qu'il utilisera sur la table de combat aérien (Air Combat Table).
 - b. Chaque joueur lance un dé et consulte la table de combat aérien (Air Combat Table), applique les modificateurs de jet de dé appropriés et trouve le résultat infligé sur l'escadron aérien ennemi. Les affectations au combat et aux pertes sont considérées comme simultanées.
 - c. Si un escadron aérien subi un résultat d'annulation (Abort), le joueur propriétaire le renvoie dans la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
 - d. Si un escadron aérien ne possède plus d'étapes non endommagées, le joueur propriétaire le renvoie dans la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
 - e. Le combat dans la case en cours est terminé; on résout alors le combat pour le prochain numéro de case en commençant à nouveau à la phase 4 (ci-dessus).
5. **Phase finale**
Une fois que tous les escadrons aériens avec des numéros de cases identiques se sont affrontés, les joueurs évaluent la situation:
 - a. Si les deux joueurs ont encore des escadrons aériens dans la zone de supériorité aérienne actuelle, résolvez un autre tour de combat de supériorité aérienne à partir de la phase 2 (Phase d'affectation).

- b. S'il ne reste qu'un escadron aérien d'un seul joueur, le combat de supériorité aérienne dans la zone actuelle est remporté par ce joueur; ses escadrons aériens survivants sont conservés dans la zone de supériorité aérienne pour une utilisation ultérieure.
- c. Les escadrons AEW appartenant au joueur obtenant la supériorité aérienne sont conservés dans la zone de supériorité aérienne. Les escadrons AEW appartenant au joueur adverse sont retirés de la carte et ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour de jeu en cours.

27.8. Mission d'appui au sol (Ground Support Mission)

Avant de résoudre un combat terrestre, les deux joueurs peuvent affecter des escadrons aériens à une mission aérienne d'appui au sol (Ground Support Mission), afin de soutenir l'attaque ou la défense d'un l'hex.

27.8.1 Règles générales de la mission aérienne d'appui au sol

1. L'attaquant déclare et résout d'abord toute mission aérienne d'appui au sol, suivi du défenseur.
2. Chaque joueur ne peut exécuter qu'une seule mission aérienne d'appui au sol pour chaque combat terrestre; en d'autres termes, si la mission n'arrive pas à apporter un soutien aérien efficace au combat, il n'y a pas de deuxième chance. Les missions aériennes d'appui au sol effectuées par hélicoptère ne comptent pas pour cette limite.

27.8.2 Séquence de la mission aérienne d'appui au sol

1. Le joueur effectuant la mission aérienne d'appui au sol affecte les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'attaque.
 - b. Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'escorte.
2. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 10 escadrons aériens au maximum à l'interception.
4. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
5. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
6. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque.
7. La valeur de frappe (Strike) des escadrons aériens survivants est ajoutée au combat en cours de résolution.

27.9. Mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission)

Dans une mission aérienne d'attaque au sol, le joueur cible un hex afin de:

- Endommager ou détruire les unités ennemies dans l'hex.
- Endommager les Installations dans l'hex.
- Interdire un hex pour ralentir le mouvement ennemi.

27.9.1 Règles générales de la mission aérienne d'attaque au sol

1. Durant la phase de mouvement terrestre, une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement **d'une unité de combat**, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions aériennes d'attaque au sol.
2. Le joueur actif exécute d'abord toutes ses missions aériennes d'attaque au sol, suivi par le joueur inactif.
3. Chaque mission aérienne d'attaque au sol est résolue, à l'aide de la séquence de la mission aérienne d'attaque au sol, avant d'exécuter la suivante.

La limitation "d'une unité de combat" évite les tactiques de jeu rendues possibles par le mécanisme de mouvement terrestre. Par exemple, le joueur du Pacte de Varsovie possède une puissante pile d'unités Flak ADA escortant une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads). Les unités Flak ADA sont des unités de support et ne peuvent pas être déplacées ensemble, de sorte que l'OTAN pourrait simplement attendre que le joueur du Pacte de Varsovie éloigne toutes ses unités ADA une par une, pour ensuite déclarer une mission d'attaque au sol sur l'unité FSH, qui serait désormais sans aide, avant que le joueur du Pacte de Varsovie ait la chance de la déplacer.

27.9.2 Séquence de la mission aérienne d'attaque au sol

1. Le joueur attribue les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque.
 - b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Le Megahex ciblé, le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 6 escadrons aériens au maximum à l'interception.
4. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
5. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
6. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque.
7. Chaque escadron d'attaque survivant attaque individuellement l'hex cible en utilisant la table des missions aériennes d'attaque au sol (Ground Strike Mission Table).

27.9.3 Modificateurs de dé de la mission aérienne d'attaque au sol

1. Si au moins une unité de combat ennemie dans l'hex cible est en mode Route (Road Mode), le résultat du dé est modifié de +4 avant de consulter la table des mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Mission Table).
2. Si toutes les unités de combat ennemies dans l'hex cible sont en mode Hérisson (Hedgehog Mode), le résultat du dé est modifié de -3 avant de consulter la table des mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Mission Table).

27.9.4 Résultats de la mission aérienne d'attaque au sol

5 ou 10	Hex interdit On place un marqueur d'interdiction supplémentaire "+5 MP" ou "+10 MP" sur l'hex cible, jusqu'à un maximum de +20 MP. Il s'agit du coût supplémentaire en points de mouvement requis pour quitter l'hex.
+	Le joueur qui exécute l'attaque peut choisir l'un des effets suivants:

	<ul style="list-style-type: none"> - Une installation (port, pont, aérodrome) dans l'hex cible est endommagée. - Un site SAM dans l'hex cible est détruit. - Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) dans l'hex cible est déplacée.
1	<p>10 points de mouvement supplémentaires sont nécessaires pour quitter l'hex cible.</p> <p>De plus, une unité de combat dans l'hex subit la perte de 1 étape; s'il n'y a pas d'unité de combat, n'importe quelle unité de support dans l'hex cible subit la perte de 1 étape. Le joueur qui exécute l'attaque choisit l'unité qui subit la perte de 1 étape. Alternativement, le joueur qui exécute l'attaque peut choisir d'endommager les installations dans l'hex cible (voir + résultat ci-dessus).</p>

1. Les marqueurs d'interdiction sont enlevés à la fin de la phase d'action suivante; en d'autres termes, ils restent en place pendant deux phases d'action (l'actuelle et la suivante).

Exemple: Le joueur du Pacte de Varsovie exécute une mission aérienne d'attaque au sol pendant la phase d'action de l'OTAN du tour 3, avec comme résultat un marqueur d'interdiction "+10 MP" dans l'hex. Le marqueur d'interdiction reste en place jusqu'à la fin de la phase d'action du joueur du Pacte de Varsovie du tour 4.

27.10. Mission SEAD

Dans une mission SEAD (Suppression of Enemy Air Defenses), le joueur cible un seul hex afin de détruire ou de supprimer les unités Flak ennemies qui s'y trouvent.

27.10.1 Règles générales de la mission aérienne SEAD

1. Pendant la phase de mouvement terrestre, une fois que le joueur actif a terminé le mouvement d'une unité de combat ou a déclaré un assaut terrestre, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions SEAD.
2. Le joueur actif exécute toutes ses missions SEAD en premier, suivi du joueur inactif.
3. Chaque mission SEAD est résolue, en exécutant la séquence de la mission aérienne SEAD, avant d'exécuter la mission suivante.

27.10.2 Séquence de la mission aérienne SEAD

1. Le joueur attribue les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque.
 - b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Le Megahex ciblé, le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 6 escadrons aériens au maximum à l'interception.
4. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
5. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
6. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque.
7. Chaque groupe aérien d'attaque survivant attaque une seule unité Flak ennemie dans l'hex cible en utilisant la totalité de sa valeur de frappe (Strike) et en consultant la table des mission SEAD (SEAD Mission Table). Une unité Flak ennemie peut être attaquée plus d'une fois.

27.10.3 Modificateurs de dé de la mission aérienne SEAD

1. Si un escadron ECM est inclus dans une mission aérienne SEAD, le résultat du dé est modifié de +2 pour le Pacte de Varsovie ou de +3 pour l'OTAN, avant de consulter la table des mission SEAD (SEAD Mission Table).

27.10.4 Résultats de la mission aérienne SEAD

S	L'unité Flak est inopérable (Suppressed). On place un marqueur "Flak Suppress" sous l'unité; une unité Flak inopérable ne peut pas tirer pour le reste de la phase d'action en cours.
SD	L'unité Flak est inopérable (Suppressed) ou détruite. Si la cible était une unité SAM ou ADA, elle est détruite. Si la cible était une unité avec Flak intégrée, elle est inopérable (Suppressed) (voir ci-dessus).

27.11. Mission Wild Weasel (Optionnel)

Les escadrons Wild Weasel, introduits pour la première fois au Vietnam et toujours en service, sont spécifiquement formés et équipés pour agir dans le sens inverse d'un avion d'attaque standard. Un avion Wild Weasel veut être illuminé par les défenses aériennes ennemies, afin de les localiser et de les détruire avec des missiles à guidage Radar (Radar Homing missiles).

Dans une mission Wild Weasel, le joueur cible un Megahex afin de réduire l'efficacité des unités Flak ennemies se trouvant à l'intérieur,

27.11.1 Règles générales de la mission aérienne Wild Weasel

1. Seuls les escadrons aériens avec un **W** à côté de leur désignation peuvent exécuter des missions Wild Weasel. Le groupe d'attaque qui exécute la mission peut contenir des escadrons aériens non Wild Weasel (c'est-à-dire être des cibles faciles pour la Flak ennemie), mais seul les escadrons Wild Weasel peuvent effectuer la mission avec succès.
2. Durant la phase de mouvement terrestre, une fois que le joueur actif a terminé le mouvement d'une unité de combat, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions Wild Weasel.
3. Chaque mission Wild Weasel est résolue, en exécutant la séquence de la mission aérienne Wild Weasel, avant d'exécuter la mission suivante.
4. Les missions Wild Weasel ne peuvent être exécutées que sur les Megahexes où la supériorité aérienne est amie ou dans des Megahexes où il n'y a pas de supériorité aérienne.

27.11.2 Séquence de la mission aérienne Wild Weasel

1. Le joueur attribue les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque.
 - b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Le Megahex ciblé, le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 6 escadrons aériens au maximum à l'interception.
4. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
5. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
6. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque. Pour être capable de tirer, une unité Flak doit se trouver physiquement à l'intérieur du Megahex ciblé. De plus, l'unité Flak doit être un SAM fixe, un ADA mobile ou une unité avec Flak intégrée avec une capacité Flak A+, A ou B.
7. Si au moins un escadron Wild Weasel survit avec des étapes de combat intactes, le joueur exécutant la mission place un marqueur "Wild Weasel" dans le Megahex ciblé.

27.11.3 Effets de la mission aérienne Wild Weasel

1. Tous les hexes à l'intérieur du Megahex ciblé deviennent une zone Wild Weasel pour le restant du tour de jeu.
2. Les unités Flak du Pacte de Varsovie situées à l'intérieur d'une zone Wild Weasel ont leur portée maximale réduite à 1.
3. Les unités Flak du Pacte de Varsovie qui tirent sur des escadrons aériens de l'OTAN à l'intérieur d'une zone Wild Weasel doivent ajouter 2 à leur jet de dé sur table de tir Flak (Flak Fire Table).
4. Les marqueurs "Wild Weasel" sont retirés durant la phase finale (End Phase) du tour.

27.12. Mission Ferry

Dans une mission Ferry, le joueur déplace un escadron aérien entre deux aérodromes.

27.12.1 Règles générales de la mission aérienne Ferry

1. Durant la phase de mouvement terrestre, une fois que le joueur actif a terminé le mouvement d'une unité de combat, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions Ferry.
2. Le joueur actif exécute toutes ses missions Ferry en premier, suivi du joueur inactif.
3. Chaque mission Ferry doit être résolue avant d'exécuter la suivante.
4. Les aérodromes de départ et d'arrivée ne peuvent pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
5. L'escadron aérien exécutant une mission Ferry est déplacé de son aérodrome actuel vers case **Used** de n'importe quel autre aérodrome valide.

27.13. Mission de transport aérien

Dans une mission de transport aérien, un joueur utilise un ou plusieurs escadrons de transport aérien pour transporter des unités aéromobile (Airmobile), aéroportées (Airborne), alpines (Alpine), de Marine (Marine), des forces spéciales (Special Forces), des unités ADA ou des unités de guerre électronique (Electronic Warfare) d'un aérodrome à un autre.

27.13.1 Règles générales de la mission de transport aérien

1. Durant une phase de mouvement terrestre amie, le joueur actif peut exécuter n'importe quel nombre de missions de transport aérien.
2. Les unités transportées doivent commencer la phase de mouvement terrestre dans un aérodrome ami et non endommagé. Ces unités doivent être état de ravitaillement général (General Supply), en mode Tactique (Tactical Mode) et ne doivent pas se trouver dans une ZOC ennemie. D'autres unités de combat amies situées dans le même hex annulent la ZOC ennemie aux fins de cette règle.
3. Les unités transportées et les escadrons aériens de transport doivent commencer dans le même hex.
4. L'unité transportée ne peut pas se déplacer durant la phase d'action (Action Phase) au cours de laquelle elle est transportée.
5. Les escadrons aériens utilisés doivent avoir une capacité de transport suffisante pour pouvoir transporter les unités transportées. Plus d'une unité terrestre peut être transportée, jusqu'à la capacité maximale de transport des escadrons aériens utilisés. Voir 34.0 pour le coût de transport de chaque unité.
6. Des escadrons aériens partant du même aérodrome peuvent combiner leur capacité de transport pour exécuter une mission de transport.
7. L'aérodrome de destination doit avoir une nationalité valide pour les escadrons aériens exécutant la mission.

27.13.2 Séquence de la mission de transport aérien

1. Le joueur attribue les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque, mais en utilisant exclusivement des escadrons de transport aérien.
 - b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Le Megahex ciblé, le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 6 escadrons aériens au maximum à l'interception. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
4. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons de transport survivants en groupes aériens.
5. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien de transport.
6. Pour chaque perte d'étape d'un avion de transport, les unités transportées doivent subir la perte de 1 étape de combat. Si, après les pertes d'étapes, la capacité de transport restante de l'unité aérienne est inférieure au coût de transport des unités transportées, ces unités transportées doivent immédiatement réduire leurs coûts de transport en perdant le nombre approprié d'étapes de combat. Si tous les avions de transport sont détruits, les unités transportées sont également détruites.
7. Les unités transportées sont débarquées dans l'hex d'arrivée.
8. Les escadrons aériens de transport peuvent rester dans l'aérodrome de destination ou retourner dans un autre aérodrome, à la discrétion du joueur.

27.14. Mission de largage aérien (Airdrop Mission)

Dans une mission de largage aérien (Airdrop Mission), un joueur utilise un ou plusieurs escadrons de transport aérien pour transporter des unités aéroportées (Airborne) d'un aérodrome à un hex cible.

27.14.1 Règles générales de la mission de largage aérien

1. Durant une phase de mouvement terrestre amie, le joueur actif peut exécuter n'importe quel nombre de missions de largage aérien.
2. Seul les unités aéroportées (Airborne) ou des forces spéciales (Special Forces) peuvent être transportées par une mission de largage aérien.
3. Les escadrons aériens utilisés doivent avoir une capacité de transport suffisante pour pouvoir transporter les unités transportées. Plus de une unité terrestre peut être transportée, jusqu'à la capacité maximale de transport des escadrons aériens utilisés. Voir 34.0 pour le coût de transport de chaque unité.
4. L'unité transportée doit commencer la phase de mouvement terrestre dans un aérodrome ami et non endommagé. Cette unité doit être en état de ravitaillement général (General Supply), en mode Tactique (Tactical Mode) et ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie. D'autres unités de combat amies situées dans le même hex annulent la ZOC ennemie aux fins de cette règle.
5. L'unité transportée et les escadrons aériens de transport doivent commencer dans le même hex.
6. L'unité transportée dépense 5 points de mouvement pour être larguée. Les joueurs doivent garder une trace de ces MP sur une feuille de papier séparée.
7. L'unité transportée ne peut être larguée que sur un hex clair (Clear), Rough-1 ou urbain (Urban) qui est non occupé par des unités ennemies.
8. Une mission de largage aérien ne peut pas être exécutée sur un hex où la météo est mauvaise.
9. Chaque mission de largage aérien est résolue, en exécutant la séquence de la mission de largage aérien avant d'exécuter la mission suivante.

27.14.2 Séquence de la mission de largage aérien

1. Le joueur attribue les escadrons aériens comme suit:
 - a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens de largage, mais en utilisant exclusivement des escadrons de transport aérien.
 - b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Le Megahex ciblé, le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
3. Le joueur adverse affecte jusqu'à 6 escadrons aériens au maximum à l'interception.
4. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 27.17).
5. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons de transport survivants en groupes aériens.
6. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien de transport.
6. Pour chaque perte d'étape d'un avion de transport, les unités transportées doivent subir la perte de 1 étape de combat. Si, après les pertes d'étapes, la capacité de transport restante de l'unité aérienne est inférieure au coût de transport des unités transportées, ces unités transportées doivent immédiatement réduire leurs coûts de transport en perdant le nombre approprié d'étapes de combat. Si tous les avions de transport sont détruits, les unités transportées sont également détruites.
8. Le joueur exécutant la mission place les unités transportées survivantes sur l'hex cible.
9. Si les unités transportées sont larguées dans un hex à l'intérieur d'une ZOC ennemie, le joueur doit lancer un dé pour chaque unité: sur un résultat de 1-10, l'unité subit la perte de 1 étape; sur un résultat de 11-20, l'unité parachutée ne subit aucune perte d'étapes. Quel que soit le résultat du dé, une des unités larguées doit immédiatement attaquer les unités ennemies exerçant la ZOC en utilisant la séquence de combat standard.

27.15. Missions d'interdiction du ravitaillement (OTAN uniquement)

Le joueur de l'OTAN peut exécuter ce type spécialisé de mission aérienne d'attaque au sol afin de détruire les convois de ravitaillement du Pacte de Varsovie. Si la mission est réussie, les unités du Pacte de Varsovie seront obligées de se déplacer et combattre avec un ravitaillement rationné.

27.15.1 Règles générales de la mission d'interdiction du ravitaillement

1. Au début de la phase de mouvement terrestre du Pacte de Varsovie, le joueur de l'OTAN peut demander au joueur du Pacte de Varsovie de tracer les lignes de ravitaillement de l'une ou de toutes les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads).
2. Une fois que le Pacte de Varsovie a tracé ses lignes de ravitaillement, le joueur de l'OTAN peut attaquer n'importe quel hex le long de celles-ci en exécutant une mission d'interdiction du ravitaillement. La mission est résolue comme une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) standard, mais avec des résultats différents.
3. Si une mission d'interdiction du ravitaillement obtient un résultat en rouge sur la table des mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Mission Table), toutes les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads), qui utilisent cette ligne de ravitaillement, sont "interdites" (Interdicted) pour le reste du tour de jeu en cours.
4. Quand les règles de reconnaissance sont utilisées, une mission de reconnaissance n'est pas nécessaire pour exécuter une missions d'interdiction du ravitaillement.

27.15.2 Effets de la mission d'interdiction du ravitaillement (avec les règles du ravitaillement embarqué (Embedded Supply))

1. Toutes les unités de combat qui tracent leur ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ne peuvent pas se déplacer de plus de 2 hexes, sauf si elles utilisent le ravitaillement embarqué.
2. Toutes les unités de combat qui tracent leur ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ajoutent 4 aux modificateurs de combat ennemis durant un combat terrestre, sauf si elles utilisent le ravitaillement embarqué.
3. Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" peut réapprovisionner un maximum de 10 Divisions avec des points de ravitaillement embarqués

27.15.3 Effets de la mission d'interdiction du ravitaillement (sans les règles du ravitaillement embarqué (Embedded Supply))

1. Toutes les unités de combat qui tracent leur ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ne peuvent pas se déplacer de plus de 3 hexes.

2. Toutes les unités de combat qui tracent leur ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ajoutent 2 aux modificateurs de combat ennemis durant un combat terrestre.

27.16. Missions d'interception

Pendant la phase d'action (Action Phase), un joueur peut essayer d'intercepter n'importe quelle mission aérienne exécutée par le joueur adverse, à l'exception des missions de transport aérien et des missions Ferry.

1. Une fois qu'un joueur a déclaré une mission aérienne, le nombre d'escadrons d'attaque et d'escorte ainsi que le Megahex cible, le joueur adverse annonce s'il essaie de l'intercepter ou non.
2. Le joueur qui intercepte choisit les escadrons aériens qui tentent d'intercepter, en les prenant depuis n'importe quel aérodrome valide ou depuis une zone de supériorité aérienne contenant l'hex cible de la missions à intercepter.
3. Les joueurs résolvent la tentative d'interception en utilisant la séquence de combat d'interception (Intercept Combat Sequence).

27.17. Séquence de combat d'interception (Intercept Combat Sequence)

La séquence de combat d'interception est utilisée pour résoudre n'importe quel combat aérien résultant de missions aériennes, à l'exception des missions de supériorité aérienne.

Dans un combat d'interception, le joueur qui intercepte vérifie d'abord quels escadrons interceptent avec succès. Les escadrons qui interceptent avec succès doivent ensuite engager ou échapper à tout escadron d'escorte. Les escadrons d'interception survivants peuvent alors attaquer les escadrons d'attaque affectés à la mission ennemie.

1. Phase de manœuvre

Au cours de la phase de manœuvre, le joueur qui intercepte détermine le nombre d'escadrons aériens affectés qui interceptent avec succès la mission ennemie.

- a. Le joueur qui intercepte lance un dé pour chaque escadron aérien d'interception, en appliquant les modificateurs d'interception du Megahex contenant l'hex cible de la mission aérienne ennemie. Le nombre de gauche est utilisé par les tentatives d'interception de l'OTAN; celui de droite est utilisé par les tentatives d'interception du Pacte de Varsovie.
- b. Sur un lancé de dé d'interception modifié de 9 ou plus, l'interception réussit et l'escadron aérien est disponible pour la phase de transition. Sur tout autre résultat, l'interception échoue et l'escadron aérien est renvoyé dans la case **Ready** de n'importe quel aérodrome valide.
- c. Les escadrons aériens provenant d'une zone de supériorité aérienne interceptent automatiquement et n'ont pas besoin de lancer le dé

2. Phase de transition

Durant la phase de transition, les joueurs préparent leurs escadrons aériens pour le combat à venir. Chaque joueur organise secrètement ses escadrons aériens disponibles sur les cases numérotées du tableau de combat d'interception (Intercept Combat Chart).

- a. Les escadrons aériens d'attaque sont placés dans les cases "Strike", en commençant par la case numéro 1 et en se déplaçant vers les autres cases.
- b. Les escadrons aériens d'escorte sont placés dans les cases "Escort", en commençant par la case numéro 1 et en se déplaçant vers les autres cases.
- c. Les escadrons aériens d'interception sont placés dans les cases "Intercept", en commençant par la case numéro 1 et en se déplaçant vers les autres cases.
- d. Lorsque les deux joueurs sont prêts, la disposition des escadrons aériens est révélée.

3. Détermination de la supériorité numérique de l'escorte

Chaque joueur compte le nombre total d'étapes de combat de ses escadrons aériens en bon état qui se trouvent soit dans les cases "Escort" ou soit dans les cases "Intercept". Si un joueur a le double ou plus d'étapes de combat que l'autre, il obtient la supériorité numérique pour toute la durée de la phase de combat d'escorte (Escort Combat Phase)

4. Phase de combat d'escorte (Escort Combat Phase)

Durant la phase de combat d'escorte, les escadrons aériens d'escorte et d'interception s'affrontent. Les escadrons aériens d'interception peuvent choisir d'engager (perdant ainsi leur chance de tirer sur les escadrons d'attaque) ou de s'échapper (perdant ainsi leur chance de tirer sur les escadrons d'escorte).

En commençant par la case numéro 1, chaque escadron résout le combat aérien contre l'escadron ennemi avec le numéro de case correspondant. Un escadron situé dans une case où il n'y a pas d'escadron ennemi dans la case correspondante peut attaquer n'importe quel escadron d'interception ou d'escorte ennemi. Dans ce cas, l'escadron ennemi sera attaqué plus d'une fois, mais ne ripostera que sur l'escadron avec un numéro de case correspondant.

- a. Chaque joueur soustrait la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron ennemi de la valeur d'attaque (Attack Value) de l'escadron ami pour déterminer la colonne qu'il utilisera sur la table de combat aérien (Air Combat Table).
- b. Le joueur qui escorte lance un dé, applique les modificateurs de jet de dé appropriés, consulte la table de combat aérien et trouve le résultat à appliquer sur l'escadron d'interception.
- c. Le joueur qui intercepte annonce si son escadron engage ou s'échappe. Si l'escadron d'interception s'échappe, on passe à la phase 4.e.
- d. Le joueur qui intercepte lance un dé, applique les modificateurs de jet de dé appropriés, consulte la table de combat aérien et trouve le résultat à appliquer sur l'escadron d'escorte.
- e. Chaque joueur attribue les pertes d'étapes subies à son propre escadron. Des escadrons qui n'ont plus d'étapes de combats non endommagées, ou qui doivent annuler leur mission, sont immédiatement renvoyés à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
- f. Le combat d'escorte pour la case actuelle est terminé; on résout ensuite le combat pour la prochaine de case en recommençant à partir de la phase 4.a.

Une fois toutes les cases de combat aérien ont été résolues:

- a. Les escadrons d'interception survivants qui ont choisi d'engager sont renvoyés à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide ou vers leur zone de supériorité aérienne d'origine.
- b. Les escadrons d'interception survivants qui ont choisi de s'échapper sont organisés par le joueur propriétaire sur les cases "Attack" du tableau de combat, en commençant par la case numérotée la plus basse.
- c. Les escadrons d'escorte survivants sont renvoyés à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide ou vers leur zone de supériorité aérienne d'origine.

5. Détermination de la supériorité numérique de l'attaque

Chaque joueur compte son nombre total d'étapes de combat des escadrons non endommagés dans les cases "Attack" ou "Strike". Si un joueur a le double ou plus d'étapes de combat que l'autre, il obtient la supériorité numérique pour toute la durée de la phase de combat (Attack Combat Phase)

6. Phase de combat (Attack Combat Phase)

Durant la phase de combat, les escadrons d'interception qui ont réussi à échapper à l'escorte peuvent attaquer les escadrons d'attaque ennemis.

En commençant par la case numéro 1, chaque escadron d'attaque tire sur l'escadron de d'attaque qui se trouve dans la case avec le numéro correspondant. Un escadron d'interception situé dans une case où il n'y a pas d'escadron ennemi dans la case correspondante peut attaquer n'importe quel escadron d'attaque ennemi.

- a. Le joueur qui effectue la frappe (Strike Player) annonce si son escadron annule volontairement sa mission. Dans ce cas, on passe à la phase 6.f.
- b. On soustrait la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron de frappe (Strike Squadron) de la valeur d'attaque (Attack Value) de l'escadron d'attaque pour déterminer la colonne à utiliser sur la table de combat aérien (Air Combat Table).
- c. Le joueur d'attaque (Attack) lance un dé, applique les modificateurs de jet de dé appropriés, consulte la table de combat aérien et trouve le résultat à appliquer sur l'escadron qui effectue la frappe.
- d. Le joueur qui effectue la frappe (Strike Player) attribue les pertes d'étapes subies à son propre escadron. Si l'escadron n'a plus d'étapes de combats non endommagées, il doit immédiatement être renvoyé à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
- e. Si l'escadron de frappe n'a subi aucun résultat d'annulation de mission, il peut poursuivre sa mission.
- f. Si l'escadron de frappe a subi un résultat d'annulation de mission ou a décidé volontairement d'annuler la missions, il est renvoyé à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.
- g. L'escadron d'attaque est renvoyé à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide ou vers sa zone de supériorité aérienne d'origine.
- h. La phase de combat pour la case en cours est terminée; on résout le combat pour la prochaine case à partir de la phase 6.a

Exemple:

Le joueur du Pacte de Varsovie exécute une mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission) contre un site SAM fixe B-3 de l'OTAN près de Brême. Il affecte 2 escadrons soviétiques Su25 (B-6-4) et 1 escadron soviétique Mig27M (B-7-6) en tant que groupe de frappe; comme escorte, il affecte 1 Mig21bis soviétique (9-7-1) et 1 Mig21PFM (7-7-1) polonais.

Le joueur du Pacte de Varsovie annonce une mission aérienne d'attaque au sol contre l'hex N2733, composée de 3 escadrons d'attaque et de 2 escadrons d'escortes.

Le joueur de l'OTAN décide d'intercepter et affecte 2 escadrons F-4F ouest-allemands (9-10-5) à la mission, en les prenant depuis des aérodromes de l'OTAN.

Le joueur de l'OTAN lance un dé pour voir si la tentative d'interception réussit. Il obtient un 8 pour le premier escadron, modifié à 10, par le modificateur +2 d'interception du Megahex contenant l'hex cible, et un 4 pour le deuxième escadron, modifié à 6. Le premier escadron intercepte avec succès, tandis que le deuxième escadron est renvoyé dans la case Ready d'un aérodrome valide.

Les deux joueurs placent secrètement leurs escadrons aériens disponibles sur les cases numérotées du tableau de combat d'interception (Intercept Combat Chart), puis révèlent leur disposition.

Comme le Pacte de Varsovie a un total de 4 étapes (2 escadrons d'escorte à pleine puissance) contre un total de 2 étapes pour l'OTAN (1 escadron pleine puissance) le joueur du Pacte de Varsovie gagne la supériorité numérique dans la phase de combat d'escorte et bénéficiera de 2 modificateurs en sa faveur pour la durée de cette phase.

Le Mig21bis soviétique, situé dans la case "Escort" numéro 1, tire sur le F-4F, qui lui est situé dans la case "Intercept" numéro 1. Le Pacte de Varsovie utilisera la colonne -1 sur la table de combat aérien (Air Combat Table) (valeur d'attaque du Mig21bis de 9, moins la valeur d'évasion du F-4F de 10). Le joueur du Pacte de Varsovie obtient un 6, modifié à 7 (+2 pour la supériorité numérique, +2 pour la note de l'évaluation du pilote soviétique, -3 pour la note de l'évaluation du pilote ouest-allemand), et n'infligera aucun dégâts à l'escadron de l'OTAN, ni le forcera à annuler sa mission.

L'escadron F-4F de l'OTAN décide de s'échapper de l'escorte, de sorte qu'il ne riposte pas au Mig21bis soviétique.

Le Mig21PFM polonais situé dans la case "Escort" numéro 2 n'a pas d'escadron ennemi correspondant, il peut donc tirer contre n'importe quelle zone d'interception sans crainte de tir en retour. Il utilisera la colonne -3 sur la table de combat aérien (Air Combat Table) (valeur d'attaque du Mig21PFM de 7, moins la valeur d'évasion du F-4F de 10). Le joueur du Pacte de Varsovie obtient un 12, modifié à 11 (+2 pour la supériorité numérique, +0 pour la note de l'évaluation du pilote polonais, -3 pour la note de l'évaluation du pilote ouest-allemand), et, une fois de plus, n'infligera aucun dégâts à l'escadron de l'OTAN, ni le forcera à annuler sa mission.

Comme l'escadron de l'OTAN n'a pas été forcé d'annuler sa missions et qui a décidé de s'échapper de l'escorte, il peut maintenant attaquer les escadrons d'attaque du Pacte de Varsovie. Le F4-F est déplacé vers la case "Attack" numéro 1.

Le joueur du Pacte de Varsovie renvoie ses escadrons d'escorte dans la case Used de n'importe quel aérodrome valide.

Pour la phase de combat (Attack Combat Phase), le Pacte de Varsovie a un total de 6 étapes de combat (3 escadrons à pleine puissance) contre 2 étapes à l'OTAN (1 escadron à pleine puissance), ce qui signifie que le Pacte de Varsovie a de nouveau la supériorité numérique pour la durée de la phase de combat.

Le F-4F ouest-allemand, situé dans la case "Attack" 1, tire sur le Su25 soviétique, situé dans la case "Strike" 1, et utilisera la colonne +3 sur la table de combat aérien (Air Combat Table) (valeur d'attaque du F4-F de 9, moins la valeur d'évasion du Su25 de 6). Le joueur de l'OTAN obtient un 13, modifié à 12 (-2 pour la supériorité numérique du Pacte de Varsovie, -2 pour la note de l'évaluation du pilote soviétique, +3 pour la note de l'évaluation du ouest-allemand). L'escadron Su24 du Pacte de Varsovie subit la perte de 1 étape et doit annuler sa mission.

L'escadron d'interception de l'OTAN est envoyé dans la case Used de n'importe quel aérodrome valide, et les deux autres escadrons du Pacte de Varsovie exécutent leur mission d'attaque au sol contre l'hex N2733.

27.17.1 Poursuite de l'interception (Optionnel)

Lorsque cette règle est utilisée, un escadron de frappe (Strike Squadron) qui annule volontairement sa mission n'évite pas automatiquement les tirs des escadrons d'attaque.

1. Si l'escadron de frappe (Strike Squadron) annule volontairement sa mission durant la phase 6.a, le joueur lance un dé et applique le modificateur d'interception du Megahex contenant l'hex cible de la mission (numéro de gauche pour l'OTAN, numéro de droite pour le Pacte de Varsovie).
2. Sur un résultat modifié de 9 ou plus, l'escadron de frappe (Strike Squadron) se désengage avec succès avant le combat.
3. Sur tout autre résultat de dé modifié, l'escadron d'attaque (Attack Squadron) peut tirer sur l'escadron de frappe (Strike Squadron).
4. Quel que soit le résultat, l'escadron de frappe (Strike Squadron) ne peut pas changer d'avis et doit abandonner la mission.

27.17.2 Fractionnement des attaques contre les escadrons (Optionnel)

Lorsque cette règle est utilisée, le joueur qui intercepte peut diviser un escadron d'attaque (Attack Squadron) et engager deux escadrons de frappe différents (Strike Squadrons) pendant la phase d'attaque.

1. Pour se diviser, un escadron d'attaque ne doit pas avoir d'étape de combat endommagée ni détruite.
2. Un escadron d'attaque divisé est considéré comme occupant la case "Attack" où il est placé ainsi que la case "Attack" adjacente avec le numéro de case qui est plus grand. Aucun autre escadron d'attaque ne peut être placé dans ces cases.
3. Durant la phase d'attaque, l'escadron divisé effectuera un total de deux attaques, une contre chaque escadrons de frappe (Strike Squadrons) ennemi se trouvant dans les cases "Strike" avec le même numéro de case.
4. Si l'escadron divisé inflige un résultat de 1 étape de combat détruite, ceci est converti en 1 étape de combat endommagée, et un résultat de 1 étape de combat endommagée est ignoré (c'est-à-dire qu'un résultat 1 détruit - 1 endommagé devient 0 détruit 1 endommagé).

27.18. Escadrons de contre-mesures électroniques (ECM)

Les deux camps disposent d'un nombre limité d'escadrons aériens de contre-mesures électroniques (EF-111 pour l'OTAN, Yak-28PP pour le Pacte de Varsovie) qui peuvent être utilisés pour soutenir des missions aériennes.

27.18.1 Règles générales des escadrons ECM

1. Un escadron ECM peut être utilisé pour soutenir n'importe quelle mission aérienne, à l'exception des missions de supériorité aérienne et des missions Wild Weasel.
2. Un escadron ECM est attaché à une mission pendant la phase d'attribution des escadrons aériens. Il ne compte pas dans le nombre maximum d'escadrons aériens qui peuvent être attribués à une mission spécifique.
3. Un escadron ECM ne peut en aucun cas être attaqué, ni être forcé à annuler la mission.
4. A la fin de la mission, l'escadron ECM est renvoyé à la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.

27.18.2 Effets des escadrons ECM

1. Les missions aériennes comprenant un escadron ECM auront un modificateur de dé favorable pendant un combat aérien d'interception (voir 27.5 et le tableau des modificateurs de combat aérien (Air Combat Modifiers Table)).
2. Les missions aériennes comprenant un escadron ECM auront un modificateur de dé favorable contre les tirs de Flak ennemis (voir le tableau des modificateurs des tirs de Flak (Flak Fire Modifiers Table)).
3. Les missions aériennes SEAD comprenant un escadron ECM, auront un modificateur de dé favorable lors de la résolution de la mission (voir le tableau des modificateurs SEAD (SEAD Modifiers Table)).
4. Affecter plus d'un escadron ECM à une mission n'a aucun effet supplémentaire.

27.19. Pertes d'étapes des escadrons aériens (Air Losses)

1. Les escadrons aériens possèdent deux étapes de combat.
2. Lorsqu'une étape de combat d'un escadron aérien est détruite, on retourne le pion sur sa face arrière. S'il était déjà sur sa face arrière, l'escadron aérien est éliminé.
3. Lorsqu'un escadron aérien sans dégâts subit un résultat de dégâts (Damage), on place un marqueur "Damage" au-dessous de l'unité. Si l'escadron aérien a déjà une étape endommagée, on place le marqueur "Damage" au-dessus de l'unité.
4. Un escadron aérien dont toutes les étapes de combat restantes sont endommagées ne peut effectuer aucune activité (sauf le retour vers un aérodrome valide) tant qu'il n'est pas réparé.
5. Lorsque des pertes d'étapes de combat sont infligées par un tir de Flak contre un groupe aérien, elles doivent être réparties aussi uniformément que possible entre les escadrons qui composent le groupe, en commençant par l'escadron ayant la valeur d'évasion (Evasion Value) la plus faible.
6. Les escadrons aériens qui ont perdu une étape de combat, qui sont du même type et de la même nationalité et qui commencent la phase de mouvement terrestre dans le même aérodrome, peuvent être combinés en un seul escadron aérien à pleine puissance. L'escadron résultant conserve toutes les étapes endommagées des escadrons d'origine.

28. AÉRODROMES ET HÉLIPORT (AIRFIELDS AND HELIPORTS)

Les aérodromes et les héliports sont soumis aux règles suivantes:

1. Chaque aérodrome possède une case correspondante sur le tableau des aérodromes (Airfields Chart). Les unités aériennes basées sur un aérodrome sont placées dans les cases. Il n'y a pas de cases pour les héliports.
2. Les escadrons aériens peuvent opérer à partir de n'importe quel aérodrome ami de la même nationalité.
3. Les escadrons d'hélicoptères de l'OTAN peuvent opérer à partir de n'importe quel aérodrome/héliport ami de la même nationalité ou à partir d'un aérodrome/héliport capturé.
4. Les escadrons d'hélicoptères du Pacte de Varsovie peuvent opérer à partir de n'importe quel aérodrome/héliport ami ou à partir d'un aérodrome/héliport capturé.
5. Un aérodrome/héliport peut soutenir un maximum de 20 escadrons aériens et d'hélicoptères. Les escadrons en excès ne peuvent effectuer aucune mission à l'exception des missions Ferry.
6. Les escadrons opérant à partir d'un aérodrome/héliport qui est, endommagé, ou qui se trouve dans un hex de contamination nucléaire, ou qui est sans une ligne de communication valide, ou qui est d'une nationalité différentes, ne peuvent effectuer aucune action, à l'exception des missions Ferry (pour les escadrons aériens) ou un déplacement vers un autre aérodrome (pour les escadrons d'hélicoptères).

28.1. Réparation des escadrons aériens endommagés

Durant la phase finale (End Phase) d'un tour de jeu, les aérodromes peuvent réparer les escadrons aériens endommagés:

1. Pour utiliser sa capacité de réparation, un aérodrome doit être: non endommagé, avec une ligne de communication valide et il ne doit pas se trouver dans un hex avec un niveau de contamination nucléaire.
2. Chaque aérodrome de l'OTAN peut réparer 3 étapes d'escadrons aériens par tour de jeu.
3. Chaque aérodrome du Pacte de Varsovie peut réparer 1 étape d'escadrons aériens par tour de jeu.
4. La capacité de réparation inutilisée d'un aérodrome ne s'accumule pas d'un tour à l'autre.

28.2. Aérodromes hors carte

Les aérodromes hors carte représentent plusieurs aérodromes situés hors des limites de la carte. Un aérodrome hors carte utilise les mêmes règles qu'un aérodrome normal, avec les exceptions suivantes:

1. Un aérodrome hors carte ne peut en aucun cas être attaqué, endommagé ou capturé.
2. Un aérodrome hors carte peut prendre en charge un nombre illimité d'escadrons aériens de la nationalité correspondante.
3. Un aérodrome hors carte ne peut pas prendre en charge les escadrons d'hélicoptères.

28.3. Capture d'aérodromes ennemis

1. Une unité amie peut capturer un aérodrome ennemi occupé en éliminant les unités ennemies ou en les forçant à battre en retraite et elle doit avancer dans l'hex de l'aérodrome.
2. Une unité amie peut capturer un aérodrome ennemi inoccupé en déclarant un assaut et en dépensant le montant approprié de points de mouvement.
3. Si le joueur adverse n'alloue pas de missions d'artillerie ou de d'appui au sol (Ground Support Mission) pour défendre un aérodrome inoccupé, l'aérodrome est automatiquement capturé en avançant après combat dans son hex.
4. Si le joueur adverse alloue avec succès des missions d'artillerie ou d'appui au sol (Ground Support Mission) pour défendre un aérodrome inoccupé, le combat est résolu normalement. Un résultat **D** permet à l'unité amie de capturer l'aérodrome en avançant après le combat dans l'hex de l'aérodrome.
5. Les escadrons d'hélicoptères ennemis dans un aérodrome qui est attaqué peuvent se déplacer vers un autre aérodrome/héliport à portée avant la résolution du combat, ou ils peuvent décider d'aider à la défense de l'aérodrome et, si l'attaque réussit, se déplacer vers un autre aérodrome/héliport à la fin du combat. Dans les deux cas, ils ne peuvent pas être utilisés pour le reste de la phase de mouvement terrestre en cours.
6. Une attaque réussie contre un aérodrome ennemi inoccupé ne crée pas de zone de percée (Breakthrough).
7. Les escadrons aériens et d'hélicoptères d'un aérodrome capturé sont éliminés.
8. Un aérodrome capturé est considéré comme endommagé. Pour être utilisé par des hélicoptères amis, il doit être réparé.

28.4. Capture d'héliports ennemis

1. Une unité amie peut capturer un héliport ennemi inoccupé en se déplaçant simplement dans son hex. Les héliports ne nécessitent pas d'attaque pour être capturés.
2. Les hélicoptères ennemis basés dans un héliport capturé peuvent se déplacer vers un autre aérodrome/héliport à portée et ne peuvent pas être utilisés pour le reste de la phase actuelle de mouvement terrestre. En cas d'impossibilité, ils sont éliminés.

29. DÉBARQUEMENT AMPHIBIE (AMPHIBIOUS LANDING)

Sous certaines conditions, les unités de Marine peuvent être déplacées par la mer et débarquées dans un hex côtier inoccupé. Les règles des scénarios décrivent les capacités de débarquement amphibie pour les joueurs de l'OTAN et du Pacte de Varsovie pour chaque scénario spécifique.

Les règles générales suivantes s'appliquent toujours:

1. Afin d'exécuter un débarquement amphibie, une unité Marine doit commencer la phase de mouvement terrestre dans un port non endommagé, et elle doit être en état de ravitaillement général (General Supply) et en mode Tactique (Tactical Mode).
2. Le port de départ et l'hex de débarquement ne peuvent pas être à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
3. L'hex de débarquement ne peut pas être occupé par des unités ennemies, mais il peut être dans une ZOC ennemie.
4. L'unité de Marine doit être capable de tracer un chemin d'hexes de mer contigus jusqu'à l'hex de débarquement (cible).
5. L'unité de Marine est considérée en état de ravitaillement général (General Supply) durant le tour où elle a exécuté un débarquement amphibie.
6. Une unité de Marine ne peut pas se déplacer après avoir exécuté un débarquement amphibie.

- Durant la phase de mouvement terrestre, l'unité de Marine est déplacée dans l'hex de débarquement. Si l'hex se trouve dans une ZOC ennemie inoccupée, l'unité de Marine doit immédiatement attaquer les unités ennemies qui exercent la ZOC en utilisant la séquence de combat terrestre standard. Les résultats du combat sont implémentés normalement, avec les effets supplémentaires suivants:

Résultat du combat	Effets supplémentaires
D	Aucun
C	L'unité de Marine subit la perte de 1 étape
A1	L'unité de Marine subit la perte de 2 étapes
A2	L'unité de Marine subit la perte de 3 étapes

30. FERRIES DANOIS

Les ferries danois peuvent transporter une unité terrestre d'un hex de type ferry à l'hex de type ferry situé de l'autre côté.

- Chaque ferry danois peut transporter une Brigade ou des unités équivalentes à une Brigade par tour de jeu.
- Une unité ne peut utiliser un ferry danois que si les deux côtés du ferry sont des hexes contrôlés amis.
- Une unité ne peut pas utiliser un ferry danois si un hex le long du chemin du ferry se trouve dans une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
- Les ferry danois ne peuvent plus être utilisés après le deuxième tour de jeu de guerre.

31. HÉLICOPTÈRES

31.1. Mouvement des hélicoptères

- Les hélicoptères dépensent 1 point de mouvement pour chaque hex entré en vol normal et 3 points de mouvement pour chaque hex entré en utilisant le vol Nap-of-Earth (NOE). Le vol NOE réduit la vulnérabilité de l'hélicoptère aux tirs Flak ennemis (voir 17.2).
- Une unité d'hélicoptère peut librement passer d'un vol normal à un vol NOE et vice-versa à tout moment sans coûts supplémentaires.
- La valeur de mouvement imprimée sur les escadrons d'hélicoptères représente leur mouvement total, pas leur rayon d'action. Un hélicoptère en mouvement doit donc pouvoir se déplacer vers la cible et revenir vers un aérodrome/héliport (pas nécessairement celui d'où il est parti). S'il ne peut pas le faire pour une raison quelconque, il est détruit (c'est-à-dire qu'il n'a plus de carburant et il s'est écrasé).
- Les hélicoptères doivent commencer et terminer leur mouvement dans un aérodrome ou un héliport ami (exception: 21.22).

Les "missions suicides" où les hélicoptères ne peuvent pas retourner sur un aérodrome ne sont pas explicitement interdites, mais elles sont considérées tactiquement très tordues.

31.2. Hélicoptères et zones de supériorité aérienne

- Au moment où un escadron d'hélicoptères entre dans une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi, le joueur propriétaire doit lancer un dé et consulter la table d'interception d'hélicoptère (Helicopter Interception Table) et, si nécessaire, appliquer le résultat immédiatement. Le lancé de dé est modifié par la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron d'hélicoptères.
- Si l'escadron d'hélicoptères survit, il peut continuer à se déplacer à l'intérieur de cette zone de supériorité aérienne spécifique sans lancers de dé supplémentaires.
- Si l'escadron d'hélicoptères s'éloigne et rentre successivement dans la même zone de supériorité aérienne ou dans une autre, il aura à lancer à nouveau les dés et à consulter la table d'interception d'hélicoptère (Helicopter Interception Table).

31.3. Missions des hélicoptères

- Les hélicoptères peuvent se déplacer et exécuter des missions une fois durant chaque phase d'action. En d'autres termes, ils peuvent se déplacer une fois durant la phase d'action amie et une fois durant la phase d'action ennemie.
- Un escadron d'hélicoptères exécutant une mission est déplacé vers l'hex cible et il subira les tirs Flak ennemis le long du trajet. Il exécutera alors la mission selon les règles appropriées, puis il se déplacera vers un aérodrome ou un héliport ami, et subira les tirs Flak ennemis le long du trajet de retour.
- Durant une phase de mouvement terrestre, un escadron d'hélicoptères peut exécuter une mission Ferry en se déplaçant d'un aérodrome/héliport ami vers un autre.
- Durant une phase de mouvement terrestre amie, les escadrons d'hélicoptères peuvent exécuter des missions de transport.
- Durant une phase amie d'assaut des forces spéciales, les escadrons d'hélicoptères peuvent transporter les unités des forces spéciales dans l'hex cible et rapatrier ces unités.
- Durant le combat terrestre, un escadron d'hélicoptères peut exécuter une mission d'appui au sol (Ground Support Mission).

31.4. Pertes d'étapes des escadrons d'hélicoptères (Helicopter Losses)

- Les unités d'hélicoptères possèdent deux étapes de combat.
- Tout résultat "Damaged" (Endommagé) contre une unité d'hélicoptère est converti en perte d'étape. Les hélicoptères n'ont pas de statut "Damage" (Endommagé).
- Lorsqu'un escadron d'hélicoptères est endommagé, on retourne le pion sur sa face arrière. Si l'hélicoptère subit une autre perte d'étape, il est éliminé.
- Des escadrons d'hélicoptères ayant subi la perte de 1 étape, qui sont du même type, qui sont de la même nationalité et qui commencent la phase de mouvement terrestre dans le même aérodrome peuvent être combinés en un seul escadron d'hélicoptères à pleine puissance.

31.5. Transport en hélicoptère

Les escadrons d'hélicoptères avec une capacité de transport imprimée sur le pion peuvent exécuter des missions de transport afin de transporter des unités aéromobile (Airmobile), aéroportées (Airborne), alpines (Alpine), de Marine (Marine), des forces spéciales (Special Forces), des unités ADA ou des unités de guerre électronique (Electronic Warfare).

1. Les escadrons d'hélicoptères utilisés doivent avoir une capacité de transport suffisante pour transporter les unités transportées. Plus de une unité terrestre peut être transportée, jusqu'à la capacité maximale de transport des escadrons aériens utilisés. Voir 34.0 pour le coût de transport de chaque unité.
2. Les escadrons d'hélicoptères partant du même aéroport/héliport peuvent se déplacer ensemble et combiner leur capacité de transport pour exécuter une mission de transport. Dans ce cas, le groupe d'hélicoptère dispose d'un nombre de points de mouvement égal à ceux de l'escadron d'hélicoptères avec la plus faible capacité de mouvement.
3. Les hélicoptères se déplaçant ensemble pour le transport subissent toujours individuellement, les tirs de Flak ennemis, les attaques d'interception d'hélicoptères et les pertes d'étapes.
4. L'unité terrestre à transporter ne doit pas nécessairement commencer dans le même hex de l'escadron d'hélicoptères. L'unité à transporter peut être récupérée dans n'importe quel hex et débarquée dans n'importe quel hex non occupé par des unités ennemies.
5. Un escadron d'hélicoptères dépense 2 points de mouvement pour embarquer ou débarquer des unités terrestres.
6. L'unité terrestre transportée dépense au total 2 points de mouvement pendant le processus de transport et peut se déplacer normalement une fois débarquée.
7. Si l'unité transportée est débarquée dans un hex inoccupé ne se trouvant pas dans une ZOC ennemie, l'unité peut se déplacer normalement pendant la phase d'action en cours.
8. Pour chaque pertes de 2 étapes de combat subies par les hélicoptères de transport en raison de tirs de Flak, l'unité transportée doit subir la perte de 1 étape. Si, après les pertes d'étapes, la capacité de transport des hélicoptères survivants est inférieure au coût de transport de l'unité, l'unité transportée doit immédiatement réduire ses coûts de transport en perdant le nombre approprié d'étapes de combat.

Exemple: Une Brigade aéroportée soviétique, n'ayant subi aucune perte d'étape, nécessite 3 points de transport aérien. Le joueur du Pacte de Varsovie charge la Brigade sur un escadron d'hélicoptères Mi-6, qui possède une capacité de transport 3, et il commence à déplacer l'hélicoptère.

Durant le vol, l'escadron d'hélicoptères subit la perte de 1 étape suite à des tirs de Flak, réduisant sa capacité de transport à 1. La brigade aéroportée doit immédiatement subir la perte de 2 étapes afin de réduire son coût de transport à 1.

9. Si toutes les unités d'hélicoptères transportant une unité sont abattues par des tirs Flak ennemis, l'unité transportée est également éliminée.
10. Si l'unité transportée est débarquée dans un hex inoccupé situé dans une ZOC ennemie, elle doit immédiatement attaquer les unités ennemies qui exercent la ZOC en utilisant la séquence de combat terrestre standard. Si le résultat du combat est **D**, l'unité peut se déplacer normalement pendant la phase de mouvement terrestre suivante. Sur tout autre résultat, l'unité transportée ne peut pas se déplacer pendant la phase d'action en cours.

32. UNITÉS ALPINES (OPTIONNEL)

Les unités alpines sont spécialement entraînées pour se déplacer et combattre sur des terrains montagneux.

1. Une unité alpine peut traverser un côté d'hex alpin (Alpine) en dépensant 10 points de mouvement.
2. Une unité alpine dépense 2 points de mouvement pour entrer dans un hex Rough-1.
3. Une unité alpine dépense 3 points de mouvement pour entrer dans un hex Rough-2.
4. Une unité alpine qui attaque un hex Rough-2 depuis un autre hex Rough-2 ajoute 1 à ses modificateurs de combat.

33. FORCES SPÉCIALES (SPECIAL FORCES) (OPTIONNEL)

Les deux camps possèdent des unités de forces spéciales, généralement de la taille d'un Bataillon. Les forces spéciales peuvent être utilisées pour attaquer des unités et des installations situées dans des zones arrières ennemies.

Les forces spéciales sont soumises aux règles spécifiques suivantes:

1. Les unités des forces spéciales sont des unités de support sans force de combat. Si elles sont attaquées lorsqu'elles ne sont pas empilées avec des unités de combat, elles peuvent battre en retraite automatiquement ou accepter le combat en utilisant n'importe quelle mission d'appui au sol (Ground Support Mission) comme force de défense. Si elles acceptent de combattre et qu'elles subissent un résultat **D**, elles sont éliminées comme tout autre unité de support.
2. Les unités des forces spéciales sont des unités aéroportées (Airborne) et des unités d'infanterie se déplaçant à pieds.
3. Les unités des forces spéciales ont 2 étapes de combat.

33.1. Définir les missions des forces spéciales

1. Au début de la phase d'assaut des forces spéciales (Special Forces Assault Phase), le joueur actif définit tous ses assauts des forces spéciales.
2. Pour chaque assaut, il définit les unités des forces spéciales qui l'exécutent, le transport en hélicoptère utilisé et l'hex cible.
3. Les unités d'hélicoptères utilisées dans une mission doivent commencer la phase d'assaut des forces spéciales avec l'unité des forces spéciales qui va être transportée.
4. Les assauts des forces spéciales qui ont été définis sont résolus un par un à l'aide de la séquence de la mission des forces spéciales (Special Forces Mission Sequence), dans n'importe quel ordre décidé par le joueur actif.

33.2. Séquence de la mission des forces spéciales (Special Forces Mission Sequence)

1. Chaque unité d'hélicoptères impliquée et les unités des forces spéciales transportées sont déplacées vers l'hex cible. On utilise les règles standards pour le mouvement des hélicoptères.
2. La Flak ennemie le long du trajet tire sur les unités d'hélicoptères en utilisant les règles standards Flak.
3. La Flak ennemie qui se trouve dans l'hex cible ne peut attaquer les hélicoptères qui approchent uniquement avant qu'ils atteignent l'hex cible.

4. Si un hélicoptère transportant une unité des forces spéciales subit la perte de 1 étape, l'unité des forces spéciales doit également subir la perte de 1 étape.
5. Une fois que tous les hélicoptères et forces spéciales affectées sont arrivés dans l'hex cible, le joueur adverse lance un dé et consulte la table entrée des forces spéciales (Special Forces Ingress Table) pour chaque unité Flak située dans l'hex cible. Les résultats sont appliqués immédiatement et le joueur propriétaire répartit les pertes entre les hélicoptères comme bon lui semble.
6. Si l'hex attaqué contient des forces spéciales ennemies, une unité des forces spéciales doit être éliminée par chaque joueur jusqu'à un seul joueur ait des forces spéciales survivantes dans l'hex.
7. Les unités des forces spéciales survivantes exécutent la mission prévue à l'aide de la table d'assaut des forces spéciales (Special Forces Assault Table). Les résultats sont appliqués immédiatement.
8. Les unités des forces spéciales survivantes embarquent dans les unités d'hélicoptère et reviennent vers un aéroport valide en utilisant les règles standards de mouvement des hélicoptères. Les unités ennemies de Flak qui se trouvent dans l'hex qui vient d'être attaqué par les forces spéciales ne peuvent pas tirer. D'autres unités ennemies Flak le long du trajet de retour peuvent tirer en utilisant les règles standard des tirs Flak.

33.3. Résultat des assauts des forces spéciales

1. Si l'assaut réussit, le joueur actif peut choisir l'une des options suivantes pour chaque unité des forces spéciales qui survit:
 - a. 2 étapes de combat d'unités de support dans l'hex sont éliminées, choisies par le joueur actif.
 - b. Un escadron aérien ou d'hélicoptères dans l'hex est éliminé, choisi par le joueur actif.
 - c. L'aéroport/héliport dans l'hex devient endommagé.
 - d. Le port situé dans l'hex devient endommagé.
 - e. Un pont situé dans l'hex devient endommagé.
2. Après l'implémentation des résultats, 2 étapes de combat des forces spéciales sont éliminées pour chaque équivalent de Brigade ennemie survivante dans l'hex cible (une Division compte pour 3 Brigades).

Exemple: Le joueur de l'OTAN exécute un assaut des forces spéciales dans un hex contenant une Division, un bataillon Flak ADA et un Régiment d'artillerie. L'assaut est réussi et 2 unités des forces spéciales survivent. Un joueur de l'OTAN détruit l'unité de Flak ADA (1 étape de combat) et le régiment d'artillerie (3 étapes de combat). Après avoir éliminé les unités, les 2 forces spéciales survivantes doivent subir la perte de 6 étapes de combat en raison de la présence de la division du Pacte de Varsovie et sont donc éliminées.

34. UNITÉS AÉROPORTÉES (AIRBORNE) ET AIRMOBILES (OPTIONNEL)

Plusieurs types d'unités peuvent être transportés par escadrons aériens ou hélicoptères (voir 27.13, 27.14 et 31.5). Chaque unité nécessite un nombre de points de transport, énumérés ci-dessous:

1. Une unité de combat de taille d'une Division nécessite 9 points de transport pour être transportée, moins le nombre d'étapes de combat perdues multiplié par 3.
Exemple: Une Division aéroportée soviétique avec la perte de 1 étape de combat nécessite 6 points de transport. Une Division aéroportée soviétique avec la perte de 2 étapes de combat nécessite 3 points de transport.
2. Une unité de combat de la taille d'une Brigade ou d'un Régiment nécessite 3 points de transport pour être transportée, moins le nombre d'étapes de combat perdues.
Exemple: une Brigade aéroportée soviétique avec la perte de 2 étapes de combat nécessite 1 point de transport par hélicoptère.
3. Une unité de combat de la taille d'un Bataillon nécessite 1 point de transport pour être transporté.
4. Une unité de guerre électronique (EW) nécessite 1 point de transport pour être transporté.
5. Une unité ADA nécessite 2 points de transport pour être transporté.

35. AGITATIONS (UNREST) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Au cours du jeu, plusieurs pays du Pacte de Varsovie peuvent entrer dans un état d'agitation.

Les effets de l'agitation diffèrent pour chaque pays du Pacte de Varsovie. De plus, si une révolte devait se déclencher dans un pays déjà en proie à des agitations, la possibilité de révolte commencera réellement à être augmentée.

35.1. Agitations en Pologne

1. Durant la phase d'agitation/révolte (Unrest / Revolt Phase) du tour de jeu au cours duquel la guerre est déclarée, le joueur du Pacte de Varsovie doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 8, la Pologne entre dans un état d'agitation (Unrest).
2. En cas d'agitation en Pologne, aucune unité polonaise ne peut quitter la Pologne, à l'exception des unités de Marine, des unités aéroportées (Airborne), des unités EW, des unités aériennes et d'hélicoptères. Les unités polonaises affectées en dehors de la Pologne doivent retourner en Pologne en utilisant l'itinéraire le plus rapide possible.
3. Si l'OTAN attaque une unité polonaise, un aéroport, un héliport ou une infrastructure à l'intérieur du territoire national de la Pologne, les troubles en Pologne se terminent immédiatement et toutes les restrictions sur les unités polonaises sont supprimées.

35.2. Agitations en Hongrie

1. Durant la phase d'agitation/révolte (Unrest / Revolt Phase) du tour de jeu au cours duquel la guerre est déclarée, le joueur du Pacte de Varsovie doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 6, la Hongrie entre dans un état d'agitation (Unrest).
2. En cas d'agitation en Hongrie, les unités hongroises suivantes sont considérées comme non fiables et ne peuvent pas quitter la Hongrie: 7 Mech Div, 9 Mech Div, 15 Mech Div.
3. Si une des unités peu fiable (voir ci-dessus) a déjà quitté la Hongrie, le joueur du Pacte de Varsovie doit la ramener en Hongrie en utilisant l'itinéraire le plus rapide possible.

35.3. Agitations en Tchécoslovaquie

1. Durant la phase d'agitation/révolte (Unrest / Revolt Phase) du tour de jeu au cours duquel la guerre est déclarée, le joueur du Pacte de Varsovie doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 6, la Tchécoslovaquie entre dans un état d'agitation (Unrest).
2. En cas d'agitation en Tchécoslovaquie, les unités tchécoslovaques suivantes sont considérées comme peu fiables et ne peuvent pas quitter la Tchécoslovaquie: 3 Mech Div, 4 Arm Div, 9 Arm Div, 15 Mech Div, 13 Arm Div, 14 Arm Div.
3. Si une des unités peu fiable (voir ci-dessus) a déjà quitté la Tchécoslovaquie, le joueur du Pacte de Varsovie doit la ramener en Tchécoslovaquie en utilisant l'itinéraire le plus rapide possible.

35.4. Agitations en Allemagne de l'Est

1. Durant la phase d'agitation/révolte (Unrest / Revolt Phase) du tour de jeu au cours duquel la guerre est déclarée, le joueur du Pacte de Varsovie doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 4, l'Allemagne de l'Est entre dans un état d'agitation (Unrest).
2. En cas d'agitation en Allemagne de l'Est, les unités est-allemandes suivantes sont considérées comme peu fiables et ne peuvent pas quitter l'Allemagne de l'Est: 19 Mech Div, 20 Mech Div, 6 Mech Div, 10 Mech Div, 17 Mech Div.
3. Si une des unités peu fiable (voir ci-dessus) a déjà quitté l'Allemagne de l'Est, le joueur du Pacte de Varsovie doit la ramener en Allemagne de l'Est en utilisant l'itinéraire le plus rapide possible.

36. RÉVOLTES (REVOLTS) (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Au cours du jeu, plusieurs événements pourraient déclencher une révolte dans les pays satellites du Pacte de Varsovie. Une fois lancée, une révolte risque de s'étendre, à moins qu'elle ne soit contenue par d'autres pays du Pacte de Varsovie, et cette révolte pourrait aboutir au renversement du gouvernement aligné sur les Soviétiques.

Les révoltes utilisent les règles générales suivantes:

1. Une révolte pourrait être déclenchée par des événements spécifiques dans les pays du Pacte de Varsovie suivants: Allemagne de l'Est, Tchécoslovaquie, Hongrie et Pologne. Chaque pays du Pacte de Varsovie a des règles spécifiques pour le déclenchement de révoltes.
2. Une révolte dans un pays spécifique du Pacte de Varsovie est considérée comme commencée à partir du moment où le premier marqueur "Revolt" est placé sur la carte jusqu'à l'instant où la révolte a réussi ou qu'elle est réprimée.
3. Une révolte dans un pays spécifique du Pacte de Varsovie est considérée comme réprimée à l'instant où il n'y a plus de marqueurs "Revolt" dans le territoire du pays.
4. Une révolte dans un pays spécifique du Pacte de Varsovie est considérée comme réussie au moment où le gouvernement du pays est renversé.
5. Une révolte peut être déclenchée plusieurs fois dans un pays spécifique du Pacte de Varsovie.
6. Une révolte ne peut commencer qu'une seule fois dans un pays spécifique du Pacte de Varsovie. Après la première fois, aucune autre révolte ne peut commencer dans ce pays.

36.1. Déclencher une révolte en Tchécoslovaquie

Une révolte en Tchécoslovaquie peut être déclenchée par les événements suivants:

1. Le joueur du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation de la Tchécoslovaquie.
2. Le nombre total de pertes d'étapes de combat infligées aux Divisions tchécoslovaques est égal ou supérieur à 9 pour la première fois.
3. Une unité terrestre de l'OTAN, en état de ravitaillement général (General Supply) et possédant une ligne de communication valide, occupe pour la première fois l'une des villes suivantes: Praha, Plzen.
4. Deux fois par partie, le joueur de l'OTAN peut vérifier que le joueur du Pacte de Varsovie maintient la présence d'au moins 2 Divisions soviétiques, ou équivalent de 2 Divisions, en Tchécoslovaquie. Si le joueur du Pacte de Varsovie ne parvient pas à le faire, la révolte est déclenchée en Tchécoslovaquie.

36.2. Déclencher une révolte en Allemagne de l'Est

Une révolte en Allemagne de l'Est peut être déclenchée par les événements suivants:

1. Le joueur du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation de l'Allemagne de l'Est.
2. Le nombre total de pertes de l'étape de combat infligées aux Divisions est-allemandes est égal ou supérieur à 10 pour la première fois.
3. Une unité terrestre de l'OTAN, en état de ravitaillement général (General Supply) et possédant une ligne de communication valide, occupe pour la première fois l'une des villes suivantes: East Berlin, Dresden, Leipzig, Karl-Marx Stadt.
4. Deux fois par partie, le joueur de l'OTAN peut vérifier que le joueur du Pacte de Varsovie maintient la présence d'au moins 3 Divisions soviétiques, ou l'équivalent de 3 Divisions, en Allemagne de l'Est. Si le joueur du Pacte de Varsovie ne parvient pas à le faire, la révolte est déclenchée en Allemagne de l'Est.

36.3. Déclencher une révolte en Hongrie

Une révolte en Hongrie peut être déclenchée par les événements suivants:

1. Le nombre total de pertes de l'étape de combat infligées aux Divisions hongroises est égal ou supérieur à 6 pour la première fois.
2. Une unité terrestre de l'OTAN, en état de ravitaillement général (General Supply) et possédant une ligne de communication valide, occupe pour la première fois l'une des villes suivantes: Bratislava, Gyor.

36.4. Déclencher une révolte en Pologne

Une révolte en Pologne peut être déclenchée par les événements suivants:

1. Le joueur du Pacte de Varsovie déclare la mobilisation de la Pologne.
2. Le nombre total de pertes d'étapes de combat infligées aux Divisions polonaises est égal ou supérieur à 13 pour la première fois.
3. Une unité terrestre de l'OTAN, en état de ravitaillement général (General Supply) et possédant une ligne de communication valide, occupe pour la première fois n'importe quel hex de ville (city) ou urbain (urban) en Pologne ou l'une des villes suivantes: East Berlin, Dresden, Cottbus, Neubrandenburg, Frankfurt an der Oder, Gorlitz, Kolin.
4. Deux fois par partie, le joueur de l'OTAN peut vérifier que le joueur du Pacte de Varsovie maintient la présence d'au moins 2 Divisions soviétiques, ou l'équivalent de 2 Divisions, en Pologne. Si le joueur du Pacte de Varsovie ne parvient pas à le faire, la révolte est déclenchée en Pologne.

36.5. Commencement et propagation une révolte

1. Une fois qu'une révolte a été déclenchée dans un pays du Pacte de Varsovie, le joueur de l'OTAN lance un dé et consulte la colonne 0 de la table de révolte (Revolt Table). Si le résultat est 0, la révolte n'a pas pu commencer, mais pourrait être déclenchée à nouveau à l'avenir. Si le résultat est supérieur à 0, la révolte réussit et un nombre équivalent de marqueurs de révolte ("Revolt") est placé par le joueur de l'OTAN dans le pays du pacte de Varsovie concerné.
2. Les marqueurs de révolte sont placés par le joueur de l'OTAN dans n'importe quel hexagone de ville (City) ou urbain (Urban) du pays concerné. La présence d'unités du Pacte de Varsovie dans l'hex ne bloque pas le placement des marqueurs de révolte. Le joueur de l'OTAN peut placer les marqueurs de révolte comme il le souhaite.
3. Les marqueurs de révolte sont utilisés comme de la monnaie: Deux marqueurs "Revolt 1" équivalent à un marqueur "Revolt 2".
4. Un hex de ville (City) peut contenir un maximum de 10 marqueurs de révolte.
5. Un hex urbain (Urban) peut contenir un maximum de 5 marqueurs de révolte.
6. Toutes les unités de combat terrestres d'un pays du Pacte de Varsovie où une révolte a été déclenchée mais qui n'a pas pu commencer, ne peuvent pas attaquer les unités ennemies pour le reste du tour de jeu en cours.
7. Toutes les unités de combat terrestres d'un pays du Pacte de Varsovie où une révolte a commencé avec succès, ne peuvent pas attaquer les unités ennemies jusqu'à ce que la révolte ne soit réprimée ou que le gouvernement ne soit renversé.
8. Toutes les unités de combat terrestres d'un pays du Pacte de Varsovie où une révolte a commencé avec succès, ne peuvent pas quitter leur pays jusqu'à ce que la révolte ne soit réprimée ou que le gouvernement ne soit renversé. Les unités déjà en dehors de leur pays d'origine ne sont pas obligées de rentrer.
9. Durant la phase d'agitation/révolte (Unrest / Revolt Phase) de chaque tour de jeu, pour chaque pays du Pacte de Varsovie où une révolte a commencé, le joueur de l'OTAN compte la valeur totale des marqueurs de révolte dans ce pays et lance un dé puis consulte la colonne correspondante de la table de révolte (Revolt Table), en ajoutant ou en soustrayant tout modificateurs applicables:
 - a. Si le résultat est un nombre, le joueur de l'OTAN place le nombre correspondant de marqueurs de révolte supplémentaires dans le pays.
 - b. Si le résultat est "GO", le gouvernement du pays de Pacte de Varsovie touché a été renversé.

36.6. Effet des marqueurs de révolte

1. Un hex contenant un ou plusieurs marqueurs de révolte est considéré comme un hex de révolte.
2. Aucune ligne de ravitaillement ou ligne de communication du Pacte de Varsovie ne peuvent être tracées à travers un hex de révolte, à moins que l'hex ne contienne une unité de combat en mode Tactique (Tactical Mode) du Pacte de Varsovie.
3. Une unité terrestre (de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie) qui sort d'un hex de révolte doit payer 5 points de mouvement supplémentaires.
4. Les marqueurs de révolte ne peuvent pas être déplacés.

36.7. Réprimer la révolte

Le joueur du Pacte de Varsovie peut essayer de réprimer une révolte en attaquant les marqueurs de révolte existants.

1. Durant la phase de mouvement terrestre du pacte de Varsovie, le joueur du Pacte de Varsovie peut entrer dans un hex de révolte, contenant uniquement des marqueurs de révolte, et il peut les attaquer, en utilisant les règles standard du combat terrestre.
2. Aucune unité terrestre, aérienne, hélicoptère ou de support de la même nationalité que l'hex de révolte ne peut être utilisée dans l'attaque.
3. Un hex de révolte a une valeur de défense égale au nombre total de marqueurs de révolte qu'il contient.
4. Un hex de révolte possède une valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) de 1.
5. Le terrain de l'hex de révolte est utilisé comme modificateur de combat pour le défenseur.
6. L'OTAN peut exécuter des missions aériennes et d'hélicoptères pour soutenir la défense d'un hex de révolte, comme dans un combat terrestre standard, mais la valeur de frappe (Strike) des escadrons d'appui au sol est réduite de moitié.
7. L'OTAN peut utiliser des unités de support pour soutenir la défense d'un hex de révolte, comme dans le combat terrestre standard, mais la force de barrage défensif de l'artillerie de support est divisée par deux.
8. Si le résultat du combat est **D**, tous les marqueurs de révolte dans l'hex sont éliminés. Aucun marqueur "Breakthrough" (percée) n'est placé et il n'y a aucune avance après le combat. Tout autre résultat est implémenté comme d'habitude.
9. Si, à tout moment après qu'une révolte ait commencé dans un pays du Pacte de Varsovie, il n'y a plus de marqueurs de révolte dans ce pays, la révolte a été réprimée. Aucune révolte supplémentaire ne peut être déclenchée dans ce pays du Pacte de Varsovie.

36.8. Renversement d'un gouvernement

1. Durant la phase d'agitation / révolte (Unrest / Revolt Phase), si le résultat d'un jet sur la table de révolte (Revolt Table) est "GO", le gouvernement du pays du Pacte de Varsovie affecté a été renversé.
2. Toutes les unités du pays affecté sont retirées du jeu.
3. Tous les marqueurs "Revolt" existants dans le pays affecté sont supprimés.
4. Le joueur du Pacte de Varsovie ne peut utiliser un aéroport à l'intérieur du pays affecté que si l'hex contient au moins une unité terrestre du Pacte de Varsovie.
5. Le joueur du Pacte de Varsovie ne peut tracer une ligne de ravitaillement à l'intérieur du pays affecté que s'il y a une unité terrestre du Pacte de Varsovie à moins de 2 hex de chaque hex de la ligne de ravitaillement.
6. Le joueur du Pacte de Varsovie ne peut démolir un pont à l'intérieur du pays affecté, que s'il y a une unité terrestre du Pacte de Varsovie adjacente au pont.
7. Les hélicoptères et les escadrons de transport aérien de l'OTAN peuvent utiliser les aéroports à l'intérieur du pays touché qui sont non occupés par une unité terrestre du Pacte de Varsovie, sans avoir à les réparer.

37. UNITÉS AÉRIENNES DE RECONNAISSANCE (OPTIONNEL)

Lors de l'utilisation des règles de reconnaissance aériennes, les escadrons aériens ne peuvent exécuter une mission offensive contre un hex que si au moins l'une des conditions suivantes a été remplie:

1. L'hex est adjacent à un hex occupé ami.

2. L'hex a déjà été repéré par un escadron de reconnaissance aérienne.
3. La mission offensive est une mission SEAD contre une unité Flak qui a déjà tiré pendant la phase d'action actuelle.
4. La mission offensive est une mission Wild Weasel ou une mission d'interdiction du ravitaillement.
5. La mission qui attaquera n'aura d'effet que sur les installations ennemies dans l'hex (ponts, ports, aérodromes) ou sur des sites fixes de SAM.

37.1. Missions de reconnaissance

1. Les escadrons de reconnaissance aérienne (les escadrons dont la valeur de combat air-air est remplacée par un R) sont les seuls escadrons pouvant exécuter une mission de reconnaissance.
2. Durant la phase de mouvement terrestre, une fois que le joueur actif a terminé le mouvement d'une unité de combat, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions de reconnaissance.
3. Si les deux joueurs veulent exécuter une mission de reconnaissance, le joueur actif commence en premier.
4. Si une mission de reconnaissance réussit, l'hex est repéré. Un hexagone reste repéré pour le reste du tour de jeu en cours.

37.1.1 Séquence de la mission de reconnaissance

1. Le joueur exécutant la mission de reconnaissance déclare l'hex cible et attribue un seul escadron de reconnaissance à la mission.
2. La Flak disponible du joueur adverse tire sur l'escadron de reconnaissance. Seul les unités avec une capacité Flak de A+, A et B peuvent tirer sur un escadron en mission de reconnaissance. Les pertes de l'escadron aérien sont appliquées immédiatement.
3. Si l'escadron de reconnaissance possède au moins une étape de combat non endommagée, le joueur adverse lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3 pour OTAN et de 1 à 6 pour le Pacte de Varsovie, l'hex reste inchangé. Sur tout autre résultat, il est repéré et un marqueur "Spotted" (repéré) est placé dans l'hex.
4. L'escadron de reconnaissance est renvoyé dans la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.

38. DÉGATS (DAMAGE)

38.1. Dégâts à un aérodrome/héliport

Un aérodrome/héliport peut être endommagé de plusieurs manières: unités terrestres qui l'attaquent et l'occupent, opération des forces spéciales, mission aérienne d'attaque au sol ou attaques nucléaires.

Les règles suivantes s'appliquent à un aérodrome endommagé:

1. Les escadrons aériens basés dans un aérodrome endommagé ne peuvent pas exécuter de missions aériennes tant que l'aérodrome n'est pas réparé.
2. Les escadrons d'hélicoptères basés dans un aérodrome/héliport endommagé ne peuvent pas exécuter de missions, à l'exception des missions Ferry.
3. Les escadrons aériens basés dans un aérodrome endommagé ne peuvent pas être réparés.

38.2. Dégâts à un port

Un port peut être endommagé par des unités ennemies qui le capture, par des missions aériennes d'attaque au sol ou par des attaques nucléaires.

Les règles suivantes s'appliquent à un port endommagé:

1. Un port endommagé ne peut pas être utilisé comme source de ravitaillement.
2. Les renforts ne peuvent pas utiliser un port endommagé comme point d'entrée.

38.3. Dégâts à un pont

Tout côté d'hex de rivière contenant un symbole de pont ou traversé par une route/rail (chemin de fer) est considéré comme un pont. Un pont peut être endommagé par des mission aérienne d'attaque au sol, par des attaques nucléaires ou par la démolition.

38.3.1 Démolition de ponts

1. Un joueur peut automatiquement détruire un pont qui est adjacent uniquement à des unités amies, à tout moment durant une phase d'action. On place un marqueur "Damaged" sur le pont.
2. Un joueur peut tenter la démolition d'un pont quand des unités amies et ennemies sont adjacentes au pont, à tout moment durant une phase d'action, sauf durant la résolution d'un combat terrestre. Une seule tentative peut être faite par phase d'action.
3. S'il n'y a pas d'unité amie adjacente à un côté d'hex de pont, un joueur peut tenter la démolition à tout moment durant une phase d'action si toutes les conditions suivantes sont vraies:
 - a. Le pont est à l'intérieur de son territoire contrôlé à l'origine.
 - b. Le pont n'a jamais été traversé par des unités ennemies.
 - c. Le pont n'est pas adjacent aux unités ennemies.
 - d. Il n'a pas déjà tenté de démolir le même pont pendant le tour de jeu en cours.
4. Pour tenter une démolition, le joueur lance un dé: sur un jet de 1 à 13, le pont a été démolit et un marqueur "Damaged" est placé dessus.

38.3.2 Effet des ponts endommagés

1. Bien sûr, un pont endommagé n'existe plus tant qu'il n'a pas été réparé.
2. Les unités terrestres traversant une rivière à travers un hex de pont endommagé doivent payer le coût du terrain comme pour traverser un côté hex de rivière majeur (Major River) ou mineur (Minor River).
3. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas utiliser un pont endommagé pour traverser une rivière majeure.

39. RÉPARATION

Durant la phase de réparation de la phase finale (End Phase), les deux joueurs peuvent réparer les installations endommagées.

1. Chaque joueur possède un certain nombre de points de réparation par tour de jeu, selon le scénario joué.

2. Les points de réparation ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont perdus.
3. Pour être réparée, une installation endommagée doit être occupée par une unité amie ou être dans une ZOC amie, et doit être capable de tracer une ligne de communication valide.
4. Une installation située à l'intérieur d'une zone de contamination nucléaire peut être réparée en dépensant le double du nombre habituel de points de réparations.
5. Un aéroport endommagé peut être réparé en dépensant 5 points de réparation.
6. Un hélicoptère endommagé peut être réparé en dépensant 3 points de réparation.
7. Un port endommagé peut être réparé en dépensant 10 points de réparation.
8. Un pont endommagé peut être réparé en dépensant 3 points de réparation.

40. LIGNES DE COMMUNICATION

Plusieurs règles exigent qu'un joueur trace une ligne de communication pour une unité ou une installation.

1. Une ligne de communication est un chemin d'hexes de terre ou de ferry contigus de n'importe quelle longueur, libre d'unités ennemies, libre de ZOC ennemie et ne passant pas des côtés d'hexes infranchissables ou alpins.
2. Une ligne de communication ne peut pas être tracée à travers un pays neutre.
3. Le Pacte de Varsovie peut tracer une ligne de communication depuis l'hex qui le nécessite jusqu'à n'importe quel bord de carte situé à l'Est ou au Sud-Est.
4. Le Pacte de Varsovie peut tracer une ligne de communication depuis l'hex qui le nécessite jusqu'aux ports d'Odense ou de Copenhague, si ils sont conquis. Le port utilisé ne doit pas être endommagé.
5. L'OTAN peut tracer une ligne de communication depuis l'hex qui le nécessite jusqu'à n'importe quel bord de carte situé à l'Ouest, jusqu'au bord Sud de carte en Italie ou jusqu'à un port qui est une source de ravitaillement valide.

41. PAYS NEUTRES

L'Autriche, le Liechtenstein, la Suède, la Suisse et la Yougoslavie sont des pays neutres, sauf indication contraire dans des règles spécifiques d'un scénario.

1. Les unités des pays neutres ne peuvent pas être déplacées.
2. Les joueurs ne peuvent pas entrer ou utiliser le territoire d'un pays neutre pour aucune fonction de jeu.
3. Les ZOC ne s'étendent pas à l'intérieur ou à l'extérieur d'une frontière de pays neutre.
4. Le joueur du Pacte de Varsovie peut décider de violer la neutralité de l'Autriche ou du Liechtenstein simplement en l'annonçant lors de la phase des événements externes (External Events Phase) de n'importe quel tour de jeu. Dans ce cas, le pays touché est immédiatement contrôlé par l'OTAN et toutes les limitations pour un pays neutre sont supprimées.
5. La neutralité suédoise, suisse et yougoslave ne peut en aucun cas être violée.

42. CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire dans une Campagne de **1985: Under an Iron Sky** se mesure à deux niveaux différents, politique et militaire.

1. Une victoire politique est l'objectif principal et le plus important de chaque camp. Les deux joueurs calculent leurs points politiques (PP) totaux et ils vérifient si une victoire politique a été atteinte, en utilisant les règles de victoire politique.
2. Si aucun joueur n'obtient de victoire politique, les deux joueurs calculent leur total de points militaires et vérifient si une victoire militaire en utilisant les règles de la victoire militaire.
3. A tout moment pendant le jeu, les joueurs peuvent accepter d'arrêter le jeu et de rechercher une victoire politique ou militaire.

42.1. Victoire politique

Pour déterminer la victoire politique, utilisez la séquence suivante:

1. Chaque joueur consulte la table des points politiques pour déterminer son nombre total de PP.
2. Les PP totaux de l'OTAN sont soustraits des PP totaux du Pacte de Varsovie, et le résultat net se trouve sur la table de victoire politique pour le scénario en cours.
3. Si aucun joueur n'obtient une victoire politique, recherchez une victoire militaire.

Points politiques du Pacte de Varsovie		Points politiques de l'OTAN	
Pour chaque pays de l'OTAN qui s'est rendu	10 PP	Pour chaque gouvernement de pays du Pacte de Varsovie renversé	15 PP
Pour chaque Brigade US éliminée (une Division compte comme 3 Brigades)	2 PP	Pour chaque pays du Pacte de Varsovie où une révolte a commencé	8 PP
Pour chaque Brigade ouest-allemande éliminée (une Division compte comme 3 Brigades)	1 PP	Pour chaque pays du Pacte de Varsovie avec des marqueurs "Revolt"	10 PP
Pour chaque étapes de combat perdues par un escadron US	1 PP	Pour chaque pays du Pacte de Varsovie où il y a une unité de combat terrestre de l'OTAN possédant une ligne de communications	6 PP
Pour chaque Division du Pacte de Varsovie située sur la rive Ouest du Rhin et qui possède une ligne de communication	5 PP	Le Pacte de Varsovie a été le premier à autoriser les armes chimiques	4 PP
Interdiction des voies de l'Atlantique Nord	4 PP	Le Pacte de Varsovie a été le premier à autoriser les armes nucléaires	10 PP
L'OTAN a été le premier à autoriser les armes nucléaires	12 PP	Les voies de l'Atlantique Nord sont sécurisées	3 PP

Tous les ports de l'OTAN sont sous contrôle du Pacte de Varsovie	10 PP	Des unités de combat de l'OTAN se trouvent à Berlin-Ouest	1 PP
Aucun pays du Pacte de Varsovie n'a déclaré de mobilisation	3 PP	Pour chaque attaque nucléaire sur un hex de ville (City) ou urbain (Urban)	-10 PP
Aucune révolte n'a commencé dans un pays du Pacte de Varsovie	4 PP	Pour chaque attaque chimique sur un hex de ville (City) ou urbain (Urban)	-5 PP
Pour chaque attaque nucléaire sur un hex de ville (City) ou urbain (Urban)	-6 PP		
Pour chaque attaque chimique sur un hex de ville (City) ou urbain (Urban)	-3 PP		

42.2. Victoire militaire

Si aucune victoire politique n'a été obtenue, les joueurs peuvent rechercher une victoire militaire plus traditionnelle. Une victoire militaire ne donne aucune assurance sur ce qui se passera dans un avenir proche; elle ne mesure les réalisations de chaque camp que d'un point de vue strictement militaire.

1. Les points de victoire militaire (MP) sont obtenus en contrôlant des hexes de ville (City), urbain (Urban), de port et d'aérodrome.
2. Certains emplacements offrent un nombre variable de MP bonus, en plus des MP standards attribués pour les hexes qui le composent.
3. Certains objectifs géographiques non situés dans un seul hex donnent des MP bonus à un camp ou à l'autre.

Afin de compter pour le total des points de victoire militaire d'un joueur, un hex doit répondre à toutes les exigences suivantes:

1. L'hex doit avoir été conquis; en d'autres termes, l'hex ne devait pas être sous le contrôle de ce joueur au début du jeu. Un hex est conquis si une unité amie a été la dernière à l'occuper ou à le traverser.
2. L'hex doit être en dehors des ZOC ennemies (les unités amies annulent les ZOC ennemies aux fins de cette règle).
3. L'hex doit pouvoir tracer une ligne de communication valide.
4. Pour gagner les MP bonus pour un emplacement comprenant plus d'un hex, chaque hex de ville (ou hex urbain s'il n'y a pas de ville) de l'emplacement doit répondre aux exigences ci-dessus.

Pour déterminer la victoire militaire, utilisez la séquence suivante:

1. Chaque joueur consulte le tableau des points militaires (Military Points Table) pour déterminer son nombre total MP's.
2. Le total des points militaires de l'OTAN est soustrait du total des points militaires du Pacte de Varsovie, et le résultat net se trouve sur la table de victoire militaire pour le scénario joué.

Tableau des points militaires	
Location standards	
Hex de ville (City)	10 MP
Hex urbain (Urban)	5 MP
Hex d'aérodrome (Airfield)	4 MP
Location stratégiques	
Bonn, East Berlin, Praha, West Berlin	30 MP
Amsterdam, Dresden, Frankfurt am Main, Kobenhavn, Liege, Wien	20 MP
Amsterdam, Bremen, Hamburg, l'hex de port de Kobenhavn	20 MP
Gorlitz, Gyor, Innsbruck, Kiel, Karl-Marx Stadt, Koblenz, Magdeburg, Nancy	10 MP
Bremerhaven, Emden, Gdansk, Lubeck, Luxembourg, Mestre, Odense, Rostock, Szczecin, Trieste, Udine, Wilhelmshaven	5 MP

Exemple: à la fin de la partie, le joueur du Pacte de Varsovie a conquis les 3 hexes de la ville de Kobenhavn et possède une ligne de communication valide avec eux. Le joueur du Pacte de Varsovie gagne 30 MP pour les 3 hexes de ville, 20 MP pour contrôler l'emplacement stratégique de Kobenhavn, et 20 MP pour contrôler l'hex du port de Kobenhavn, pour un total de 70 MP.

100. ESCADRONS AÉRIENS FURTIFS (STEALTH AIR)

1. Les escadrons aériens furtifs ont un code spécial S imprimé sur le pion.
2. Un escadron furtif peut exécuter n'importe quelle mission aérienne normalement autorisée par ses valeurs imprimées.
3. Afin d'utiliser les capacités furtives pendant une mission aérienne, tous les escadrons amis impliqués doivent être furtifs.
4. Une mission furtive est définie comme toute mission aérienne exécutée par des escadrons furtifs uniquement.

100.1. Furtivité et interception

1. Les escadrons aériens venant d'une zone de supériorité aérienne et qui tentent d'intercepter une mission furtive doivent lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 3, la tentative d'interception réussit; sur tout autre résultat, la tentative d'interception échoue.
2. Les escadrons aériens provenant d'aérodromes et qui tentent d'intercepter une mission furtive ont un modificateur de jet de dé supplémentaire de -12 lors de la tentative d'interception.

100.2. Furtivité et Flak

Le F-117 abattu en 1999 au-dessus de la Serbie par une batterie SA-3 a montré qu'après un premier effet de surprise, des ennemis ingénieux peuvent adopter rapidement des contre-mesures contre la technologie furtive et détecter les avions qui l'utilisent, même avec des difficultés considérables.

1. Durant la première mission furtive exécutée par un joueur, la Flak ennemie ne peut pas tirer.
2. Durant les deuxième et troisième missions furtives exécutées par un joueur, la Flak ennemie peuvent tirer avec un modificateur supplémentaire de +10 au jet de dé.
3. Dès la quatrième mission furtive et des missions suivantes exécutées par un joueur, la Flak ennemie peuvent tirer avec un modificateur supplémentaire de +8 au jet de dé.