

1985: Sacred Oil

Version française: v0.2.....Février 2022 (Pierre716)

LIVING RULES: Version v. 30

GAME DESIGN: Fabrizio Vianello
GAME DEVELOPMENT: Fabrizio Vianello, Anthony Morphet, Lionel Martinez
GRAPHIC DESIGN: Fabrizio Vianello
MIDDLE EAST CONSULTANT: Alexis Seydoux

© 2021, Thin Red Line Games – 35460 Les Portes du Coglais, France

1. INTRODUCTION	3	14.3	Ravitaillement stocké	23
2. MATÉRIEL DE JEU	3	14.4	Utilisation des points de carburant	23
2.1 La carte du jeu	3	14.5	Utilisation des points de munitions	24
2.2 Les pions	3	14.6	Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué	24
2.3 Échelle du jeu	3	15. UNITÉS DE RAVITAILLEMENT DU FRONT (FSH)		
2.4 Inventaire des composants du jeu	3	(PACT UNIQUEMENT)		24
3. RÈGLES GÉNÉRALES	4	15.1	Arrivée d'une unité Front Supply Head	24
3.1 Définitions des termes	4	15.2	Déplacement d'une unité Front Supply Head	24
3.2 Fractions	6	15.3	Redéploiement d'une unité Front Supply Head	24
4. SÉQUENCE DE JEU	7	16. RÉGIMENTS FERROVIAIRES (PACT UNIQUEMENT)		25
5. MOUVEMENT TERRESTRE	8	17. SUBDIVISION ET RECOMBINAISON		25
5.1 Déplacement des unités terrestres	8	17.1	Subdivision	25
5.2 Déplacement de plus de une unité à la fois	8	17.2	Recombinaison	25
5.3 Modes d'une unité terrestre	8	18. UNITÉS D'ARTILLERIE		26
5.4 Fatigue	9	18.1	L'artillerie lors d'un combat terrestre	27
5.5 Mouvement sur route	9	19. QUARTIERS GÉNÉRAUX		27
5.6 Mouvement ferroviaire	9	20. UNITÉS FLAK		27
5.7 Infanterie se déplaçant à pieds (Optionnel)	10	20.1	Flak contre les avions	27
6. ZONES DE CONTRÔLE	10	20.2	Flak contre les hélicoptères	28
6.1 Efficacité des zones de contrôle	10	20.3	Résolution du tir de Flak	28
6.2 Effets de la présence d'unités amies dans une ZOC ennemie	10	21. UNITÉS DU GÉNIE (PACT UNIQUEMENT)		28
6.3 Effets de la retraite sur la zone de contrôle	10	22. MISE EN PLACE		28
7. EMPILEMENT	11	23. RENFORTS		29
8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ	11	23.1	Type de renforts	29
9. COMBAT TERRESTRE	11	23.2	Arrivée des renforts standards	29
9.1 Séquence de résolution de combat terrestre	12	23.3	Arrivée des renforts d'événement	29
9.2 Combat à petite échelle	12	24. REMPLACEMENTS (REPLACEMENTS)		29
9.3 Assaut standard	12	24.1	Remplacement des unités terrestres	30
9.4 Assaut en colonne	12	24.2	Remplacements des escadrons aériens (PACT uniquement)	30
9.5 Assaut simple échelon (PACT uniquement)	12	25. MÉTÉO (OPTIONNEL)		30
9.6 Assaut de marche (PACT uniquement)	13	25.1	Effets d'une météo mauvaise sur les unités terrestres	30
9.7 Combat de désengagement	13	25.2	Effets d'une météo mauvaise sur les avions	30
9.8 Bonus d'assaut concentrique	13	25.3	Effets d'une météo mauvaise sur les hélicoptères	30
9.9 Modificateurs de combat	14	25.4	Effets d'une météo mauvaise sur les unités navales	30
9.10 Résultats de combat lors d'assaut	14	26. GUERRE CHIMIQUE (OPTIONNEL)		31
9.11 Résultats de combat lors d'un désengagement	14	26.1	Initier la guerre chimique	31
9.12 Retraite après le combat	14	26.2	Utilisation de la guerre chimique	31
9.13 Pertes lors d'un combat	15	26.3	Zones de contamination	31
9.14 Percée	15	26.4	Attaque chimique par missiles (PACT uniquement)	31
9.15 Avance après un combat	15	27. GUERRE NUCLÉAIRE (OPTIONNEL)		32
9.16 Poursuite	15	27.1	Initier la guerre nucléaire	32
9.17 Défense active (OTAN uniquement)	16	27.2	Types d'armes capables d'attaque par armes nucléaires	32
9.18 Corps de réserves (OTAN uniquement)	16	27.3	Résolution des attaques nucléaires terrestres	32
9.19 Guerre électronique	16	27.4	Résolution des attaques nucléaires navales	33
9.20 Combat fluide (Optionnel)	17	27.5	Effets de la contamination nucléaire	33
10. ÉTAPES DE COMBAT	17	28. ESCALADE STRATÉGIQUE (OPTIONNEL)		33
11. VALEUR DE NIVEAU CADRE	18	29. GUERRE AÉRIENNE		34
12. LIGNES DE COMMUNICATIONS	18	29.1	Bases pour les avions	34
12.1 Éléments de la carte LOC	18	29.2	Types d'avions	34
12.1 Combat sur la carte LOC	19	29.3	Guerre aérienne et Megahexes	34
13. RAVITAILLEMENT	19	29.4	Rayon de combat	35
13.1 Sources de ravitaillement de l'OTAN	20	29.5	Groupes aériens	35
13.2 Sources de ravitaillement du Pacte de Varsovie	20	29.6	Pertes d'étapes des escadrons aériens	35
13.3 Sources de ravitaillement des autres pays	20	29.7	Modificateurs de combat aérien	35
13.4 Source de ravitaillement de Convoi	20	29.8	Phase de supériorité aérienne	36
13.5 Ligne de ravitaillement	20	29.9	Mission d'appui au sol	37
13.6 Ravitaillement de l'OTAN	20	29.10	Mission d'attaque au sol	37
13.7 Ravitaillement du Pacte de Varsovie	21	29.11	Mission SEAD	38
13.8 Ravitaillement des autres pays	21	29.12	Mission Wild Weasel (Optionnel)	39
13.9 Ravitaillement général	21	29.13	Mission Ferry	39
13.10 Ravitaillement limité	21	29.14	Mission de transport aérien	39
13.11 Rupture du ravitaillement	22	29.15	Mission de largage aérien	40
13.12 Ravitaillement et Transport	22	29.16	Missions de ravitaillement aérien	41
14. RAVITAILLEMENT DÉTAILLÉ (OPTIONNEL)	22	29.17	Missions d'interdiction du ravitaillement	41
14.1 État du ravitaillement	22	29.18	Missions de mouillage de mines	42
14.2 Ravitaillement embarqué	22			

29.19	Mission aérienne d'attaque navale	42	32.3	Bases hors carte	56
29.20	Missions d'interception	42	32.4	Base avec une garnison	56
29.21	Séquence du combat d'interception	43	33. UNITÉS ALPINES (OPTIONNEL)	57	
29.22	Escadrons de contre-mesures électroniques	44	34. FORCES SPÉCIALES (OPTIONNEL)	57	
29.23	Escadrons furtifs	44	34.1	Définir les Raids	57
29.24	Transport aérien stratégique	45	34.2	Séquence des Raids	57
30. HÉLICOPTÈRES	46		34.3	Résultat des Raids	58
30.1	Missions des hélicoptères	46	35. UNITÉS AÉRIENNES DE RECONNAISSANCE		
30.2	Bases pour les hélicoptères	46	(OPTIONNEL)	58	
30.3	Mouvement des hélicoptères	46	35.1	Missions de reconnaissance	58
30.4	Hélicoptères et zones de supériorité aérienne	47	36. PONTS	58	
30.5	Pertes d'étapes des escadrons d'hélicoptères	47	36.1	Démolition de ponts	58
30.6	Transport en hélicoptère	47	36.2	Effet des ponts endommagés	58
31. GUERRE NAVALE	48		37. RÉPARATION	59	
31.1	Unités navales	48	38. ÉVÉNEMENTS EXTERNES	59	
31.2	Mouvement naval	48	39. TENSION	59	
31.3	Transport naval	49	39.1	Cartes d'Événement	59
31.4	Mines navales	50	39.2	Niveau de Tension	60
31.5	Task Forces	50	39.3	La phase de Tension	60
31.6	Niveau de détection	51	40. RÈGLES D'ENGAGEMENT	60	
31.7	Zones de surveillance	51	40.1	Factions	60
31.8	Interception navale	52	40.2	Territoire national	60
31.9	Combat naval	52	40.3	Guerre et paix	60
31.10	Combat par missiles	52	40.4	Niveau d'engagement	61
31.11	Combat au canon	53			
31.12	Combat ASW	53			
31.13	Munitions navales	54			
31.14	Convois	54			
31.15	Alerte avancée aérienne navale	54			
31.16	Navires de renseignement	55			
31.17	Réparation navale	55			
31.18	Bombardement naval	55			
32. BASES	55				
32.1	Aérodromes	55			
32.2	Ports	56			

1. INTRODUCTION

"La question de la capacité actuelle des États-Unis à contrer une poussée soviétique dans le Golfe persique dépend d'une série de facteurs très controversés, comme, la probabilité et la direction de l'assaut soviétique potentiel, le temps disponible pour réagir, la préparation et la mobilité des forces américaines, ainsi que de l'étendue de l'aide des alliés des États-Unis et des amis régionaux."

J. E. Peterson, Défendre l'Arabie, 1986

1985: Sacred Oil est une simulation au niveau Brigade/Division d'un conflit dans le Moyen-Orient entre l'Union soviétique et les États-Unis en 1985. Selon les décisions prises, la guerre pourrait rester limitée à cette région ou dégénérer en un conflit mondial entre l'OTAN et le Pacte de Varsovie.

Les six cartes Opérationnelles couvrent la région allant de la mer Caspienne jusqu'au détroit d'Hormuz, et de Bagdad jusqu'à l'Est de l'Iran, alors que la carte Stratégique couvre la terre entière à une échelle plus abstraite.

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 des périodes plus courtes.

2. MATÉRIEL DE JEU

2.1 La carte du jeu

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

Chaque carte est codée avec une lettre, utilisée sur les pions et autres graphiques, pour identifier une section spécifique de la carte.

Par exemple, un pion avec un déploiement K1005 démarrera le jeu sur la carte K dans l'hex 1005.

Une grille blanche est imprimée sur la carte, la subdivisant en blocs de 61 hexes standards, appelés Megahexes, qui sont utilisés pour le mouvement aérien et le mouvement naval.

2.2 Les pions

Les pions représentent des troupes, des avions et des navires qui auraient pu être utilisés dans un conflit dans la région du Sud-Ouest asiatique.

Les unités terrestres ont un symbole standard de 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 défense anti-aérienne, allant de batteries simples "lourdes", à plusieurs batteries plus petites. Les unités navales représentent un simple navire ou un groupe allant jusqu'à 8 navires.

2.3 Échelle du jeu

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

2.4 Inventaire des composants du jeu

Un jeu complet de **1985: Sacred Oil** comprend les éléments suivants:

6x cartes Opérationnelles

1x carte des Lignes de Communications (LOC)

1x tableau des aérodromes de la Faction US

1x tableau des aérodromes de l'Union soviétique

1x tableau des aérodromes de l'Iran

1x tableau des aérodromes de l'Iraq

1x tableau naval tactique US

1x tableau naval tactique de l'Union soviétique

1x tableau de la supériorité aérienne US

1x tableau de la supériorité aérienne de l'Union soviétique

81x cartes de Mobilisation et d'Événements

7 planches de pions, chacune avec 280 pions ou marqueurs

1x livre de règles

1x livre de scénarios et notes du concepteur

1x manuel avec des exemples d'opérations

2x livrets de tables

2x 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 imprimée sur le pion.

Air Goup (Groupe aérien): 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.

Air Space (Espace aérien): Espace aérien d'un pays ou d'une Faction qui comprend tous les Megahexes se trouvant à l'intérieur du territoire du pays, ainsi que toutes les cases des Lignes de Communications (LOC) marquées comme faisant partie du territoire du pays.

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

Alliance: L'OTAN et le Pacte de Varsovie sont les deux Alliances qui pourraient rejoindre le conflit, dépendant principalement des décisions stratégiques de Moscou.

Assault (Assaut): Un assaut représente l'engagement d'unités ennemies dans un combat dans le but de leur infliger des pertes ou de les déloger de leur emplacement actuel.

AEW: Les avions 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.

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

Bataillon: Un Bataillon possède un symbole **II** et peut être un élément composant d'une Brigade, tel qu'indiqué par la désignation sur le pion (par ex. 2/5 indique le 2ème Bataillon de la 5ème Brigade). Les Bataillons indépendants n'ont pas de barre oblique (/) dans leur numéro de désignation.

Break-Down (Subdivision): Des Division et quelques Brigades peuvent être subdivisées en leur éléments qui les composent (un nombre variable de Brigades, de Régiments ou de Bataillons).

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 barre oblique (/) dans leur numéro de désignation.

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

Combat Strength (Force de combat): 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).

Combat Radius (Rayon de combat): Distance maximale en Megahexes qu'un avion peut parcourir depuis sa Base pour exécuter une mission et revenir à l'emplacement d'origine de son aérodrome lorsqu'il transporte toutes ses munitions.

Combat Unit (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.

Commitment (Engagement): Le niveau de soutien et de collaboration offert aux États-Unis ou à l'Union soviétique par un autre pays.

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

Displacement ("Déplacement"): 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, cette unité 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. L'Union soviétique, l'Iran et l'Iraq opèrent généralement en utilisant des unités de la taille d'une Division alors que la plupart des autres pays sont structurés pour avoir des Brigades agissant comme des unités autonomes.

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

Electronic Warfare (Guerre électronique): 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 moderne.

Entry Area (Zone d'entrée): Un Megahex reliant la carte Opérationnelle à un case d'entrée (*Entry Box*) de la carte LOC ou avec des Bases hors carte ayant le même code (par exemple, TC2 ou TK2).

Faction: L'Union soviétique et les États-Unis sont les deux Factions contrôlées directement par les joueurs. D'autres pays pourraient rejoindre ou soutenir l'une des deux Faction, en fonction des événements politiques et militaires.

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 utilisée pour engager des unités aériennes et des hélicoptères ennemis. Plusieurs types d'unités Flak sont représentés dans le jeu, allant du SAM fixe (*Surface Air Missile*) à l'ADA mobile (*Air Defense Artillery* - artillerie de défense aérienne).

Independent Formation (Formation indépendante): Une unité sans désignation d'unité parente (c'est-à-dire un / suivi d'un chiffre ou d'un code) est appelée formation indépendante.

LOC Map (carte LOC): Carte des Lignes de Communications (LOC). Une carte Stratégique utilisée par les deux camps pour déplacer les forces et déterminer le ravitaillement. Cette carte est organisée en cases LOC, reliées par des voies terrestres, maritimes ou aériennes. Une case LOC peut également être connectée à une Base hors carte qui possède un code LOC correspondant. Le mouvement et le combat sur la carte LOC possèdent, dans plusieurs cas, leurs propres règles.

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

Megahex: Un bloc de 61 hexes standards, utilisé par les unités aériennes et navales.

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).

Movement Allowance (Allocation de mouvement): Une quantification de la capacité d'une unité à se déplacer sur une certaine distance pendant un tour de jeu.

NATO (OTAN): Les nations de l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord suivantes sont représentées dans le jeu: France (FR), Grèce (GR), Italie (IT), Turquie (TU), Royaume-Uni (UK) et États-Unis (US).

Veuillez noter que les termes "OTAN" et "Faction US" **ne sont pas** des synonymes dans l'ensemble des règles, et certains pays (par exemple les États-Unis) sont membres des deux.

Nuclear Pulse (Point nucléaire): 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.

Off-map Base (Base hors carte): Les deux camps possèdent des aérodromes ou des Bases navales non représentés sur la carte. Plusieurs Bases hors carte possèdent une ou plusieurs zones d'entrée et la distance correspondante est indiquées dans leur case (par exemple, TC2:4).

Operational Map - OpMap (carte Opérationnelle) : La carte à structure hexagonale couvrant la zone principale du conflit.

Recombination (Recombinaison): Les unités constituant une Division ou une Brigade peuvent, sous certaines conditions, se recombiner et reformer la Division complète ou la Brigade complète.

Replacement Step (Étape de remplacement): 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.

Small Combat Unit (Petite unité de combat): Un Bataillon ou formation plus petite, avec ses valeurs imprimées en bleu clair (OTAN et Faction US) ou en rose (Pacte de Varsovie et Faction soviétique). Les petites unités de combat sont des unités de combat, mais elles n'exercent pas de ZOC et utilisent des règles spécifiques durant le combat terrestre.

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

Support Unit (Unité de Support): Une unité de Support est une unité d'artillerie (*Artillery*), la Milice Basij (*Basij Militia*), une Brigade basique (Brigade Base), 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 (*Combat Engineer*), une unité Flak SAM ou une unité Flak mobile (ADA).

Transport Capacity (Capacité de transport): Certains avions, hélicoptères ou navires possèdent une capacité de transport (valeur écrite en bleu sur le pion), qui est utilisée pour transporter des unités ou du ravitaillement. Quelques navires ont une valeur de capacité de transport imprimée en orange qui est utilisée pour transporter du ravitaillement et des unités d'un type spécifique.

Undeveloped Land Connections (Connexions terrestres non aménagées): Elles se trouvent sur la carte des Lignes de Communications (LOC) et représentent les zones où l'infrastructure de transport (routes, chemins de fer, canal, etc.) est particulièrement pauvre et a un impact sur la capacité à livrer du ravitaillement en grande quantité. En termes de jeu, l'utilisation d'une "connexions terrestres non aménagées" va rendre une source de ravitaillement incapable de fournir un état de ravitaillement général (General Supply).

Warsaw Pact (Pacte de Varsovie): Les nations suivantes du Pacte de Varsovie sont représentées dans le jeu: la Bulgarie (BU), la Tchécoslovaquie (CZ), l'Allemagne de l'Est (EG), la Hongrie (HU), la Pologne (PO), la Roumanie (RO) et l'Union soviétique (SU). Veuillez noter que les termes "Pacte de Varsovie" et "Faction soviétique" **ne sont pas** des synonymes dans l'ensemble des règles, et certains pays (par exemple l'Union soviétique) sont membres des deux.

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 météo (Weather Phase)**
Le joueur soviétique détermine la météo du tour de jeu en cours.
2. **Phase de Tension (Tension Phase)**
 - a. Les deux joueurs font des déclarations de guerre.
 - b. Le joueur soviétique sélectionne les événements de la Faction soviétique.
 - c. Le joueur US découvre les événements soviétiques, ajuste le coût de la Tension (Tension Cost) et lance un dé puis il consulte la table Tension (Tension Table).
 - d. Le joueur US sélectionne les événements de la Faction US.
 - e. Les cartes d'Événements soviétiques sont mises en œuvre, suivies des cartes d'Événement US.
3. **Phase de Convoi (Convoy Phase)**
Les deux camps allouent ou retirent des navires aux Convois et définissent la route de chaque Convoi.
4. **Phase des événements externes (External Events Phase)**
 - a. Les deux joueurs engagent des forces dans les fronts externes (External Fronts).
 - b. Les événements sont déterminés pour chaque front externe.
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)**
La Faction soviétique exécute des attaques chimiques 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 de placement de la surveillance (Surveillance Placement Phase):
Les deux joueurs placent des marqueurs de surveillance ASW et Navale sur la carte.
 - c. Phase d'allocation de la supériorité aérienne (Air Superiority Allocation Phase):
Les deux joueurs affectent secrètement des escadrons aériens aux zones de supériorité aérienne.
 - d. Phase de résolution de la supériorité aérienne (Air Superiority Resolution Phase):
Pour chaque zone de supériorité aérienne, on résout les combats de supériorité aérienne.
8. **Phase de frappe nucléaire (Nuclear Strike Phase)**
Les joueurs exécutent et résolvent toutes les attaques nucléaires sur les cibles terrestres.
9. **Phase d'action de la Faction soviétique (Soviet Faction Action Phase)**
 - a. Phase de renforts (Reinforcement Phase):
Les renforts disponibles sont placés sur la carte ou proche de leurs hexes d'entrée.
 - b. Phase de remplacement (Replacement Phase):
Les étapes de remplacement (Replacement steps) sont reçues et intégrées aux unités.
 - c. Phase de Raid des forces spéciales (Special Forces Raid Phase):
Les Raids des Forces spéciales sont planifiés et exécutés.
 - d. Phase de Mouvement (Movement Phase):
Les unités terrestres et navales se déplacent, engagent des combats et se ravitaillent comme demandé.
 - e. Phase de suppression des marqueurs (Removal Phase):
Les marqueurs "Flak Suppression", "No ZOC" et "Breakthrough" sont supprimés.
Les marqueurs d'interdiction non placés durant la phase d'action en cours sont supprimés.
10. **Phase d'action de la Faction US (US Faction Action Phase)**
 - a. Phase de renforts (Reinforcement Phase):
Les renforts disponibles sont placés sur la carte ou proche de leurs hexes d'entrée.
 - b. Phase de remplacement (Replacement Phase):
Les étapes de remplacement (Replacement steps) sont reçues et intégrées aux unités.
 - c. Phase de Raid des forces spéciales (Special Forces Raid Phase):
Les Raids des Forces spéciales sont planifiés et exécutés.
 - d. Phase de Mouvement (Movement Phase):
Les unités terrestres et navales se déplacent, engagent des combats et se ravitaillent comme demandé.
 - e. Phase de suppression des marqueurs (Removal Phase):
Les marqueurs "Flak Suppression", "No ZOC" et "Breakthrough" sont supprimés.
Les marqueurs d'interdiction non placés durant la phase d'action en cours sont supprimés.
11. **Phase finale (End Phase)**
 - a. Les marqueurs "Chemical Contamination" et "Spotted" (repéré) sont supprimés.
 - b. Les pertes dues à la contamination nucléaire sont évaluées et les marqueurs de contamination nucléaire sont vérifiés pour voir s'ils sont retirés.
 - c. Le ravitaillement amené par des Convois est calculé et placé.
 - d. Les escadrons aériens dans une zone de supériorité aérienne retournent dans la case Used d'un aérodrome valide. Les marqueurs de zone de supériorité aérienne ainsi que les marqueurs "Wild Weasel" sont retirés.
 - e. Les escadrons aériens sont réparés et déplacés dans la case Ready.
 - f. Toutes les unités éligibles, ne faisant pas partie du Pacte de Varsovie (WP), reçoivent leur ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
 - g. Toutes les unités éligibles de Flak et d'artillerie reçoivent leur points de munitions.
 - h. Toutes les opérations de réparation des Bases et des ponts sont effectuées.
 - i. 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 (MPs) à dépenser durant la phase de Mouvement (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 Ground 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 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 les tables Terrain Effects et Ground Movement Costs).
5. Chaque case LOC entrée coûte un nombre variable de points de mouvement (voir la table LOC Movement).
6. Une unité peut se déplacer d'une Base hors carte vers la case LOC connectée ou vice-versa au prix de 2 points de mouvement en mode Route (Road Mode), ou de 4 points de mouvement en mode Tactique (Tactical Mode).
7. Une unité ne peut jamais entrer dans un hex, une Base ou une case à moins qu'elle ne puisse dépenser le nombre requis de points de mouvement.
8. Une unité terrestre ne peut jamais pénétrer dans un hex de mer (All-Sea) ou de lac (Lake), sauf quand elle est transportée.
9. Une unité amie ne peut pas pénétrer dans un hex contenant une unité ennemie sauf en cas de Raid des Forces Spéciales (voir 34).
10. Une unité doit cesser tout mouvement lorsqu'elle pénètre dans une zone de contrôle (ZOC) ennemie. Une fois qu'une unité est dans une ZOC ennemie, elle ne peut en sortir que sous certaines conditions (voir 6 et 9.7).
11. Une unité terrestre ne peut pas se déplacer directement d'une Base hors carte vers la carte Opérationnelle, mais elle doit utiliser le mouvement sur la carte LOC à la place.

5.1.1 Mouvement sur la carte LOC (LOC Map Movement)

1. Une unité terrestre ne peut se déplacer que sur des cases terrestres (Land Boxes) et ne peut utiliser que des Connexions terrestres (Land Connections).
2. Une unité terrestre dépense un nombre variable de points de mouvement pour chaque Connexion utilisée, selon son Mode et le type de Connexion (voir le tableau des coûts des mouvements terrestres - Ground Movement Costs).
3. Une unité terrestre dépense un nombre variable de points de mouvements pour se déplacer d'une case de Transit (Transit Box) à une Base hors carte connectée, en fonction de son Mode (voir le Tableau des coûts des mouvements terrestres - Ground Movement Costs).
4. Une unité terrestre ne dépense aucun point de mouvement pour passer d'une case d'entrée (Entry Box) vers un hex sur le bord de la carte qui se trouve à l'intérieur d'un Megahex ayant un code d'entrée (Entry Code) correspondant, ou vice-versa.

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 qu'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 du 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 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 17.1).
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 plus tard dans une phase de Mouvement terrestre (voir 17.2).

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 (tableau des effets de terrain - Terrain Effect Chart).

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, sauf quand elle se déplace dans un terrain de type Arctic.
2. N'exerce pas de zone de contrôle.
3. Ne peut pas attaquer les unités ennemies.
4. Possédera un modificateur pénalisant lors de la défense dans un combat terrestre.
5. Possédera 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 se déplacer.
2. N'exerce pas de 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. Possédera un modificateur favorable lors de la défense dans un combat terrestre.
6. Possédera 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. Les unités de Support ne peuvent pas utiliser le 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), sont considérées comme se déplaçant en mode Route.
3. Les unités SSM, les unités mobiles ADA, les Régiments ferroviaires soviétiques et les unités EW n'ont aucun modificateur de lancé 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 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 utilisables. 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 lance un dé puis consulte la table "Basic MP +1 Fatigue" pour déterminer si l'unité est sujette à la Fatigue.
2. Au moment où une unité dépasse son allocation de mouvement de base de 11 point de mouvement, le joueur lance un dé puis consulte la table "Basic MP +11 Fatigue" pour déterminer si l'unité est sujette à la Fatigue.
3. Au moment où une unité dépasse son allocation de mouvement de base de 21 point de mouvement, le joueur lance un dé puis consulte la table "Basic MP +21 Fatigue" pour déterminer si l'unité est sujette à la Fatigue.
4. Si la dépense des points de mouvement nécessaires pour un assaut nécessite un lancé 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 lancés 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.
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.

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 lancé 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.

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 sur route (Road Movement)

1. Pour pouvoir utiliser une Route, une unité doit passer d'un hex de route (road) à un hex de route contigu, à travers un côté d'hex traversé par une route.
2. Les routes ne peuvent pas être utilisées 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. Les routes peuvent être utilisées pour sortir d'un hex de ville, à condition qu'une route appropriée soit disponible.

5.6 Mouvement ferroviaire (Rail Movement)

1. Une unité qui commence une phase de Mouvement amie sur un hex de chemin de fer (Rail) peut 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. Une unité ne peut utiliser le mouvement ferroviaire, que dans son pays d'origine, que dans un pays avec un niveau d'engagement (Commitment Level) de 3 ou plus vis-à-vis de la Faction de l'unité, ou dans un pays qui s'est rendu à la Faction de l'unité.

3. 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.
4. Une fois qu'une unité quitte un hex de chemin de fer ou viole le cas No 3 (voir ci-dessus), l'unité ne peut plus utiliser le mouvement ferroviaire pour le reste de la phase de Mouvement en cours.

5.7 Infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry) (Optionnel)

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

1. Toutes les unités avec un symbole NATO d'infanterie (Infantry) sont des unités se déplaçant à pieds.
2. Une unité d'infanterie se déplaçant à pieds en mode Tactique paie le double de points de mouvement pour le terrain, pour le mouvement sur la carte LOC, lors d'un Assaut, ou lors d'un combat de désengagement (Disengagement).
3. Lorsqu'elle est en mode Route, une unité d'infanterie se déplaçant à pieds paie les points de mouvement en mode Route uniquement lors d'un mouvement ferroviaire ou lors d'un mouvement sur la carte LOC. Dans tous les autres cas, une unité d'infanterie se déplaçant à pieds paie les points de mouvement selon la colonne du mode Tactique, comme au point 2.

6. ZONES DE CONTRÔLE (ZOC)

Les six hexes 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 la taille d'une Division, d'une Brigade ou d'un Régiment possèdent une ZOC. Les petites unités de combat (Small Combat Unit) et les unités de Support n'ont pas de ZOC.
2. Une unité en mode Route (Road), ou en mode Hérisson (Hedgehog), ou sur la carte LOC 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 s'étendent en dedans ou en dehors d'un hex urbain (Urban).
4. Les ZOC ne s'étendent pas à travers des côtés d'hexes de terrain et de frontière nationale que l'unité ne pourrait normalement pas traverser pour quelque raison que ce soit.
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: 9.6, 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 qui est seule dans un hex dans une ZOC ennemie peut uniquement quitter cet hex 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 9.12).
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 du combat obligatoire. 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 (par ex. changement de mode, 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 adjacent à 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 la 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 en cours et un marqueur "No ZOC" est placé en dessous de l'unité. Le marqueur est placé même si l'unité en retraite ne possède normalement pas de ZOC.
2. Les marqueurs "No ZOC" sont retirés à la fin de la phase de Mouvement en cours.

7. EMPILEMENT (STACKING)

Plus de une unité amie peut occuper le même hex, jusqu'aux restrictions listées ci-dessous. Les règles d'empilement sont en vigueur à tout moment, y compris durant 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 Divisions basiques (Division Bases), les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads - FSH) ainsi que les Régiments ferroviaires (Railroad Regiments) comptent chacun pour une Brigade.
3. Les unités SSM, EW, du Génie (Combat Engineers), les unités Flak, les petites unités de combat (Small Combat Unit), la Milice Basij (Basij Militia) et les Brigade basique (Brigade Bases) 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 route (Road) 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 de la mise en place du jeu (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.
9. La limite d'empilement sur la carte LOC est utilisée uniquement durant un combat terrestre.

8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ (LIMITED INTELLIGENCE)

Un joueur ne peut examiner que ses propres unités ainsi que l'unité qui se trouve au dessus des piles ennemies. On utilise les règles suivantes pour tout autre cas:

1. Tout marqueur affectant un hex, une Base, un pont ou des batteries côtières (Coastal Battery) 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: 9.6, 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 attaquées. 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 et les Bases navales ennemies sans autres unités dans leur hex, sont considérés comme des Bases avec une garnison (Garrisoned Bases), et requièrent un assaut avant de pouvoir entrer dans l'hex (voir 32.4).
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. Un marqueur "NO ZOC" est placé, comme d'habitude, et l'attaquant peut effectuer une avance après un combat.

9.1 Séquence de résolution de combat terrestre

Pour résoudre un combat, les étapes suivantes sont effectuées. A chaque étape, les deux joueurs sont impliqués, le joueur attaquant commence en premier.

1. Les joueurs déterminent si le combat en cours est un combat à petite échelle (Small-Scale Combat).
2. 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 (Single Echelon Assault) ou désengagement (Disengagement).
3. Le joueur qui attaque exécute des attaques chimiques par missiles (Pacte de Varsovie uniquement).
4. Les joueurs déterminent leur statut de ravitaillement et déclarent le type de ravitaillement utilisé: Général (General), limité (Limited), embarqué (Embedded), stocké (Stockpiled) ou par rationnement de munitions (Ammunition Ration).
5. Les joueurs engagent des unités EW (voir 9.19).
6. Le joueur en défense déclare le type de défense (OTAN uniquement, voir 9.17).
7. Les joueurs engagent le soutien de l'artillerie (voir 18.1), le bombardement naval (voir 31.18) et résolvent les missions SEAD ainsi que les missions d'appui au sol (Ground Support Mission).
8. Les joueurs lancent les dés pour les EW (9.19).
9. 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.
10. Les modificateurs de combat finaux sont calculés.
11. Le dé est lancé par le joueur qui attaque et la table de combat terrestre (Ground Combat Table) est consultée.
12. Si le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) est utilisé, les joueurs ajustent les niveaux de munitions intégrées (Embedded Ammo levels) en conséquence. Si le ravitaillement stocké (Stockpiled) est utilisé, les points de ravitaillement sont retirés en conséquence. Si le ravitaillement par rationnement de munitions (Ammunition Ration) (voir 14.5) a été utilisé, le joueur concerné lance le dé pour déterminer la consommation réelle de munitions.
13. Les joueurs ramènent les escadrons qui ont effectués des missions d'appui au sol (Ground Support Mission) vers une Base valide. Les avions sont ramenés dans la case **Used** d'un aérodrome valide alors que les hélicoptères sont placés à l'envers sur la carte pour indiquer leur utilisation.
14. Les résultats du combat sont appliqués (voir 9.10 ou 9.11).

9.2 Combat à petite échelle (Small-Scale Combat)

Les unités de combat dont les valeurs sont imprimées en bleu clair ou en rose sont des petites unités de combat (Small Combat Unit) et sont soumises aux règles suivantes lors d'un combat terrestre:

1. Tout combat terrestre impliquant uniquement des petites unités de combat dans les deux camps (avec ou sans unités de Support) est un combat à petite échelle.
2. Une petite unité de combat utilise ses valeurs d'attaque et de défense imprimées, uniquement dans un combat à petite échelle. Dans tous les autres cas, une petite unité de combat possède une valeur d'attaque de 0 et une valeur de défense de 1.
3. Lorsque toutes les unités de combat ennemies impliquées dans un combat, sont des petites unités de combat, l'artillerie amie et l'appui au sol (Ground Support) voient leur force de frappe et de barrage augmentée de la moitié de leur valeur totale.
4. Un combat à petite échelle n'aboutit jamais à une percée (Breakthrough).

9.3 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. Un assaut standard (Standard Assault) coûte 4 points de mouvement.

9.4 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. Un assaut en colonne coûte 2 points de mouvement.
2. La valeur d'attaque d'une unité exécutant un assaut en colonne est divisée par deux (fraction arrondie vers le bas).

9.5 Assaut simple échelon (Single Echelon 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 d'autres termes, un assaut simple échelon, est utilisé comme une attaque tous azimuts, utilisant (et risquant) tous les actifs de la Division.

1. Un assaut simple échelon coûte 6 points de mouvement.

9.5.1 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.

9.5.2 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 (réduisant la Division à sa Division basique (Division Base)).

9.6 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.

1. Un assaut de marche coûte 4 points de mouvement.

9.6.1 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.

9.6.2 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 (Ground Support) 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.

9.7 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, non ravitaillées (Out of Supply), ou en manque de munitions (Out of Ammo), ne peuvent pas empêcher une unité ennemie de se désengager.
7. Dans un combat de désengagement, les résultats de combat ont des significations différentes (voir 9.11).

9.8 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 de une colonne vers la droite sur la table des résultats de combat (Combat Results Table). Les décalages de colonnes sont cumulatifs. Les unités amies adjacentes n'ont pas besoin d'avoir déjà attaqué l'unité ennemie durant 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 du Pacte de Varsovie et les Régiments aéroportés (Airborne) sont considérés comme des Brigades en cas d'assaut concentrique. 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 K3216. Une Division 16-B-12 du Pacte de Varsovie se déplace dans l'hex K3116 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 K3215 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 K3116, 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.

9.9 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 modificateurs de combat sont calculés 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 est affectée par de la guerre chimique, par des EW ou par un marqueur "No ZOC".

9.10 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 9.13) ou reculeront d'un hex (Voir 9.12).
2. Si le défenseur bat en retraite ou est éliminé, on place un marqueur "Breakthrough" (percée) (Voir 9.14) et on exécute une avance après un combat (Voir 9.15).
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 9.13).
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).

9.11 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 9.16).

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.

9.12 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. On place un marqueur "No ZOC" sous les unités. Le marqueur est placé même sous des unités de combat n'exerçant normalement pas de ZOC.
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 côté 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 à travers d'un côté d'hex infranchissable (exception: 35, unités alpines).
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.

Note: 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 qui ne sont pas empilées avec des unités de combat 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 aussi aux unités d'artillerie (Exception: Les unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads)).

Note: L'artillerie dispose de 3 étapes de combat qui peuvent être utilisées pour absorber des pertes d'étapes causées par des 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 durant 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 sa retraite après le combat, un marqueur de percée ("Breakthrough") est placé sur l'hex où a eu lieu le combat.

9.13 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 de Combat 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.

1

Exemple: Une Division soviétique attaque 3 Brigades US en défense dans deux hexes différents. Le résultat du combat est D et le joueur US décide de ne pas battre en retraite. Par conséquent, les 3 Brigades US 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 9.14).

9.14 Percée (Breakthrough)

Si des unités de combat possédant une ZOC, 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, 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.

9.15 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 n'importe quelle 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 soviétique attaque une Brigade US dans un hex Rough-2. Le joueur soviétique décide de mener un assaut standard et dépense 4 points de mouvement. Le résultat du combat est D et le joueur US 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 soviétique doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires pour avancer cet l'hex.

9.16 Poursuite (Pursuit)

Un résultat possible d'un combat de désengagement (Disengagement) est la poursuite, où l'unité du 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.

9.17 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'AFCEM (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'elles se défendent dans un combat terrestre, des unités de l'OTAN peuvent déclarer une défense active (Active Defense).

9.17.1 Prérequis de la défense active

1. Toutes les unités en défense doivent être de nationalité US, 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 (armoured) 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.

9.17.2 Effets de la défense active

1. Les unités en défense gagnent 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 en défense 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 est attaquée à nouveau durant la même phase, l'unité doit vérifier les prérequis nécessaires avant de pouvoir réutiliser la défense active.

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 US, et ils peuvent être activés et déplacés au cours de toute phase de Mouvement terrestre du Pacte de Varsovie (WP Movement Phase) ultérieure.

9.18.1 Règles générales

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

9.18.2 Activation des Corps de réserves

1. Après que le joueur soviétique ait terminé un combat terrestre (y compris l'avance après le combat), mais avant que l'unité attaquante effectue un déplacement supplémentaire, 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 standards.
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 afin de 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 des pays de l'OTAN réussit sur un résultat de dé de 1 à 13.
5. La guerre électronique des autres pays réussit sur un résultat de dé de 1 à 10.

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 vile (City) n'est pas réduite de moitié si l'unité qui attaque est également dans un hex urbain (Urban) ou dans hex de vile (City).
2. La valeur de l'appui au sol (Ground Support) ennemie est divisée par deux.
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 réussit 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)

1. 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 et Fatigue).
2. Les pertes d'étapes des unités sont enregistrées en utilisant un marqueur de pertes (Casualty Marker) approprié.
3. Selon leur type, les unités ont un nombre différent d'étapes de combat:

Type	Étapes
Unité de combat - Division, Brigade, Régiment	3
Unité de combat - Bataillon	2
Division basique (Division Base), Brigade basique (Brigade Base),	1
Artillerie (Artillery)	3
Autres unités de Support	1

4. Les unités de l'OTAN, autrichiennes, finlandaises et suédoises 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 avec une perte de 1 étape possède un marqueur **1** au-dessous d'elle, tandis qu'une unité avec une perte de 2 étapes possède un marqueur **2** au-dessous d'elle.
5. Les unités des autres pays enregistrent les pertes d'étapes en utilisant les marqueurs de pertes avec un **3** imprimé leur face arrière. En d'autres termes, une unité avec une perte de 1 étape possède un marqueur **1** au-dessous d'elle, tandis qu'une unité avec une perte de 2 étapes possède un marqueur **3** au-dessous d'elle.
6. 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.
7. 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).
8. 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.
9. 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).
10. 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. Après chaque combat terrestre, les unités de combat impliquées peuvent acquérir une valeur de niveau Cadres Vétéran. On consulte la table de changement de niveau Cadre (Cadre Rating Change Table), et en utilisant le lancé de dé du Combat, on retourne les unités vétéran sur leur face arrière si nécessaire.
4. Les unités aéroportées (Airborne), aéromobile (Airmobile), des Forces Spéciales et les Marine sont des unités d'élite et on ajoute 1 à leur valeur de niveau Cadre nationale d'origine. Ce bonus est perdu si l'unité acquiert une valeur de niveau Cadre Vétéran.
5. Les unités de Support n'ont pas de valeur de niveau Cadre Vétéran. Elles conservent toujours leur valeur de niveau Cadre d'origine.

12. LIGNES DE COMMUNICATIONS (LINES OF COMMUNICATION)

La carte des Lignes de Communications (LOC) est composée de cases et de connexions de différents types, et est utilisée par les deux camps pour déplacer des forces et du ravitaillement au niveau stratégique.

Les unités sur la carte LOC se déplacent d'une case à une autre en utilisant la Connexion entre elles et paient les points de mouvement correspondant (voir les règles de mouvement spécifiques pour les mouvements des unités terrestres, aériennes, navales et d'hélicoptères).

Le ravitaillement doit également toujours être pris en compte sur la carte LOC. Combattre à tous les niveaux est également possible, même si un combat terrestre se produit probablement rarement.

12.1 Éléments de la carte LOC (LOC Map Elements)

12.1.1 Case de mouvement (Move Box)



1. Une case de Mouvement (Move Box) est utilisée uniquement pour le mouvement et peut contenir des fonctionnalités supplémentaires (par exemple un Port).

12.1.2 Case d'entrée (Entry Box)



1. Une case d'entrée (Entry Box) relie la carte LOC à la zone d'entrée (Entry Area) correspondante sur la carte Opérationnelle.
2. Une zone d'entrée (Entry Area) sur la carte Opérationnelle comprend un ou plusieurs Megahexes, labellisés avec le même code que celui de la case d'entrée (Entry Box) (par exemple, TK2).
3. Une unité terminant son mouvement dans une zone d'entrée (Entry Area) **doit** être placée dans la zone d'entrée correspondante sur la carte Opérationnelle.

12.1.3 Case de Transit (Transit Box)



1. Une case de Transit (Transit Box) relie la carte LOC à une ou plusieurs Bases hors carte ayant un code LOC correspondant. Par exemple, la case de Transit TK1 est connectée aux Bases soviétiques hors carte 613 et 615.

12.1.4 Port



1. Une case LOC avec un Port ami peut être utilisée comme point d'embarquement/débarquement par les unités navales (voir 31.3).
2. Une case LOC avec un Port ami peut être utilisée comme Base par des escadrons d'avions et d'hélicoptères (voir 29.1 et 30.2).

12.1.5 Source de ravitaillement (Suply Source)



1. Une case LOC avec une source de ravitaillement amie peut être utilisée pour étendre le réseau de ravitaillement à la fois sur la carte LOC et sur la carte Opérationnelle (voir 12).

12.1.6 Territoire national



1. Une case LOC marquée comme territoire national possède des restrictions quant à quels pays, quelles Factions et quelles Alliances peuvent y accéder (voir 40.2 et 40.4).

12.1.7 Cases de Lignes de Communication maritimes (SLOC Boxes)



1. Les cases des Lignes de Communication maritimes (SLOC) représentent d'importantes routes maritimes utilisées pour acheminer du ravitaillement vers des emplacements stratégiques. Se référer aux règles du scénario pour leur utilisation.

12.2 Combat sur la carte LOC (LOC Map Combat)

12.2.1 Unités terrestres sur la carte LOC

1. Les unités terrestres sur la carte LOC doivent être organisées en Groupes.
2. Chaque Groupe doit respecter les limites standards d'empilement et de mouvement. En d'autres termes, chaque Groupe représente les unités d'un simple hex.
3. Les Groupes peuvent être réorganisés pendant la phase de Mouvement amie, mais seulement avant de déplacer les Groupes impliqués.
4. Il est possible pour les deux camps d'avoir des unités terrestres dans la même case LOC.
5. Les zones de contrôle n'existent pas sur la carte LOC.
6. Le mouvement de Fatigue ne peut pas être utilisé sur la carte LOC.

12.2.2 Combat terrestre dans une case LOC

Le combat terrestre sur la carte LOC utilise les règles standards, avec les exceptions suivantes:

1. Le combat terrestre a lieu entre deux Groupes d'unités dans la même case LOC.
2. L'attaquant ne peut utiliser que les unités du Groupe déplacé comme force d'attaque. Toute autre unité de combat ou de Support est ignorée.
3. Si le défenseur n'a pas de Groupe avec un marqueur "NO ZOC" dans la case LOC, il peut choisir quel Groupe sera utilisé comme force en défense. Toute autre unité de combat ou de Support est ignorée.
4. Si le défenseur a un ou plusieurs Groupes avec un marqueur "No ZOC" dans la case LOC, l'attaquant choisit quel Groupe sera utilisé comme forces en défense. Toute autre unité de combat ou de Support est ignorée.
5. Seul un assaut standard (Standard Assault) peut être exécuté, pour un coût de 8 points de mouvement.
6. Aucun bonus d'assaut concentrique ne peut être utilisé.
7. Le défenseur gagne un modificateur de combat intrinsèque de +1 pour le terrain.
8. Si le défenseur reçoit un résultat **D**, il peut choisir de battre en retraite en utilisant les règles standards de retraite après combat (y compris le placement d'un marqueur "No ZOC"), mais toute unité survivante reste dans la case LOC où le combat a eu lieu.
9. Il n'y a pas de percée (Breakthrough) ou d'avance après le combat.

12.2.3 Flak intrinsèque (Intrinsic Flak)

10. Toute case LOC marquée comme faisant partie du Pacte de Varsovie ou de l'Union soviétique possède une valeur intrinsèque Flak de B.
11. Toute case LOC marquée comme faisant partie de l'OTAN, contenant un port OTAN ou une source de ravitaillement de l'OTAN, possède une valeur intrinsèque Flak de A.
12. La Flak intrinsèque n'a pas de portée et ne peut être utilisée que contre les missions aériennes ou d'hélicoptères ennemis ciblant des unités amies dans la case LOC ou contre la case LOC elle-même.
13. La Flak intrinsèque ne peut pas être détruite mais peut être supprimée par une mission SEAD.
14. La Flak intrinsèque n'utilise pas de munitions Flak.

13. RAVITAILLEMENT (SUPPLY)

Les unités et les Bases aériennes doivent être ravitaillées depuis une source de ravitaillement pour qu'elles fonctionnent à leur pleine capacité. Si les unités ne sont pas ravitaillées, elles sont pénalisées pour leur déplacement et dans leurs capacités à combattre.



Le jeu peut être joué en utilisant uniquement les règles de ravitaillement génériques, qui sont plus faciles à appréhender. Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser des règles de ravitaillement plus réalistes et plus détaillées.

1. Le statut de ravitaillement d'une unité terrestre est déterminé à l'instant l'unité initie le mouvement et à l'instant où l'unité participe à un combat.
2. L'état de ravitaillement d'une Base aérienne est déterminé chaque fois qu'un avion ou qu'un hélicoptère basé décolle pour une mission.
3. Le statut de ravitaillement d'un hélicoptère non basé sur un aérodrome est déterminé à chaque fois qu'il décolle pour une mission.

13.1 Sources de ravitaillement de l'OTAN (NATO Supply Sources)

Toutes les unités appartenant à un pays de l'OTAN utilisent des sources de ravitaillement de l'OTAN pour déterminer leur statut de ravitaillement.

1. Une source de ravitaillement OTAN est définie comme l'une des suivantes:
 - a. Une case LOC avec un symbole de ravitaillement OTAN, ou qui est connectée par des connexions terrestres (Land Connections) à un symbole de ravitaillement de l'OTAN. Aucune des cases LOC le long du chemin ne peuvent contenir des unités de combat ennemies sans qu'aucunes unités de combat amies ne soient également présentes.
 - b. Un hex de route (Road) ou de rail (Rail) sous contrôle ami sur le bord de la carte et qui se trouve à l'intérieur d'un Megahex ayant une zone d'entrée (Entry Area) correspondant à une source de ravitaillement (Supply Source).
 - c. Une source de ravitaillement activée par une ligne de communication maritime (SLOC).

13.2 Sources de ravitaillement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Supply Sources)

Toutes les unités appartenant à un pays du Pacte de Varsovie utilisent des sources de ravitaillement du Pacte de Varsovie pour déterminer leur statut de ravitaillement.

1. Une source de ravitaillement du Pacte de Varsovie est définie comme l'une des suivantes:
 - a. Une case LOC avec un symbole de ravitaillement soviétique, ou qui est connectée par des connexions terrestres (Land Connections) à un symbole de ravitaillement soviétique. Aucune des cases LOC le long du chemin ne peuvent contenir des unités de combat ennemies sans qu'aucunes unités de combat amies ne soient également présentes.
 - b. Un hex sous contrôle ami sur le bord de la carte, avec une route ou des rails sortant de la carte et qui se trouve à l'intérieur d'un Megahex ayant une zone d'entrée (Entry Area) correspondant à une source de ravitaillement (Supply Source).

13.3 Sources de ravitaillement des autres pays (Other Countries Supply Sources)

Les sources de ravitaillement pour les pays ne faisant pas partie de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie sont définies comme suit:

1. Un hex de ville (City) ou un hex urbain (Urban) sous contrôle ami à l'intérieur du territoire national et non entouré de ZOC ennemies.
2. Une case LOC marquée comme territoire national et non occupée uniquement par les unités terrestres ennemies.
3. Si un pays a rejoint la Faction US ou l'OTAN, ses unités peuvent utiliser également une source de ravitaillement de l'OTAN.
4. Si un pays a rejoint la Faction soviétique, ses unités peuvent utiliser également une source de ravitaillement du Pacte de Varsovie.

13.4 Source de ravitaillement de Convoi (Convoy Supply Source)

Un Convoi peut être utilisé par les deux camps pour activer une source de ravitaillement dans un Port sous contrôle ami.

1. Pendant la phase Finale (End Phase), on place un marqueur de source de ravitaillement dans l'hex ou emplacement de Port si toutes les conditions suivantes sont vraies:
 - a. Le Port est sous contrôle ami et non endommagé.
 - b. Le Port dispose d'un Convoi capable de livrer au moins 3 points de ravitaillement (Supply Points) par tour de jeu (voir 31.14).
 - c. Le Convoi part d'un Port qui est lui-même capable de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement valide.
 - d. Les bras de mer (inlets) ou les rivières menant au Port depuis la mer ne doivent pas traverser de ZOC ennemies.
2. Un Convoi délivrant 3 à 5 points de ravitaillement crée une source de ravitaillement limitée (Limited Supply Source), tandis qu'un Convoi délivrant 6 points ou plus de ravitaillement crée une source de ravitaillement générale (General Supply Source).
3. Le marqueur "Supply Source" est retiré si les prérequis ne sont plus remplis lors des phases Finales (End Phase) suivantes.

13.5 Ligne de ravitaillement (Supply Path)

1. Une ligne de ravitaillement est un chemin continu d'hexes de terrain ou de cases LOC connecté par du terrain.
2. Une ligne de ravitaillement commence à partir de l'unité ou de la Base en cours d'évaluation et se termine à l'unité, l'hex ou la case LOC utilisé pour obtenir du ravitaillement.
3. Les coûts en points de mouvement sont calculés du point de départ (exclu) au point d'arrivée (inclus).
4. Les coûts en points de mouvement pour un hex sont calculés en utilisant la colonne du mode Route (Road Mode) sur le tableau des effets du terrain (Terrain Effects Chart).
5. Les coûts en points de mouvement pour une case LOC sont calculés en utilisant le type de mouvement autorisé par la connexion terrestre (Land Connection) utilisée.
6. Hormis le terrain, les seuls autres coûts en points de mouvement utilisés pour le calcul d'une ligne de ravitaillement sont des hexes interdits (où les points de mouvement supplémentaire doivent être dépensés).
7. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans des hexes contenant une unité terrestre ennemie, une ZOC ennemie, par des hexes contaminés par des attaques nucléaires, ni par des hexes contaminés par des attaques chimiques.
8. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers des côtés d'hexes de rivière majeures où il n'y a pas de pont (Unbridged Major River), ni par des côtés d'hexes de montagne (Mountain).
9. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans une case LOC contenant des unités de combats ennemies sans aucune unités de combat amies.
10. Indépendamment de ce qui précède, la longueur maximale et les exigences d'une ligne de ravitaillement dépend du type et de la nationalité de l'unité qui la trace (voir 13.6, 13.7 et 13.8).

13.6 Ravitaillement de l'OTAN (NATO Supply)

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

1. Une Base hors carte avec un Port non endommagé est toujours en état de ravitaillement général (General Supply).
2. Toute autre base aérienne doit tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide. Si la Base a plus de une nationalité, le joueur propriétaire peut décider laquelle est utilisée pour déterminer le ravitaillement.

Exemple: L'aérodrome de Jubail (526) est de nationalité saoudienne et a été rendu opérationnel par la Faction US, obtenant ainsi une nationalité de l'OTAN supplémentaire. Le joueur US peut décider de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement saoudienne ou vers une source de ravitaillement de l'OTAN.

3. Un avion ou un hélicoptère basé dans un aérodrome ou une case LOC possède le même statut de ravitaillement que sa Base.
4. Un HQ doit tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide.
5. Les autres unités terrestres et les hélicoptères non basés sur un aérodrome doivent tracer une ligne de ravitaillement de 15 points de mouvement ou moins jusqu'à un HQ de la même nationalité qui est lui-même ravitaillé, jusqu'à un HQ de l'OTAN qui est lui-même ravitaillé, ou jusqu'à une source de ravitaillement valide.
6. Lorsqu'une Division ou une Brigade de l'OTAN est subdivisée en ses unités composantes, une unité composante doit tracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins jusqu'à sa Division/Brigade basique (Division/Brigade Base) qui est elle-même ravitaillée. Si la sa Division/Brigade basique a été éliminée ou qu'elle n'est pas encore entrée en jeu, l'unité composante est considérée comme une formation indépendante traçant son ravitaillement selon le point 5.
7. **(Optionnel)** Les unités US et UK de la taille d'une Brigade ignorent le point 6 ci-dessus. Elles tracent leur ligne de ravitaillement jusqu'à un HQ ou jusqu'à une source de ravitaillement valide, selon le point 5.

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

13.7 Ravitaillement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Supply)

Toutes les unités appartenant à un pays du Pacte de Varsovie utilisent les règles suivantes pour déterminer leur ravitaillement:

1. Une Base hors carte avec un Port non endommagé est toujours en état de ravitaillement limité (Limited Supply), à moins qu'elle ne soit déjà en état de ravitaillement général (General Supply) d'une façon ou d'une autre.
2. Toute autre base aérienne doit tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide. Si la Base a plus de une nationalité, le joueur propriétaire peut décider laquelle est utilisée pour déterminer le ravitaillement.
3. Un avion ou un hélicoptère basé dans un aérodrome ou dans une case LOC possède le même statut de ravitaillement que sa Base.
4. Une unité Front Supply Head (FSH) doit tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide. La ligne de ravitaillement doit passer exclusivement, sauf sur une distance maximale de 5 hexes, par des hexes de route (Road), des hexes ferroviaires (Rail) ou des hexes de ville (City et Urban).
5. Un HQ doit tracer une ligne de ravitaillement d'un maximum de 10 points de mouvement jusqu'à une source de ravitaillement valide, ou jusqu'à une unité Front Supply Head (FSH) qui est elle-même ravitaillée.
6. Les autres unités terrestres et les hélicoptères, non basés sur un aérodrome, doivent tracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins jusqu'à un HQ du Pacte de Varsovie qui est lui-même ravitaillé, ou jusqu'à une unité Front Supply Head (FSH) qui est elle-même ravitaillée, ou jusqu'à une source de ravitaillement valide.
7. Lorsqu'une Division ou une Brigade du Pacte de Varsovie est subdivisée en ses unités composantes, une unité composante doit tracer une ligne de ravitaillement de 5 points de mouvement ou moins, jusqu'à sa Division/Brigade basique (Division/Brigade Base), ou jusqu'à un HQ du Pacte de Varsovie, ou jusqu'à une unité Front Supply Head (FSH), ou jusqu'à une source de ravitaillement valide. Les unités composantes génériques (Generic Component) qui n'ont pas de désignation peuvent aussi tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quel Division basique (Division Base).

13.8 Ravitaillement des autres pays (Other Countries Supply)

Les autres pays utilisent les règles suivantes pour déterminer si ils sont en état de ravitaillement:

8. Une base aérienne doit tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement valide. Si la Base a plus de une nationalité, le joueur propriétaire peut décider laquelle est utilisée pour déterminer le ravitaillement.
9. Un HQ doit tracer une ligne de ravitaillement d'un maximum de 10 points de mouvement jusqu'à une source de ravitaillement valide,
10. Les autres unités terrestres et les hélicoptères non basés sur un aérodrome doivent tracer une ligne de ravitaillement de 10 points de mouvement ou moins jusqu'à un HQ qui est lui-même ravitaillé, ou jusqu'à une source de ravitaillement valide.
11. Lorsqu'une Division ou une Brigade est subdivisée en ses unités composantes, une unité composante doit tracer une ligne de ravitaillement de 5 points de mouvement ou moins, jusqu'à sa Division/Brigade basique (Division/Brigade Base), ou jusqu'à un HQ, ou jusqu'à une source de ravitaillement valide.
12. Dans tous les cas, le HQ qui fournit du ravitaillement doit être de la même nationalité que l'unité.

13.9 Ravitaillement général (General Supply)

1. Une source de ravitaillement est en ravitaillement général si elle n'utilise pas de connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections).
2. Une unité ou une Base est en état de ravitaillement général si elle peut tracer une ligne de ravitaillement valide n'utilisant pas de connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections) vers une unité ou vers une source de ravitaillement qui est elle-même en état de ravitaillement général.
3. Une unité ou une Base en état de ravitaillement général ne subit aucun effets négatifs à cause du ravitaillement.

13.10 Ravitaillement limité (Limited Supply)

1. Une source de ravitaillement est en état de ravitaillement limité si elle utilise une ou plusieurs connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections).
2. Une unité ou une base aérienne est en état de ravitaillement limité si elle trace une ligne de ravitaillement (Supply Path) qui utilise une ou plusieurs connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections), ou vers une unité ou une source de ravitaillement elles-même en état de ravitaillement limité.

13.10.1 Effets du ravitaillement limité (Limited Supply Effects)

1. Une unité terrestre commençant sa phase de Mouvement en état de ravitaillement limité ne peut pas dépenser plus de 20 points de mouvement lors de la phase de Mouvement amie.
2. Une unité terrestre impliquée dans un combat terrestre en état de ravitaillement limité ajoute 2 aux modificateurs de combat de l'ennemi.
3. Une base aérienne, un avion ou un hélicoptère en état de ravitaillement limité ne subit aucun effet inverse.

13.11 Rupture du ravitaillement (Out of Supply)

13.10.1 Se retrouver en rupture de ravitaillement (Going Out of Supply)

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

1. Une unité qui n'est pas ravitaillée quand elle se déplace ou quand elle est impliquée dans un combat terrestre a un marqueur "Fuel-1" placé en dessous de l'unité.
2. Une unité avec un marqueur "Fuel-1" qui est ravitaillée au début d'une phase de Mouvement amie, voit son marqueur "Fuel-1" retiré.
3. Une unité avec un marqueur "Fuel-1" qui n'est pas ravitaillée au début d'une phase de Mouvement amie 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).
4. Une base aérienne, un avion ou un hélicoptère qui n'est pas ravitaillé sont considérés immédiatement en rupture de ravitaillement (Out of Supply).

13.11.2 Effets de la rupture du ravitaillement (Out of Supply Effects)

1. Une unité terrestre 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.
2. Une unité terrestre non ravitaillée ne peut pas initier volontairement un combat.
3. Une unité terrestre non ravitaillée impliquée dans un combat ajoute 8 aux modificateurs de combat de l'ennemi.
4. Un avion ou un hélicoptère qui n'est pas ravitaillé ne peut exécuter que des missions Ferry.

13.12 Ravitaillement et Transport (Supply and Transport)

1. Une unité terrestre transportée par avion ou par hélicoptère garde le même statut de ravitaillement qu'elle avait lors de l'embarquement pour le reste du tour de jeu.
2. Une unité terrestre qui a débarqué de manière amphibie est automatiquement en état de ravitaillement général pour le reste du tour de jeu.
3. Dans le tour de jeu suivant le débarquement, une unité aéromobile (Airmobile), aéroportée (Airborne), de Marine ou des Forces Spéciales est en état de ravitaillement limité (Limited Supply) si l'hex occupé ne se trouve pas dans une ZOC ennemie ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
4. Les unités aéromobiles (Airmobile), aéroportées (Airborne) ou de Marine peuvent être traitées comme des formations indépendantes ou en tant que composants de Division pour ce qui est du ravitaillement, au choix du joueur propriétaire.

14. RAVITAILLEMENT DÉTAILLÉ (DETAILED SUPPLY) (OPTIONNEL)

Le ravitaillement détaillé étend les règles génériques de ravitaillement en introduisant le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) et le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply). Cela apporte plus de réalisme et de flexibilité d'un côté mais plus de problèmes et de complexité de l'autre.

Lorsque l'on utilise le ravitaillement détaillé, on ignore les règles suivantes:

- 13.4 Source de ravitaillement de Convoi (Convoy Supply Source).
- 13.7 Ravitaillement général du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Supply), point 1.
- 13.10.1 Effets du ravitaillement limité (Limited Supply Effects), point 1.
- 13.11.1 Se retrouver en rupture de ravitaillement (Going Out of Supply).
- 13.12 Ravitaillement et Transport (Supply and Transport), point 3.

14.1 État du ravitaillement (Supply Status)

1. Le statut de ravitaillement d'une unité terrestre est déterminé à l'instant où elle initie un mouvement, à l'instant où elle participe à un combat ou à l'instant où elle essaie de ré-approvisionner son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
2. Le statut de ravitaillement d'un aérodrome est déterminé chaque fois qu'un avion ou qu'un hélicoptère décolle pour une mission.
3. Le statut de ravitaillement d'un hélicoptère non basé sur un aérodrome est déterminé à chaque fois qu'il décolle pour une mission.
4. Une unité ou une Base qui est capable de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) valide peut être en état de ravitaillement général (General Supply) (voir 13.9) ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply) (voir 13.10).
5. Une unité ou une Base qui n'est pas en état de ravitaillement général ou ravitaillement limité est en rupture de ravitaillement (Out of Supply).

14.2 Ravitaillement embarqué (Embedded Supply)

Une **unité de combat** qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) peut dépenser du ravitaillement embarqué (Embedded Supply) pour pouvoir utiliser toutes ses 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 combat a un nombre maximum de munitions embarquées et de points de carburant, selon sa nationalité et son

type:

Pays / Type de l'unité	Munitions	Carburant
Pays de l'OTAN	2	2
Pays du Pacte de Varsovie	3	3
Autres pays	2	1
Infanterie à pieds (Leg Infantry), tous les pays	2	N/A

- Si une Division ou une Brigade 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.

14.3 Ravitaillement stocké (Stockpiled Supply)

Le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) est créé en transportant des points de ravitaillement (Supply Points) vers un hex, vers une case LOC ou vers une Base et il peut être utilisé pour surmonter les limitations du réseau standard de ravitaillement. Voir Convois (Convoys), missions de ravitaillement aérien, transport par hélicoptère et transport naval pour plus de détails sur le transport des points de ravitaillement (Supply Points).

Supply
1

- Une unité peut dépenser du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) pour le mouvement, pour le combat, pour le réapprovisionnement de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) et pour des missions. Le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) n'a qu'une seule forme et peut être dépensée indifféremment comme points de carburant ou de munitions.
- Une unité terrestre sur la carte Opérationnelle doit tracer une ligne de ravitaillement valide (Supply Path) en respectant les mêmes règles que celles utilisées pour sa nationalité et en utilisant l'hex de ravitaillement stocké comme source de ravitaillement (voir 13.6, 13.7 et 13.8).
- Un avion ou un hélicoptère basé sur la carte Opérationnelle doit tracer une ligne de ravitaillement valide (Supply Path) en respectant les règles pour les hélicoptères de sa nationalité et en utilisant l'hex de ravitaillement stocké comme source de ravitaillement.
- Une unité dans une Base hors carte ou dans une case LOC peut utiliser le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) qui se trouve dans la même Base hors carte ou dans la même case LOC.
- Si la ligne de ravitaillement est valide, un certain nombre de points de ravitaillement (Supply Points) sont retirés de la réserve stockée (Stockpiled Supply) utilisée, en fonction de l'unité qui les reçoit ou les dépenses:

Unité	Ravitaillement stocké à dépenser (Stockpiled Supply Used)
Unité de combat, Bataillon	1 par point de Carburant / Munitions
Unité de combat, Brigade, Régiment	3 par point de Carburant / Munitions
Unité de combat, Division	6 par point de Carburant / Munitions
Escadron d'avion / Escadron d'hélicoptères	1 par Mission
Réapprovisionnement des munitions d'Artillerie	2 par point de Munitions
Réapprovisionnement des munitions Flak	1 par point de Munitions

14.4 Utilisation des points de carburant (Fuel Points Usage)

- Une unité terrestre 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), ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
- Une unité terrestre non ravitaillée ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply) 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) ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
- Une unité terrestre non ravitaillée ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply) 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) ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
- 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 Division soviétique 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. L'unité dépense 1 point de carburant de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).

- Une unité terrestre non ravitaillée ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply) ne peut pas exécuter de mouvement si elle est incapable de dépenser les points de carburant nécessaires en utilisant le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).

14.5 Utilisation des points de munitions (Ammunition Points Usage)

1. Une unité terrestre non ravitaillée au moment d'un combat doit dépenser 1 point de Munitions de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) pour combattre à son plein potentiel.
2. Une unité terrestre non ravitaillée et incapable de dépenser des points de munitions ne peut pas initier de combat.
3. Une unité terrestre non ravitaillée et incapable de dépenser des points de munitions (ou ne souhaitant pas en dépenser) au moment d'un combat, ajoute 8 aux modificateurs de combat ennemis.
4. Une unité terrestre en état de ravitaillement limité (Limited Supply) et incapable de dépenser des points de munitions (ou ne souhaitant pas en dépenser) au moment d'un combat ajoute 2 aux modificateurs de combat ennemis.
5. Une unité terrestre qui dépense des points de munitions depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) 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 doit dépenser 1 point de Munitions depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis le ravitaillement stocké.
6. 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.

14.6 Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué (Embedded Supply Replenishment)

1. Durant la phase Finale (End Phase) d'un tour de jeu, une unité qui ne fait pas partie du Pacte de Varsovie peut recevoir son ravitaillement embarqué.
 - a. Une unité en état de ravitaillement général (General Supply) reçoit son complément complet de ravitaillement embarqué.
 - b. Une unité en état de ravitaillement limité (Limited Supply) peut recevoir 1 point de Munitions et 1 point de Carburant.
 - c. Une unité qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply) peut recevoir jusqu'à son complément complet de ravitaillement embarqué en utilisant le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (voir 14.3).
2. Durant la phase de Mouvement amie, une unité de combat du Pacte de Varsovie 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). L'unité doit être en état de ravitaillement général (General Supply) ou en état de ravitaillement limité, ou elle doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) vers du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply), auquel cas le nombre approprié de points de ravitaillement doit être dépensé (voir 14.3).
3. Une unité de combat du Pacte de Varsovie ne peut pas recevoir plus de 1 point de Carburant et plus de 1 point de Munitions pour son ravitaillement embarqué durant une phase de Mouvement.

15. 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. Une unité FSH est une unité de support avec 1 étape de combat.
2. Une unité FSH ne possède pas de points de mouvement et ne peut pas se déplacer seule. Elle doit être déplacée à l'aide des Régiments ferroviaires soviétiques (voir 16).
3. Une unité FSH ne peut se déplacer que sur la carte Opérationnelle.



15.1 Arrivée d'une unité Front Supply Head (FSH) (Front Supply Head Arrival)

1. Durant la phase de Renforts (Reinforcement Phase) de son tour d'arrivée, une unité FSH et tout Régiment ferroviaire qui l'accompagne sont placés sur un hex de route (Road) ou ferroviaire (Rail) contrôlé qui est une source de ravitaillement valide. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, les unités sont reprogrammées pour arriver au tour suivant.

15.2 Déplacement d'une unité Front Supply Head (Front Supply Head Displacement)

1. Lorsqu'une unité FSH est impliquée dans un combat terrestre et que le résultat du combat est D, l'unité FSH est déplacée.
2. 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 (voir 15.2).
3. Pour déplacer une unité FSH, le joueur soviétique recule l'unité FSH de 5 hexes en direction d'un hex du bord de la carte de type chemin de fer (Rail) ou route (Road) qui est utilisé par l'unité FSH pour recevoir son ravitaillement. N'importe quelle unité de Support actuellement empiilée avec l'unité FSH peut être déplacée avec elle, à la discrétion du joueur.
4. Si l'unité FSH se trouve à moins de 5 hexes du bord de la carte avant d'être déplacée, elle est éliminée. Tout Régiment ferroviaire (RR Regiment) qui l'accompagne peut aussi être éliminé, à la discrétion du joueur.
5. Une unité FSH éliminée revient sur la carte durant la phase de Renforts du Pacte de Varsovie (WP Reinforcement Phase) du tour de jeu suivant. Elle est placée sur n'importe quel hex de chemin de fer (Rail) ou de route (Road) sous contrôle ami et qui est situé sur le même bord de carte que celui où elle a été éliminée. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, le renfort de l'unité FSH est reprogrammé pour le prochain tour de jeu.
6. Une unité FSH peut être déplacée un nombre illimité de fois au cours d'une même phase d'action.

15.3 Redéploiement d'une unité Front Supply Head (Front Supply Head Redeployment)

1. Durant la phase de Renforts (Reinforcement Phase) amie, le joueur soviétique peut redéployer une unité FSH et n'importe quel Régiment ferroviaire (RR Regiment) dans le même hex.
2. Les unités redéployées sont supprimées de la carte Opérationnelle et reviennent en tant que renfort 6 tours de jeu plus tard. On place les unités sur l'emplacement correspondant de la piste des tours de jeu.

3. Durant la phase de Renforts (Reinforcement Phase) du tour d'arrivée, les unités sont redéployées selon la procédure d'arrivée des unités FSH.

Exemple: Au tour 6, le joueur soviétique décide de redéployer une unité FSH et un Régiment ferroviaire situé dans l'hex I2010. Les unités sont retirées de la carte et placées sur l'emplacement 12 de la piste de tour de jeu. Durant la phase de Renforts soviétique du tour 12, le joueur soviétique place les deux unités dans l'hex I6609: l'hex est une source de ravitaillement soviétique valide car il se trouve à l'intérieur d'un Megahex ayant une zone d'entrée TK2, et la case LOC TK2 possède une connexion terrestre (Land Connection) jusqu'à la source de ravitaillement Ncauc. 1.

16. RÉGIMENTS FERROVIAIRES (PACTE DE VARSOVIE UNIQUEMENT)

Les Régiments ferroviaires (RR Regiments) représentent plusieurs moyens de transports 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 ne peuvent se déplacer que sur la carte Opérationnelle en respectant les règles de mouvement pour une unité de Support. Malgré leur nom, ils peuvent se déplacer sur n'importe quel type de terrain et ils ne sont pas limités uniquement aux hexes de chemin de fer (Rail) ou aux hexes de route (Road).
4. 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 peut s'y déplacer au début de sa phase de Mouvement en dépendant la totalité de ses points de mouvement.
5. Les Régiments ferroviaires ne peuvent pas utiliser le mouvement de Fatigue.
6. Chaque Régiment ferroviaire peut transporter une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) durant son déplacement.
7. Si plus d'un Régiment ferroviaire occupe le même hex au début de la phase de Mouvement, 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.
8. Une unité Régiment ferroviaire éliminée revient sur la carte durant la phase de Renforts du Pacte de Varsovie (WP Reinforcement Phase) du tour de jeu suivant. Elle est placée dans n'importe quel hex de chemin de fer (Rail) ou de route (Road) inoccupé, sous contrôle ami, et qui est situé sur le même bord de carte que celui où elle a été éliminée. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, le retour de l'unité est reprogrammé pour le prochain tour de jeu.

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

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

17.1 Subdivision (Break-down)

1. Durant une phase de Mouvement amie, une unité qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie peut se subdiviser en unités composantes en dépensant 2 points de mouvement en mode Route ou 4 Points de mouvement en mode Tactique. On remplace le pion d'origine par ses unités composantes désignées.
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 l'unité d'origine après la conclusion de la subdivision.
3. Après la subdivision, chaque unité composante aura le même niveau de Fatigue que l'unité d'origine.
4. Après la subdivision, chaque unité composante aura les mêmes pertes d'étapes que l'unité d'origine, à l'exception de la Division/Brigade basique (Division/Brigade Base); l'unité Division/Brigade basique (Division/Brigade Base) n'hérite jamais des pertes d'étapes.
5. Après la subdivision, chaque unité composante aura le même niveau Cadre que l'unité d'origine.
6. Si les règles de ravitaillement détaillé (Detailed Supply) sont utilisées, chaque unité composante après la subdivision aura les mêmes points de Carburant et de Munitions que l'unité d'origine.

17.2 Recombinaison

1. Durant une phase de Mouvement amie, une Division ou une Brigade peut être recombinaison lorsque toutes ses unités composantes se trouvent dans le même hex qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie. On retire les unités composantes et les remplace par le pion de Division/Brigade avec la même désignation ou avec toute division qui a été subdivisée si il s'agit d'unités du Pacte de Varsovie sans désignation.
2. Chaque unité composante dépense 4 points de mouvement pour se recombinaison; 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 recombinaison plus tard pendant la phase de Mouvement.
3. L'unité recombinaison 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 unités n'ont pas toutes leurs unités composantes sur la carte au début d'un scénario. Ces unités ne peuvent pas être recombinaison jusqu'à ce que toutes les unités composantes soient arrivées sur la carte.
5. Lorsqu'une unité se recombinaison, son niveau de Fatigue est égal au niveau de Fatigue le plus élevé des unités composantes recombinaison.
6. Lorsqu'une unité se recombinaison, si l'une de ses unités composantes a perdu son niveau Cadre d'origine, la Division aura un niveau Cadre de Vétéran.

7. Si les règles de ravitaillement détaillé (Detailed Supply) sont utilisées, les points de Carburant et de Munitions de la Division recombinaée sont égaux aux points de Carburant et de Munitions les plus bas des unités composantes recombinaées.
8. Lorsque une ou plusieurs unités composantes sont entourées par des ZOC ennemies, les unités composantes restantes peuvent se recombinaer en considérant que les unités composantes entourées par des ZOC ennemies comme éliminaées (voir point 9 ci-dessous). Les unités composantes qui ne sont pas recombinaées seront traitées comme des formations indépendantes.
9. Lorsque les unités composantes se recombinaent, les pertes d'étapes sur l'unité résultante sont calculées en utilisant les éléments de la table ci-dessous; chaque Brigade, Régiment ou Bataillon éliminé compte comme une perte de 3 d'étapes, et une Division/Brigade basique (Division/Brigade Base) éliminée compte comme une perte de 1 étape. Les unités composantes entourées par des ZOC ennemies qui ne se recombinaent pas (voir point 8) sont comptées comme éliminaées.

Pertes des unités composantes	Marqueurs de pertes de l'unité recombinaée
0	Aucun
1 - 3	1
4 - 6	OTAN, Autriche, Finlande, Suède: Marqueurs de pertes avec un 2 Autres: Marqueurs de pertes avec un 3
7 ou plus	Pas autorisé

10. Les unités de l'OTAN peuvent généralement être subdivisées en 4 éléments (Basique et 3 Brigades ou Bataillons) ayant la même désignation parente. Les exceptions sont énumérées ci-dessous:

Nationalité	Unité	Unités composantes
US	1MAF/1M Bde	1MAF/1M Base, 1/1MAF, 2/1MAF, 3/1MAF, 1T/1MAF
US	7MAB/1M Bde	7MAB/1M Base, 1/7MAB, 2/7MAB, 3/7MAB, 3T/7MAB

11. Les unités du Pacte de Varsovie peuvent se subdiviser ou se recombinaer comme suit:

Nationalité	Unité	Unités composantes
SU	Arm Cat I	1x 1C2 Div Base, 3x 4D2 rgts
SU	Arm Cat II	1x 1C2 Div Base, 3x 3D2 rgts
SU	Arm Cat III	1x 1C2 Div Base, 3x 2D1 rgts
SU	Mech Cat I	1x 1C2 Div. Base, 3x 2D3 rgts
SU	Mech Cat II	1x 1D2 Div. Base, 3x 2D2 rgts
SU	Mech Cat III	1x 1D2 Div. Base, 3x 1D2 rgts

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.

12. Quelques unités irakiennes peuvent être subdivisées en 4 éléments ayant la même désignation parente, ou en Brigade génériques comme suit:

Unité	Unités composantes
4D6 Inf. Div.	1x 0C1 Base, 3x 1D2 bdes
5D7 Mech. Div.	1x 0C1 Base, 3x 1D2 bdes
7C5, 6C4 Arm. Div.	1x 0C1 Base, 3x 2D1 bdes

18. 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 ou vers un ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
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 alors que toutes les unités d'artillerie en état de ravitaillement limité (Limited Supply) reçoivent 1 point de Munitions. Une unité d'artillerie peut aussi recevoir son attribution complète en points de Munitions en dépensant du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (see 14.3).

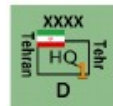
18.1 L'artillerie lors d'un combat terrestre

1. Pour pouvoir utiliser sa force de barrage dans un combat terrestre sur la carte Opérationnelle, 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 maximale 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 empiéée 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. Pour pouvoir utiliser sa force de barrage dans un combat terrestre sur la carte LOC, une unité d'artillerie doit remplir les conditions préalables suivantes:
 - a. Elle doit être en mode Tactique.
 - b. Pour le défenseur, elle doit faire partie de la Force de défense (Defense Force). Pour l'attaquant, elle doit faire partie de la Force d'attaque (Attack Force).
 - c. Elle ne peut pas avoir subi des pertes d'étapes.
 - d. Elle doit dépenser 1 point de Munitions.
3. Une unité d'artillerie ne dépense pas de points de mouvement supplémentaires pour utiliser sa force de barrage.
4. 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.
5. Une unité d'artillerie empiéée avec des unités de combat qu'elle supporte, ou qui prend part à un combat sur la carte LOC, doit subir la perte de 1 étape si le résultat du combat inflige des pertes d'étapes aux unités amies impliquées.
6. 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 alors que toutes les unités d'artillerie en état de ravitaillement limité (Limited Supply) reçoivent 1 point de Munitions. Une unité d'artillerie qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) peut aussi recevoir son attribution complète en points de Munitions en dépensant du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (voir 14.3).

19. QUARTIERS GÉNÉRAUX (HEADQUARTERS)

Les quartiers généraux (HQ) représentent le commandement et la structure logistique d'une Armée, 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 du ravitaillement (voir 13).



20. UNITÉS FLAK

Les unités Flak sont des unités de support utilisées pour se défendre contre les escadrons aériens ou d'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 alors que les unités Flak en état de ravitaillement limité (Limited Supply) reçoivent 1 point de Munitions Flak. Une unité Flak qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) peut aussi recevoir son attribution complète de points de Munitions Flak en dépensant du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (voir 14.3).

20.1 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. Si il ne lui reste plus de point de Munitions Flak, elle peut toujours engager en utilisant une capacité Flak de C qui possède une portée de 1 hex (voir point 3).
3. Une unité de combat possédant une ZOC, 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 munitions 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.
4. Une unité de combat qui ne possède pas de ZOC, dont la capacité Flak est de C ou D, possède une portée de 0 hex lorsqu'elle tire sur des escadrons aériens ennemis et elle n'utilise aucune munitions 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.

5. Une unité Flak sur la carte LOC peut tirer contre un avion ennemi uniquement si elle fait partie de la Force d'attaque (AttackForce) ou de la Force de défense (Defense Force), ou alors si son son Groupe est la cible d'une mission aérienne ennemie.
6. Une unité Flak dans une Base hors carte peut tirer contre un avion ennemi qui cible la Base ou qui cible n'importe quelle autre unité de la Base.
7. Une unité navale avec une capacité Flak de A+, A ou B, non amarrée dans un Port et non sous attaque directe, peut tirer sur des missions aériennes ennemies qui ciblent son hex ou une Base hors carte. La dépense de munitions navales doit être vérifiée comme d'habitude.

20.2 Flak contre les hélicoptères

1. Toutes les unités Flak ont une portée de 1 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis utilisant le vol normal.
2. Toutes les unités Flak ont une portée de 0 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis utilisant le 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.
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. 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.
5. Une unité navale ne peut pas utiliser sa Flak contre des hélicoptères ennemis.
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.
7. Une unité Flak sur la carte LOC peut tirer contre un hélicoptère ennemi uniquement si elle fait partie de la Force d'attaque (Attack Force) ou de la Force de défense (Defense Force).
8. Une unité Flak dans une Base peut tirer contre des hélicoptères ennemis qui se déplacent sur la Base ou contre ceux qui supportent une attaque contre cette Base.

20.3 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 lancé 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 lancé de dé supplémentaires.
5. Le joueur propriétaire de la Flak lance un dé et il ajoute les modificateurs de lancé 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 appliqués immédiatement.
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.

21. 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 du Génie spécialisés et entraînés au combat.

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

22. MISE EN PLACE (SETUP)

Les unités qui commencent sur la carte dans un jeu de Campagne ont leur position initiale imprimée sur le pion. Pour les scénarios plus petits, les joueurs doivent utiliser le setup fourni avec le scénario.

1. Les unités avec une lettre de partie de Carte suivie d'un numéro d'hex (par exemple, "K2144") sont placés sur la carte indiquée (K) et dans l'hex indiqué (2144).
2. Les unités avec un code d'une Base (par exemple, "216" ou "Ame") sont placées dans la Base correspondante.

3. Les unités avec un code LOC (par exemple, "TC1") sont placées dans la case LOC correspondante, ou dans une Base ayant le code LOC correspondant.
4. Les unités avec un code de mise en place **Free** peuvent être déployées dans n'importe quel hex, n'importe quelle case LOC ou n'importe quelle Base à l'intérieur de leur territoire national.
5. Dans tous les cas, la Base choisie pour le placement doit avoir la même nationalité que l'unité ou, pour les unités de l'OTAN, une nationalité de l'OTAN.
6. Les unités navales se déployant en mer peuvent être organisées en Task Force.
7. Les unités terrestres doivent être déployées en mode Tactique. Les Divisions et les Brigades peuvent être déployées en une seule unité ou subdivisées en leurs unités composantes.
8. Chaque scénario peut avoir des codes de déploiement et des règles supplémentaires.

23. RENFORTS (REINFORCEMENTS)

La situation politique et militaire dans le théâtre de l'Asie du Sud-Ouest possède une gamme d'évolutions possibles, dépendant principalement des intentions stratégiques réelles soviétiques et par le niveau de menace perçu par les pays occidentaux. Par conséquent, il n'y a pas de calendrier de renfort fixe. Chaque camp doit décider de son niveau d'engagement dans le théâtre, en fonction de ses objectifs stratégiques.

Les deux camps reçoivent des renforts durant leur phase de Renforts (Reinforcement Phase). Certains renforts ont un tour de jeu d'arrivée fixe, alors que d'autres sont déterminés par les décisions et les événements choisis par chaque camp. Pour les petits scénarios, une liste prédéfinie des renforts peut être fournie.

23.1 Type de renforts

Les renforts sont de deux types génériques:

1. Renforts standards, un code en majuscule suivi par leur tour d'arrivée est imprimé sur le pion (par ex. "Gt 6" ou "Be 5").
2. Renforts d'événement (Event Reinforcements), ayant E suivi d'un nombre avec un signe plus (par ex. "E+3").

23.2 Arrivée des renforts standards (Standard Reinforcements Arrival)

Tous les renforts standards utilisent les règles générales suivantes. Des règles supplémentaires s'appliquent en fonction de la nationalité de l'unité en renfort.

1. Les escadrons aériens sont placés sur n'importe quel aérodrome sous contrôle ami, non endommagé, et en état de ravitaillement général (General Supply). 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.
2. Les escadrons d'hélicoptères sont placés sur n'importe quel aérodrome sous contrôle ami, non endommagé, et en état de ravitaillement général (General Supply). 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.
3. Les renforts aéromobiles (Airmobile), aéroportés (Airborne) et des Forces Spéciales sont placés sur un aérodrome sous contrôle ami, non endommagé, et en état de ravitaillement général (General Supply). 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. Ces unités peuvent aussi être retardées d'un tour ou elles peuvent entrer lors du prochain tour de jeu en utilisant les règles de renfort des unités terrestres de leur nationalité.
4. D'autres unités entrent à partir d'hexes de carte spécifiques ou de cases spécifiques sur la carte LOC, en fonction de leur nationalité. Elles peuvent entrer en mode Tactique ou en mode Route, à la discrétion du joueur. Un 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 de point d'entrée disponible, les renforts peuvent être retardés au tour suivant.

23.3 Arrivée des renforts d'événement (Event Reinforcements Arrival)

5. Les renforts d'événement (Event Reinforcements) sont activés en jouant la carte d'Événement (Event Card) correspondante. Par exemple, des renforts avec un code E15 est activé en jouant la carte d'événement E15.
6. Lorsqu'une carte d'Événement est jouée, les unités avec un code d'événement correspondant sont placés en tant que renfort sur la piste des tour de jeu. Le tour d'arrivée est égal au tour de jeu en cours plus le nombre qui est imprimé sur le pion après le code d'événement.
7. Durant la phase de Renforts (Reinforcement Phase) du tour d'arrivée, les unités sont placées sur la carte en suivant les instructions sur la carte d'événement (Event Card).
8. Si la carte d'Événement (Event Card) répertorie une ou plusieurs case LOC pour le déploiement, l'unité peut être placée dans:
 - a. Une case LOC indiquée sur la carte.
 - b. Une Base amie non endommagée avec un code LOC listé sur la carte qui est en état de ravitaillement général (General Supply) et qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.

24. 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.

24.1 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'un Bataillon coûte 1 point de remplacement.
5. Supprimer la perte de 1 étape d'une Brigade ou d'un Régiment coûte 2 points de remplacement.
6. Supprimer la perte de 1 étape d'une Division coûte 6 points de remplacement.
7. Une Brigade basique (Brigade Base), qui sera le seul composant survivant d'une Brigade, peut être reconstruite en une Brigade avec une perte de 2 étapes, en dépensant 2 points de remplacement.
8. 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 6 points de remplacement.
9. Une unité ne peut supprimer que la perte de 1 étape, au maximum, par tour de jeu, en utilisant des points de remplacement.
10. Une unité ne peut pas dépenser des points de mouvement durant le tour de jeu où elle a reçu des points de remplacement.
11. 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, l'unité conserve sa valeur Cadre Vétéran de 5.
12. Une unité éliminée ne peut pas être rétablie en utilisant des points de remplacement.

24.2 Remplacements des escadrons aériens (Pacte de Varsovie uniquement)

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 aérodrome non endommagé, qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
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 des points de remplacement aérien du même type générique d'avion. Il peut être placé dans n'importe quel aérodrome ami qui est non endommagé, en état de ravitaillement général (General Supply) et qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.

25. MÉTÉO (OPTIONNEL)

Même dans le golfe Persique, il y a une petite chance de mauvais temps, prenant des formes différentes selon les zones: pluies normales dans la mer Caspienne, tempêtes de sable en Arabie Saoudite.

Dans **1985: Sacred Oil**, il n'y a que deux types de météo: Bonne ou mauvaise.

1. Durant la phase Météo (Weather Phase), le joueur soviétique détermine la météo du tour de jeu selon le mois en cours en lançant un dé puis en consultant la colonne "Gulf" de la table météo (Weather Table).
2. Tout effet de la météo est appliqué uniquement sur la carte Opérationnelle.

25.1 Effets d'une météo mauvaise sur les unités terrestres

1. Lors d'un mouvement en mode Tactique, 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 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.

25.2 Effets d'une météo mauvaise sur les avions

1. Les escadrons aériens dotés de capacités météo limitées (LI) ne peuvent effectuer aucune mission pendant un tour de jeu avec une météo mauvaise.
2. Les escadrons aériens tout temps exécutant des mission aérienne d'appui au sol (Ground Support Mission), des missions SEAD, des mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission), des missions de reconnaissance (Recon), des missions aériennes d'attaque navale (Naval Strike) 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 lancé de dé météo (par exemple, l'escorte ou l'interception).

25.3 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.

25.4 Effets d'une météo mauvaise sur les unités navales

1. Le coût pour entrer dans un Megahex par mauvais temps est augmenté à 2 points de mouvement.
2. La réorganisation de Cargo ne peut pas avoir lieu par mauvais temps (voir 31.3).

26. GUERRE CHIMIQUE (CHEMICAL WARFARE) (OPTIONNEL)

Le Pacte de Varsovie disposait d'importantes réserves d'armes chimiques qui aurait pu être utilisées avec peu ou pas de préparation, tandis que les armes chimiques de l'OTAN n'étaient conservées que pour être utilisées par les États-Unis et auraient du être transportées vers le théâtre d'opérations. De plus, la politique officielle de l'OTAN en 1985 était que toute utilisation d'armes chimiques par le Pacte de Varsovie aurait eu une réponse nucléaire.

26.1 Initier la guerre chimique

1. Si la Faction US et la Faction soviétique sont en Guerre, le joueur soviétique 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.
2. Le joueur US peut commencer à utiliser la guerre chimique à partir du 3ème tour de jeu après le début de la guerre chimique du joueur soviétique.
3. D'autres pays peuvent initier ou sont déjà en train d'utiliser la guerre chimique. Voir les règles des scénarios pour plus de détails.
4. Lorsque la guerre chimique est lancée pour la première fois, le niveau de Tension (Tension Level) est augmenté de 2.

26.2 Utilisation de la guerre chimique

1. Lorsqu'un joueur souhaite utiliser des armes chimiques pendant un combat terrestre, 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.
2. Si il utilise des produits chimiques persistants, un marqueur "Chem Area" est placé dans chaque hex contenant les unités ennemies impliquées dans le combat.
3. 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 même combat.
4. 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.

26.3 Zones de contamination

1. Un marqueur "Chem Area" et ses six hexes adjacents constituent une zone de Contamination (Contamination Zone).
2. 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.
3. A chaque fois qu'une unité qui ne fait pas partie 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 triplés. Tous les autres coûts en points de mouvement ne sont pas affectés.
4. Plusieurs marqueurs de contamination n'ont aucun effet supplémentaire.
5. Tous les marqueurs "Chem Area" sont retirés durant la prochaine phase Finale (End Phase).
6. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers une zone de Contamination chimique.



26.4 Attaque chimique par missiles (Pacte de Varsovie uniquement)

1. Les attaques chimie par missiles ne peuvent être utilisées que par le joueur du Pacte de Varsovie.
2. A tout moment, durant la phase de Mouvement soviétique ou durant la phase d'attaques SSM (SSM Attacks Phase), chaque unité SSM peut lancer une ogive chimique dans n'importe quel hex sur la carte dans un rayon de 50 hexes de l'unité SSM, ou contre n'importe quel Groupe d'unités ennemi qui se trouve dans la même case LOC.
3. Chaque unité SSM ne peut exécuter qu'une seule attaque par tour de jeu (c'est-à-dire qu'elle peut attaquer pendant la phase d'attaques SSM OU pendant la phase de Mouvement soviétique, mais pas pendant les deux).
4. Un hex ou un Groupe d'unités frappé par une ou plusieurs attaques chimiques SSM a un marqueur "SSM Chem" placé dessus. Tous les marqueurs "Chem Area" sont retirés durant la prochaine phase Finale (End Phase).
5. Des unités de Support frappées par une attaque chimique SSM peuvent être désactivées. Pour cette situation distincte, "Unités de Support" ici 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 US lance un dé et consulte la table "SSM Chemical Strike" pour voir si l'unité est désactivée. Une unité désactivée ne peut pas être utilisée dans le combat terrestre en court, dans une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) ou dans une mission SEAD.
6. Avant d'utiliser une unités aérienne ou une unité d'hélicoptère basée dans un hex qui a été frappé par une attaque chimique SSM, le joueur doit lancer un dé et consulter la table "SSM Chemical Strike" pour voir si l'unité est désactivée. Une unité désactivée ne peut pas être utilisée pour le restant du tour de jeu en court (Exception: point 7 plus bas).

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.

7. Une unités aérienne ou une unité d'hélicoptère basée dans un hex qui a été frappé par une attaque chimique SSM peut exécuter une mission Ferry dans devoir lancer un dé ni consulter la table "SSM Chemical Strike".

La règle de Ferry avion / 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.

Exemple: Le joueur soviétique 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 US qui pourrait soutenir la défense. Le joueur US lance le dé et obtient un 6; l'artillerie est désactivée pour la résolution du combat terrestre en cours, mais revient à ses fonctionnalités normales immédiatement après la fin de l'attaque. Si le joueur soviétique effectue une deuxième attaque

impliquant l'unité d'artillerie US, le joueur US pourrait lancer encore le dé pour voir si elle est désactivée.

27. 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 les superpuissances. 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 stratégique.

27.1 Initier la guerre nucléaire

1. Si la Faction US et la Faction soviétique sont en Guerre, les deux camps peuvent initier la guerre Nucléaire en déclarant leur 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 terrestres 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, et exécutent leur attaques nucléaires terrestres pour le tour de jeu en cours 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.
4. Les attaques nucléaires navales sont exécutées pendant la phase de Mouvement et résolues en utilisant la séquence de combat naval standard.
5. Lorsque la guerre nucléaire est initiée pour la première fois, le niveau de Tension est augmenté de 6.

27.2 Types d'armes capables d'attaques nucléaires

1. Les armes nucléaires peuvent être utilisées de plusieurs façons:
 - a. Une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike) ou une mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike) exécutée par un escadron aérien de nationalité US, britannique (UK), soviétique ou française, et qui possède 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 de nationalité US, britannique (UK), soviétique ou hollandaise, qui est en état de ravitaillement général (General Supply) et 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, ou qui se trouve dans la même case LOC que le Groupe d'unités qui est ciblé.
 - d. Une attaque par missile exécutée par une unité navale soviétique possédant une valeur d'attaque par missile (Missile Attack Value) de 5 ou plus.
 - e. Une attaque par missile exécutée par une unité de sous-marins soviétique de type SSG ou le SSN.
 - f. Une attaque ASW exécutée par un sous-marin soviétique, britannique ou US possédant une valeur d'attaque ASW de 3 ou plus.
2. Dans chaque scénario, les joueurs possèdent un nombre total de points nucléaires (Nuclear Pulses) qui peuvent être utilisés par type d'arme capable d'attaque nucléaire approprié (Air, Artillerie, SSM ou naval). 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 d'attaque au sol (Ground Strike Mission).
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 subits des pertes d'étape peuvent lancer des attaques nucléaires.
7. Une unité navale peut utiliser un nombre de points nucléaires égal à la valeur d'attaque utilisée pour le type d'attaque en cours de résolution.

27.3 Résolution des attaques nucléaires terrestres

1. Le joueur exécutant une attaque nucléaire choisit un hex ou un Groupe d'unité à portée d'un de ses types d'armes approprié. Les attaques nucléaires par avions nécessiteront l'exécution soit d'une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Air Mission) ou soit une mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Mission), en utilisant la procédure standard (voir 29.10 et 29.19).
2. Le joueur totalise le nombre de points nucléaires délivrés avec succès sur la 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 la cible.
3. Le joueur exécutant l'attaque nucléaire répartit les pertes qui en résultent parmi les unités ennemies, les Bases et les ponts qui ont été ciblés comme bon lui semble. Les unités navales dans un Port peuvent y être incluses.
4. Une Base ou un pont sont endommagés en leur 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 terrestre 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 nucléaire est de 3.
9. La contamination nucléaire est appliquée aux Base hors carte, mais n'est pas appliquée aux cases LOC.

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 Hérission (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.

27.4 Résolution des attaques nucléaires navales

1. Une attaque nucléaire contre une unité navale nécessite le déclenchement d'un combat naval en utilisant la séquence standard. Une fois le combat lancé, n'importe quelle unité à capacité nucléaire peut délivrer jusqu'à son nombre maximal autorisé de points nucléaires.
2. Les avions exécutant une attaque navale (Naval Strike) peuvent lancer une attaque nucléaire, sous réserve de la restriction énumérée au point 27.2.
3. Les attaques nucléaires contre les unités navales sont résolues en utilisant la séquence standard de combat naval, mais il y a un modificateur de +4, **pour chaque** point nucléaire, lors du lancé de dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table).
4. Les attaques nucléaires navales ne créent jamais de zone de Contamination nucléaire.

27.5 Effets de la contamination nucléaire

1. Le coût en points de mouvement pour quitter un hex ou une Base avec un niveau de 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 ou une Base avec un niveau de contamination nucléaire durant la phase Finale (End Phase), 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 Bases et les ponts endommagés, qui se trouvent dans un hex avec un niveau de contamination nucléaire, peuvent être réparés en dépensant le double de point que le nombre normal de points requis pour la réparation.
5. Durant la phase Finale (End Phase), un dé est lancé pour chaque hex avec un niveau de contamination nucléaire et on consulte la table "Radioactive Decay Table" afin de déterminer si le niveau de contamination est réduit.



28. ESCALADE STRATÉGIQUE (STRATEGIC ESCALATION) (OPTIONNEL)

La règle de l'escalade stratégique simule l'incertitude quant aux conséquences de l'emploi des ADM dans un conflit. 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 stratégique, les joueurs ne peuvent pas décider librement d'employer des armes chimiques ou nucléaires. Chaque joueur doit d'abord obtenir l'autorisation de ces armes auprès de leurs dirigeants politiques.

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

1. L'utilisation des armes de destruction massive ne peut être demandée que si les Factions US et soviétique sont en guerre.
2. La Faction US ne peut pas être la première à demander l'autorisation des armes chimiques.
3. Si un camp veut utiliser un type d'ADM pour la première fois, le 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).
4. Un camp 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 camp, il ne peut pas demander volontairement son autorisation pour le reste du jeu.
5. Dans le tour suivant la première autorisation d'un type d'ADM pour un camp, le camp 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.
6. L'utilisation ou non d'une ADM autorisée pour un camp ne change en rien la séquence ci-dessus. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire que le camp qui a obtenu l'autorisation d'une ADM l'utilise dans le jeu. Le camp adverse devra, de toute façon, lancer le dé et consulter sa table d'autorisation des ADM (WMD Release Table).
7. La table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) pourrait entraîner un échange nucléaire stratégique entre les États-Unis et l'Union soviétique. Dans ce cas, le premier camp 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.
8. Selon le scénario, certains pays spécifiques peuvent être autorisés à utiliser des ADM depuis le début (voir les règles spécifiques du scénario). Cela ne déclenchera aucune escalade.
9. Lorsque des armes chimiques sont utilisées pour la première fois, le niveau de tension est augmenté de 2.
10. Lorsque des armes nucléaires sont utilisées pour la première fois, le niveau de tension est augmenté de 6.

Exemple: Durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 3, le joueur soviétique décide de demander l'autorisation des armes chimiques. Le joueur soviétique 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 la Faction soviétique. Comme la Faction soviétique a été autorisée à employer des armes chimiques au tour 3, le joueur US 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 la Faction US.

Comme les armes nucléaires ont été autorisées pour la Faction US durant le tour 4, le joueur soviétique 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 soviétique lance un 17 et la section "NATO released Nuclear Weapons" de sa table indique qu'un échange nucléaire stratégique est déclenché, et comme la Faction soviétique a été la première à avoir été autorisée à utiliser des ADM, le jeu se termine par une défaite politique décisive soviétique.

29. 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 Mouvement amies et ennemies, 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. Si les deux joueurs veulent exécuter une mission aérienne en même temps, le joueur actif (en phase) l'exécute en premier.
3. Durant les phases de Mouvement amies et ennemies, les deux joueurs peuvent essayer d'intercepter les missions aériennes ennemies.
4. Un escadron aérien, qui ne se trouve pas dans une zone de supériorité aérienne, peut effectuer uniquement une seule mission par tour de jeu. Après avoir effectué une mission, il retourne vers une Base valide et ne peut plus être utilisé pour le reste du tour de jeu en cours. On déplace l'escadron dans la case **Used** de son aérodrome ou on le met à l'envers si il se trouve dans une case LOC.
5. Un escadron aérien dans une zone de supériorité aérienne peut effectuer un nombre illimité de missions d'interception et d'escorte au cours d'un tour de jeu. Il retourne dans la case **Used** d'un aérodrome ami durant la phase Finale (End Phase) du tour de jeu.



29.1 Bases pour les avions (Aircraft Basing)

1. Un escadron aérien doit toujours commencer et terminer une mission dans une Base valide, définie comme suit:
 - a. Un aérodrome sous contrôle ami.
 - b. Pour les escadrons appartenant à un pays de l'OTAN, une case LOC terrestre (Land LOC Box) appartenant à l'OTAN ou qui contient un symbole de Port de l'OTAN.
 - c. Pour les escadrons appartenant à un pays du Pacte de Varsovie, une case LOC terrestre (Land LOC Box) appartenant à l'Union soviétique ou au Pacte de Varsovie.
 - d. Un porte-avions ayant un code de Base (Base Code) correspondant au code de déploiement (Setup Code) imprimé sur l'escadron aérien.
2. Le type, la nationalité et le statut d'une Base déterminent les missions qui peuvent être exécutées par un escadron aérien:
 - a. Un escadron basé dans un aérodrome ayant la même nationalité, ou une nationalité de son Alliance (par ex. OTAN ou Pacte de Varsovie), peut exécuter n'importe quelle mission autorisée pour son type d'avions.
 - b. Un escadron basé dans une case LOC ou dans un aérodrome d'une nationalité différente peut exécuter uniquement des missions de Transport aérien et des missions Ferry.
 - c. Un escadron basé sur un aérodrome endommagé ou dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire ne peut exécuter que des missions Ferry.

29.2 Types d'avions

Plusieurs avions spécialisés sont disponibles, tel que décrit dans le tableau suivant :

Valeurs	Spécialisations
R-n-n	Reconnaissance: Ne peut pas être utilisé pour la supériorité aérienne, l'Escorte ou l'Interception.
B-n-n	Chasseur-bombardier ou Bombardier: Ne peut pas être utilisé pour la supériorité aérienne, l'Escorte ou l'Interception.
N-n-n	Chasseur-bombardier naval: Ne peut pas être utilisé pour la supériorité aérienne, l'Escorte, l'Interception ou contre des cibles terrestres.
T-n-n	Transport: Ne peut pas être utilisé pour la supériorité aérienne, l'Escorte ou l'Interception.
ECM	Contre-mesure électronique (ECM): Utilisé pour appuyer une mission aérienne, un escadron ECM augmente l'efficacité au combat amie et diminue celle de l'ennemi.
AEW	Airborne Early Warning: Utilisé pour appuyer une mission de supériorité aérienne, un escadron AEW augmente l'efficacité au combat amie et diminue celle de l'ennemi.

29.3 Guerre aérienne et Megahexes (Air War and Megahexes)

Les Megahexes sont liés à la guerre aérienne de plusieurs façons:

1. Un avion se déplace et détermine son plan de vol en utilisant les Megahexes.
2. Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), les joueurs peuvent essayer d'obtenir la supériorité aérienne sur un Megahex.
3. Les missions Wild Weasel affectent tout un Megahex. et ne peuvent pas être exécutées sur un Megahex où l'ennemi possède la supériorité aérienne.
4. La surveillance navale et la surveillance ASW affectent un Megahex entier, et ne peuvent pas être activées sur un Megahex où l'ennemi possède la supériorité aérienne.

29.4 Rayon de combat (Combat Radius)

1. Chaque mission possède un rayon de combat maximum, selon le type de mission et la nationalité des escadrons qui l'exécutent (voir la table Combat Radius Table).
2. Chaque escadron aérien exécutant une mission doit déterminer individuellement sa trajectoire de vol vers la cible de sa mission. La trajectoire de vol est mesurée, depuis la position où est basé l'escadron jusqu'à la position de sa cible. La longueur du chemin déterminera quelles valeurs seront utilisées par l'escadron lors de l'exécution de la mission.
3. Si la longueur de la trajectoire de vol est inférieure ou égale à son rayon de combat (Combat Radius), l'escadron utilisera ses valeurs imprimées standards durant la mission.
4. Si la longueur de la trajectoire de vol est supérieure au rayon de combat mais inférieure ou égale au double de celui-ci, 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.
5. Si la longueur de la trajectoire de vol est plus du double du rayon de combat, l'escadron ne peut pas exécuter la mission.
6. Un escadron possédant un long rayon d'action (**Rn**), double le rayon de combat pour tous les types de mission. Par exemple, 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.
7. 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).

29.4.1 Calculer la longueur de la trajectoire de vol (Calculating the Flight Path Length)

1. Un escadron aérien se déplaçant sur la carte Opérationnelle augmente la longueur de sa trajectoire de vol (Flight Path) de 1 pour chaque Megahex entré; on ne compte pas le Megahex d'où il a décollé.
2. Un escadron aérien se déplaçant depuis une base hors carte vers un Megahex avec une Zone d'entrée (Entry Area), ou vice versa, augmente la longueur de sa trajectoire de vol par la distance d'entrée (Entry Distance) indiquée sur la case de la Base hors carte. Si la Base n'indique pas la Zone d'entrée spécifique, le mouvement LOC doit être utilisé (voir 3 et 4 ci-dessous).
3. Un escadron aérien se déplaçant d'une Base hors carte vers une case LOC, ou vice-versa, augmente la longueur de sa trajectoire de vol de 1.
4. Un escadron aérien se déplaçant sur la carte LOC augmente la longueur de sa trajectoire de vol de 5 pour chaque connexion LOC utilisée pour atteindre la cible de la mission.

Exemple : Un escadron soviétique décolle de l'aéroport 609 (Marnueli) pour exécuter une mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission) contre l'aéroport de Téhéran (hex I4030). L'escadron entre sur la carte dans la Zone d'entrée TC2, augmentant la longueur de sa trajectoire de vol de 4, comme indiqué par l'annotation TC2:4 dans la case de l'aéroport de Marnueli, puis il vole ensuite sur une distance de 4 Megahexes jusqu'à Téhéran, amenant ainsi la longueur de sa trajectoire de vol à 8. Comme une mission d'attaque au sol possède un rayon de combat de 6, l'escadron doit utiliser le rayon de combat étendu (Extended Combat Radius), ce qui augmente à 12 son rayon de combat, mais diminue ses capacités d'attaque (Attack) et de frappe (Strike) de 2 pour la durée de la mission. Après avoir exécuté la mission, l'escadron peut retourner vers n'importe quel aéroport valide dans un rayon de 12 Megahexes de Téhéran.

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.

29.5 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:

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

29.6 Pertes d'étapes des escadrons aériens (Air Losses)

1. La plupart des 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 tant qu'il n'est pas réparé, à l'exception des missions Ferry ou le retour vers un aéroport valide (si il est endommagé durant une mission).
5. Les étapes endommagées ont le même effet que les étapes détruites. La seule différence est qu'une étape endommagée peut être réparée.
6. Lorsque des pertes aériennes 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.
7. 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 aéroport, peuvent être combinés en un seul escadron aérien à pleine puissance. L'escadron résultant conserve toutes les étapes endommagées des escadrons d'origine.

29.7 Modificateurs de combat aérien (Air Combat Modifiers)

Les lancés de dé pour le combat aérien peuvent être modifiés par plusieurs facteurs. Tous les modificateurs de lancés de dé applicables sont cumulatifs.

1. **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 lancé de dé.

2. **Escadrons AEW**

- Si l'escadron aérien attaquant possède un escadron AEW ami dans la zone de supériorité aérienne en cours de résolution, le lancé de dé est modifié par +2 (pour les AEW de l'OTAN) ou par +1 (pour les autres AEW).
- Si l'escadron aérien en défense possède un escadron AEW ami dans la zone de supériorité aérienne en cours de résolution, le lancé de dé est modifié par -2 (pour les AEW de l'OTAN) ou par -1 (pour les autres AEW).

3. **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 lancé 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 lancé de dé est modifié de -2.

4. **Escadrons ECM**

- Si l'escadron aérien attaquant est soutenu par un escadron ECM, le lancé de dé est modifié de +2 (pour les escadrons ECM de l'OTAN) ou de +1 (pour les autres escadrons ECM).
- Si l'escadron aérien en défense est soutenu par un escadron ECM, le lancé de dé est modifié de -2 (pour les escadrons ECM de l'OTAN) ou de -1 (pour les autres escadrons ECM).

5. **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 lancé de dé est modifié de +1.
- Si l'escadron aérien en défense a été pris dans une zone de supériorité aérienne, le lancé de dé est modifié de -1.

29.8 Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase)

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

La supériorité aérienne sur un Megahex offre les avantages suivants:

- Intercepter les missions aériennes ennemies dans la zone avec des conditions favorables.
- Protéger les missions aériennes amies dans la zone.
- Attaquer automatiquement des hélicoptères ennemis se déplaçant dans la zone.
- Contre les missions Wild Weasel, la surveillance navale (Naval Surveillance) et la surveillance ASW (ASW Surveillance).
- Annuler la condition de ravitaillement général (General Supply) pour des unités aéromobiles (Airmobile) ou aéroportées (Airborne) ennemies.
- Augmenter le niveau de détection des unités de surface ennemies.

29.8.1 Séquence de la phase de supériorité aérienne

1. **Placement de la supériorité aérienne**

Les joueurs alternent et placent leurs marqueurs "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 ou 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.

29.8.2 Placement de la supériorité aérienne

- Chaque joueur a un nombre variable de marqueurs de supériorité aérienne ("Air Superiority"), selon le scénario joué.
- En commençant par la Faction soviétique, les joueurs placent alternativement leurs marqueurs de supériorité aérienne à l'intérieur de n'importe quel Megahex qui ne contient pas déjà un marqueur de supériorité aérienne.
- Les marqueurs de supériorité aérienne ("Air Superiority") peuvent être placés uniquement sur la carte Opérationnelle. La supériorité aérienne ne peut pas être obtenue sur la carte LOC.
- 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.

29.8.3 Affectation de la supériorité aérienne

- 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.
- Chaque joueur affecte secrètement des escadrons AEW disponibles à n'importe quelle 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.
- 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).
- 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.
- Les zones de supériorité aérienne ne contenant aucun escadron aérien sont supprimées de la carte.

29.8.4 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 non endommagées 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.

- 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).
- Chaque joueur lance un dé et consulte la table de combat aérien (Air Combat Table), applique les modificateurs de lancé de dé appropriés et trouve le résultat infligé sur l'escadron aérien ennemi. Les affectations au combat et aux pertes sont considérées comme simultanées.
- Si un escadron aérien subi un résultat d'annulation (Abort), le joueur propriétaire le renvoie dans la case **Used** d'une Base valide.
- Si un escadron aérien ne possède plus d'étapes non endommagées, le joueur propriétaire le renvoie dans la case **Used** d'une Base valide.
- 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:

- Si les deux joueurs ont encore des escadrons aériens dans la zone de supériorité aérienne actuelle, on résout un autre tour de combat de supériorité aérienne à partir de la phase 2 (phase d'affectation).
- Si'il ne reste des escadrons aériens que de 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.
- 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.

29.9 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.

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

- L'attaquant déclare et résout d'abord toute mission aérienne d'appui au sol, suivi du défenseur.
- 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 hélicoptères ne comptent pas pour cette limite.

29.9.2 Séquence de la mission aérienne d'appui au sol

- Le joueur effectuant la mission aérienne d'appui au sol affecte les escadrons aériens comme suit:
 - Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'attaque.
 - Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'escorte.
- 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.
- Le joueur adverse affecte jusqu'à 10 escadrons aériens au maximum à l'interception. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 29.21).
- Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
- La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupes aériens d'attaque.
- La valeur de frappe (Strike) des escadrons aériens survivants est ajoutée au combat en cours de résolution.

29.10 Mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission)

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

- Endommager ou détruire les unités ennemies.
- Endommager les Bases, les ponts où les sites de SAM fixes.
- Ralentir le mouvement ennemi.

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

- Une mission d'attaque au sol peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
 - Au début d'une phase de Mouvement.
 - Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de combat.

29.10.2 Séquence de la mission aérienne d'attaque au sol

1. Le joueur exécutant la mission 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. Un Megahex, une Base hors carte ou une case LOC est désigné comme cible.
3. 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.
4. 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 29.21).
5. Si la cible déclarée est un Megahex ou une case LOC, le joueur spécifie la cible exacte (un hex dans un Megahex ou un Groupe d'unités dans une case LOC).
6. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
7. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque.
8. Chaque **escadron** d'attaque survivant attaque individuellement l'hex cible en utilisant la table des attaque au sol (Ground Strike Table).

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

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

29.10.4 Résultats de la mission aérienne d'attaque au sol

- 5 ou 10:** On place un marqueur d'interdiction supplémentaire "+5 MP" ou "+10 MP" sur l'hex/Groupe d'unités cible, jusqu'à un maximum de +20 MP. Il s'agit du coût supplémentaire en points de mouvement requis pour quitter l'hex ou pour déplacer le Groupe d'unités.
- +:** Le joueur qui exécute l'attaque peut choisir l'un des effets suivants. Les unités doivent se trouver dans l'hex/Groupe d'unités cible:
- Une Base, un pont ou une installation côtière (Coastal Battery) est endommagé.
 - Un site SAM est détruit.
 - Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) est "déplacée".
 - Jusqu'à 5 points de ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) sont détruits.
- 1:** On place un marqueur d'interdiction supplémentaire "+10 MP". De plus, une unité de combat dans l'hex ou dans le Groupe d'unités subit la perte de 1 étape; le joueur qui exécute l'attaque choisit cette unité. S'il n'y a pas d'unité de combat, une unité de Support subit la perte de 1 étape ou alors la cible peut subir le même effet qu'un résultat "+".

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 soviétique exécute une mission aérienne d'attaque au sol pendant la phase d'action de la Faction US 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 soviétique du tour 4.

29.11 Mission SEAD

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

29.11.1 Règles générales de la mission aérienne SEAD

1. Une mission SEAD peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
 - a. Au début d'une phase de Mouvement.
 - b. Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de combat ou d'une unité navale.
 - c. Une fois que le joueur actif (en phase) a déclaré un assaut terrestre.

29.11.2 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. Un Megahex, une Base hors carte ou une case LOC est désigné comme cible.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte sont annoncés au joueur adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. 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 29.21).
5. Si la cible déclarée est un Megahex ou une case LOC, le joueur spécifie la cible exacte (un hex dans un Megahex ou un Groupe d'unités dans une case LOC).
6. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
7. La Flak disponible du joueur adverse tire sur chaque groupe aérien d'attaque.
8. Chaque **groupe** aérien d'attaque survivant attaque une seule unité Flak ennemie ou une seule unité navale dans l'hex cible/Groupe d'unités 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.

29.11.3 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 +3 pour les escadrons ECM de l'OTAN et de +2 pour les autres escadrons ECM.

29.11.4 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). Si la cible était un navire, ses défenses anti-aériennes et anti-missiles sont inopérables.

29.12 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.

29.12.1 Règles générales de la mission aérienne Wild Weasel

1. Une mission Wild Weasel peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
 - a. Au début d'une phase de Mouvement.
 - b. Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de combat ou d'une unité navale.
2. Seul 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.
3. Les missions Wild Weasel ne peuvent être exécutées que sur la carte Opérationnelle, dans des Megahexes où la supériorité aérienne est amie ou dans des Megahexes où il n'y a pas de supériorité aérienne.

29.12.2 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. La tentative d'interception est résolue à l'aide de la séquence de combat d'interception (voir 29.21).
4. Le joueur exécutant la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en groupes aériens.
5. 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 et avoir une capacité Flak A+, A ou B. Les navires qui remplissent ces prérequis peuvent aussi tirer.
6. Si au moins un escadron Wild Weasel survit avec des étapes de combat non endommagées, le joueur exécutant la mission place un marqueur "Wild Weasel" dans le Megahex ciblé.

29.12.3 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 ennemies à l'intérieur d'une zone Wild Weasel ont leur portée maximale réduite à 1.
3. Les unités Flak ennemies qui tirent à l'intérieur d'une zone Wild Weasel doivent ajouter 2 à leur jet de dé sur table de combat Flak (Flak Combat Table).
4. Les marqueurs "Wild Weasel" sont retirés durant la phase Finale (End Phase) du tour.

29.13 Mission Ferry

Dans une mission Ferry, un joueur déplace un escadron aérien entre deux Bases valides. Une mission Ferry n'a pas de limite quand à son rayon de combat (Combat Radius).

1. Une mission Ferry peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
 - a. Au début d'une phase de Mouvement.
 - b. Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de combat ou d'une unité navale.
 - c. Une fois que le joueur actif (en phase) a déclaré un assaut terrestre.
2. Les Bases de départ et d'arrivée ne peuvent pas se trouver à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
3. L'escadron aérien exécutant une mission Ferry est déplacé de sa Base actuelle vers la case **Used** de la Base d'arrivée.

29.14 Mission de transport aérien (Air Transport Mission)

Les escadrons aériens une capacité de transport peuvent exécuter des missions de transport aérien. La capacité de transport représente approximativement des nombres de Bataillons qui peuvent être transportés.

29.14.1 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. Un escadron ne peut transporter que des types d'unité spécifique (voir la table Transport Costs Table).

3. Un escadron aérien doit avoir une capacité de transport suffisante pour pouvoir transporter les unités (voir la table Transport Costs Table). Des escadrons aériens partant de la même Base peuvent combiner leur capacité de transport pour exécuter une mission de transport.
4. Le coût de transport d'une Brigade / Régiment est diminué de 1 pour chaque étape de combat perdue.
5. Le coût de transport d'une Division est diminué de 3 pour chaque étape de combat perdue.

Exemple: Une Division aéroportée du Pacte de Varsovie avec une perte de 2 étapes de combat (marqueur de perte de 3) voit son coût de transport aérien réduit de 9 points, à 3.

6. Les Bases de départ et de destination ne doivent pas être endommagées, ni se trouver dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire.
7. Les unités transportées doivent commencer la phase de Mouvement dans la même Base que l'avion de transport, être 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.
8. Après le transport, l'unité transportée ne peut pas se déplacer durant la phase d'Action en cours.

29.14.2 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 cible, la case LOC cible, 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 29.21).
4. Si la cible déclarée était un Megahex, le joueur spécifie l'hex cible exact.
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 groupes aériens de transport.
7. 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. Les unités transportées sont débarquées dans la Base d'arrivée.
9. Les escadrons aériens de transport peuvent rester dans la Base de destination ou retourner dans une Base différente, à la discrétion du joueur.

29.15 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 vers un hex cible ou une case LOC.

29.15.1 Règles générales de la mission de largage aérien

1. Durant une phase de Mouvement 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. Un escadron doit avoir une capacité de transport suffisante pour pouvoir transporter les unités transportées (voir la table Transport Costs Table). Des escadrons qui partent du même aérodrome peuvent combiner leur capacité de transport.
4. L'unité qui va être larguée doit commencer la phase de Mouvement dans le même aérodrome que l'avion de transport. Cette unités doit être 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 aéroportée (Airborne) transportée dépense 5 points de mouvement pour être larguée. Les joueurs doivent garder une trace de ces points de mouvement sur une feuille de papier séparée.
6. L'unité transportée ne peut être larguée que sur un hex de plaine (Plain), un hex de plaine arctique (Arctic Plain), un hex de plaine élevée (High Plain), un hex de désert (Desert), un hex Rough-1, un hex Arctic Rough-1, un hex urbain (Urban) ou dans n'importe quelle case LOC.
7. Une mission de largage aérien ne peut pas être exécutée sur un hex où la météo est mauvaise.
8. Un largage aérien ne peut pas être exécuté dans un hex contenant une unité terrestre ennemie ou dans un hex d'une Base avec une garnison (Garrisoned Base).

29.15.2 Séquence de la mission de largage aérien (Airdrop Sequence)

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 cible, la case LOC cible, 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 29.21).
4. Si la cible déclarée était un Megahex, le joueur spécifie l'hex cible exact.
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 de transport aérien. Si la cible est une case LOC, le joueur exécutant la mission choisit quel Groupe d'unités tire.
7. 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 aéroportées (Airborne) transportées survivantes sur l'hex cible ou dans la case LOC cible. Si une unité aéroportée est larguée dans un hex à l'intérieur d'une ZOC ennemie, le joueur doit lancer un dé: 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.
9. Quel que soit le résultat du dé, l'unité parachutée doit immédiatement attaquer les unités ennemies exerçant la ZOC en utilisant la séquence de combat standard.

29.16 Missions de ravitaillement aérien (Air Resupply Missions)

Les escadrons aériens avec une capacité de transport peuvent exécuter des missions de ravitaillement aérien pour transporter des points de ravitaillement d'une Base à une destination.

29.16.1 Règles générales de ravitaillement aérien

1. Durant une phase de Mouvement amie, le joueur actif peut exécuter n'importe quel nombre de missions de ravitaillement aérien (Air Resupply Missions).
2. Un escadron peut transporter un nombre de points de ravitaillement (Supply Points) égal à sa capacité de transport.
3. Les points de ravitaillement sont chargés à la base de départ et déchargés ou parachutés à destination.
4. Les points de ravitaillement qui peuvent être chargés dépendent du statut de ravitaillement de la Base de départ:
 - a. Si la base trace sa ligne de ravitaillement (Supply Path) vers une source de ravitaillement **OTAN** ou **Pacte de Varsovie** et est en état de ravitaillement général (General Supply), chaque escadron peut être chargé à sa pleine capacité de transport.
 - b. Si la base trace sa ligne de ravitaillement (Supply Path) vers une source de ravitaillement **OTAN** ou **Pacte de Varsovie** et est en état de ravitaillement limité (Limited Supply), un maximum de 3 points de ravitaillement peut être chargé depuis la Base à chaque tour de jeu.
 - c. Si la base trace sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement autre que OTAN ou Pacte de Varsovie et est en état de ravitaillement général (General Supply), un maximum de 1 point de ravitaillement peut être chargé depuis la Base à chaque tour de jeu.
 - d. Dans tous les autres cas, seul le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) de la Base peut être chargé.
5. La destination doit être l'une des suivantes :
 - a. Un aérodrome sous contrôle ami.
 - b. Un hex sous contrôle ami, qui ne se trouve pas dans une ZOC ennemie et qui est de type plaine (Plain), plaine arctique (Arctic Plain), plaine élevée (High Plain), Rough-1, Arctic Rough-1 ou urbain (Urban).
 - c. Un Groupe d'unités dans une case LOC.

29.16.2 Séquence de la mission de ravitaillement aérien (Air Resupply Sequence)

1. Les missions de ravitaillement aérien utilisent la même séquence que les missions de transport aérien.
2. Si la destination est un aérodrome non-endommagé, tous les points de ravitaillement transportés par les escadrons survivants sont placés dans la destination.
3. Pour toute autre destination, 1/3 des points de ravitaillement transportés par les escadrons survivants sont placés dans la destination.

29.17 Missions d'interdiction du ravitaillement (Supply Interdiction Missions)

Le joueur US peut exécuter ce type spécialisé de mission aérienne d'attaque au sol afin de détruire l'approvisionnement par voie terrestre soviétique. Si la mission est réussie, les unités affectées seront obligées de se déplacer et de combattre avec un ravitaillement rationné.

29.17.1 Règles générales de la mission d'interdiction du ravitaillement

1. Au début de la phase de Mouvement soviétique, le joueur US peut demander au joueur soviétique 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 joueur soviétique a tracé ses lignes de ravitaillement, le joueur US 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 StrikeTable), 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.

29.17.2 Effets de la mission d'interdiction du ravitaillement (avec les règles de ravitaillement standard)

1. Une unité de combat qui trace son ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ne peut se déplacer que d'un maximum de 3 hexes sur la carte Opérationnelle et ne peut pas se déplacer sur la carte LOC.
2. Une unité de combat qui trace son ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ajoute 2 aux modificateurs de combat ennemis durant un combat terrestre.

29.17.3 Effets de la mission d'interdiction du ravitaillement (avec les règles de ravitaillement détaillé)

1. Une unité de combat qui trace son ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ne peut se déplacer que d'un maximum de 2 hexes sur la carte Opérationnelle et ne peut pas se déplacer sur la carte LOC. Le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) peut être utilisé pour surmonter ces limites.
2. Une unité de combat qui trace son ravitaillement vers une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ajoute 4 aux modificateurs de combat ennemis durant un combat terrestre sauf si le ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) est utilisé.
3. Une unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads) "interdite" ne peut ravitailler qu'un maximum de 10 Divisions avec des points de ravitaillement embarqué (Embedded Supply).

29.18 Missions de mouillage de mines (Minelaying Missions)

Les escadrons de bombardiers et les escadrons navals, avec une valeur de frappe (Strike) de 5 ou plus, peuvent exécuter des missions de mouillage de mines pour miner les points d'étranglement navals et les accès vers les ports ennemis.

1. Le mouillage de mines utilise la même séquence que la mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission), mais elle ne peut être exécutée que sur la carte Opérationnelle.
2. Pour chaque étapes d'avion d'attaque survivante, la valeur de Mine de l'hex cible est augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 3.

29.19 Mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)

Dans une mission aérienne d'attaque navale, le joueur cible un navire de surface ou une Task Force pour l'endommager ou la couler.

29.19.1 Règles générales de la mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)

3. A tout moment durant la phase de Mouvement, les deux joueurs peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions aérienne d'attaque navale.

29.19.2 Séquence de la mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)

1. Le joueur exécutant la mission 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 cible, la case LOC cible, 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 29.21).
4. Le joueur exécutant la mission annonce le navire ou la Task Force cible. Selon le niveau de détection de la cible (Detection Level), des détails supplémentaires sur la composition de la Task Force ainsi que son déploiement sur le tableau Tactique Naval (Naval Tactical Display) peuvent être obtenus (voir 31.6).
5. Le joueur exécutant la mission lance un dé pour l'interception navale (Naval Interception) (voir 31.8). Les émissions actives (Active Emissions) ne peuvent pas être utilisées.
6. Si la tentative d'interception navale échoue, les escadrons aériens effectuant cette mission retournent dans la case **Used** d'une Base valide ou vers leur zone de supériorité aérienne initiale.
7. Les escadrons de frappe (Strike Squadron) avec une capacité Standoff (**St**) attaquent la cible, en utilisant les règles d'attaque par missile
8. Les escadrons de frappe (Strike Squadron) sans capacité Standoff (**St**) sont organisés en groupes aériens, et chaque groupe aérien résout son attaque séparément:
 - a. Si la cible est une Task Force, le groupe aérien vole vers le secteur cible (Target Sector) souhaité, en commençant par le secteur extérieur (Outer Sector) en subissant les tirs de Flak ennemie dans chaque secteur traversé. Le tir de Flak est résolu en utilisant les règles de tir Anti-Air d'une Task Force.
 - b. Si la cible est un seul navire qui ne fait pas partie d'une Task Force, le navire tir sur le groupe aérien en utilisant les règles standards de Flak contre les avions.
 - c. Si la cible est un seul navire dans une Base, toute la Flak disponible qui est à portée peut tirer sur le groupe aérien en utilisant les règles standards de Flak contre les avions.
 - d. Chaque **escadron** de frappe (Strike Squadron) survivant est affecté à un navire dans le secteur cible (Target Sector). Si la cible est une Task Force avec un niveau de détection (Detection Level) de 2 ou plus, l'attaquant choisit le navire cible; dans tous les autres cas, le navire cible est choisi aléatoirement parmi ceux déployés dans le Secteur.
 - e. Chaque escadron de frappe (Strike Squadron) survivant lance un dé puis on consulte la table de combat naval (Naval Combat Table), en modifiant le dé selon le niveau de détection (Detection Level) et la résistance (Toughness) de la cible. Les résultats sont appliqués immédiatement.

29.19.3 Tir Anti-Air d'une Task Force (Task Force AA Fire)

1. Pour chaque navire de la Task Force qui tire, les modificateurs de lancé de dé standards de la Flak contre les avions sont appliqués comme d'habitude.
2. Les groupes aériens volant dans le secteur extérieur (Outer Sector) subissent le tir Anti-Air de tous les navires dans le secteur. Si la Task Force a un niveau de détection de 3, tous les tirs Anti-Air du secteur extérieur (Outer Sector) ont un modificateur de lancé de dé supplémentaire de +3.
3. Les groupes aériens volant dans le secteur intérieur (Inner Sector) subissent le tir Anti-Air de tous les navires dans le secteur, avec un modificateur de lancé de dé supplémentaire basé sur le nombre de navires se trouvant dans le secteur **extérieur** (Outer Sector) (voir les modificateurs Task Force AA Modifiers).
4. Les groupes aériens volant dans le secteur central (Core Sector) subissent le tir Anti-Air de tous les navires dans le secteur, avec un modificateur de lancé de dé supplémentaire basé sur le nombre de navires se trouvant dans le secteur **intérieur** (Inner Sector) (voir les modificateurs Task Force AA Modifiers).

29.20 Missions d'interception (Intercept Missions)

Il ressort des paragraphes précédents qu'à l'exception des missions d'appui au sol (Ground Support Mission) et de certaines missions navales, le joueur ne saura généralement pas pour quel type de mission d'interception il utilise ses rares ressources. Est-ce que cette mission transporte du ravitaillement ou des parachutistes ?

Voir le manuel d'exemples d'opérations (Field Manual 05-001) pour un exemple complet d'une mission 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 Ferry. Une fois qu'un joueur a déclaré une mission aérienne, le nombre d'escadrons d'attaque et d'escorte ainsi que la cible, le joueur adverse peut essayer de l'intercepter.

1. Pour chaque zone de supériorité aérienne ennemie traversée par la mission aérienne avant d'atteindre la cible, le joueur adverse

peut intercepter en utilisant uniquement des escadrons provenant de cette zone de supériorité aérienne. Si la mission utilise des trajectoires de vol différentes pour atteindre la cible, seul les escadrons transitant physiquement par une zone de supériorité aérienne ennemie sont interceptés.

- Une fois que la mission a atteint sa cible, le joueur adverse peut l'intercepter en utilisant des avions provenant d'une Base valide, et depuis une zone de supériorité aérienne dans le même Megahex.
- Les joueurs résolvent la tentative d'interception en utilisant la séquence de combat d'interception.

29.21 Séquence du 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.

- Le joueur qui intercepte lance un dé pour chaque escadron aérien d'interception, en appliquant les modificateurs d'interception selon la distance de la trajectoire de vol (Flight Path) et la présence d'escadrons AEW amis (voir la table Interception Modifiers Table).
- Sur un lancé de dé d'interception modifié de 9 ou plus, l'interception réussit. Sur tout autre résultat, l'interception échoue et l'escadron aérien est renvoyé dans la case Ready de n'importe quel aérodrome valide.
- 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

Dans la phase de transition, les escadrons sont déployés 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).

- 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.
- 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.
- 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.
- 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 non endommagées de ses escadrons aériens 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 non endommagées 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.

- Chaque joueur soustrait la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron ennemi de la valeur de combat (Combat Value) de l'escadron ami pour déterminer la colonne qu'il utilisera sur la table de combat aérien (Air Combat Table).
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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:

- 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.
- 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 endommagées dans les cases "Attack" ou "Strike". Si un joueur a le double ou plus d'étapes de combat non endommagées 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.

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.

En commençant par la case numéro 1, chaque escadron d'attaque (Attack) tire sur l'escadron de frappe (Strike) qui se trouve dans la case avec le numéro correspondant. Un escadron d'attaque (Attack) situé dans une case où il n'y a pas d'escadron ennemi de frappe (Strike) dans la case correspondante peut attaquer n'importe quel escadron de frappe 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 de combat (Combat 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 (Strike Squadron).
- 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 mission, 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.

29.21.1 Poursuite de l'interception (Intercept Pursuit) (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 qui effectue la frappe lance un dé.
2. Sur un résultat de 9 ou plus, l'escadron de frappe (Strike Squadron) se désengage avec succès avant le combat.
3. Sur tout autre résultat de dé 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.

29.21.2 Fractionnement des attaques contre les escadrons (Attack Squadron Splitting) (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).

29.22 Escadrons de contre-mesures électroniques (ECM)

Les deux camps disposent d'un nombre limité d'escadrons aériens de contre-mesures électroniques qui peuvent être utilisés pour soutenir des missions aériennes.



29.22.1 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 Base valide.

29.22.2 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 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.

29.23 Escadrons furtifs (Stealth squadrons)

1. Les escadrons aériens furtifs ont un code spécial **Sh** 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 pour n'importe quelle mission aérienne exécutée par des escadrons furtifs uniquement.

29.23.1 Furtivité et interception (Stealth and 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 18 ou plus, 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.

29.23.2 Furtivité et Flak (Stealth and 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.

29.24 Transport aérien stratégique (Strategic Airlift)

Le transport aérien stratégique représente une combinaison de transporteurs lourds comme le C-5 Galaxy et d'avions militaires et civils qui sont utilisés pour transporter du personnel militaire le long d'itinéraires considérés comme sûrs.

1. Chaque camp peut avoir un nombre variable de points de transport aérien (Airlift Points) selon le scénario et les ressources mobilisées.
2. Chaque point de transport aérien (Airlift Point) peut être utilisé une fois par tour de jeu pour exécuter une mission de Transport (Air Transport Mission). N'importe quel nombre de points de transport aérien peut être attribué à une seule mission.
3. La mission est résolue en utilisant les règles standards, elle peut être escortée et interceptée par des avions ennemis (voir 29.24.2).

29.24.1 Transport aérien de personnel (Personnel Airlift)

Une mission de transport aérien de personnel peut être utilisée pour transporter le personnel d'une unité dont l'équipement a déjà été transporté par voie maritime vers un port ami. Le personnel est transporté par avion vers un aérodrome voisin, puis "attaché" avec son équipement sur place.

1. Le transport aérien de personnel est un type spécifique de mission de transport aérien exécutée en dépensant des points de transport aérien (Airlift Points) pour supprimer un marqueur "Equipment Only" de une ou de plusieurs unités (voir 31.3.2).
2. Les unités avec un marqueur "Equipment Only" concernées doivent être dans l'un des emplacements suivants:
 - a. Un hex ou une case LOC, situé à moins de 4 points de mouvement, calculé en mode Route, d'un aérodrome non endommagé sous contrôle ami.
 - b. Une case LOC contenant un Port non endommagé sous contrôle ami.
3. Le joueur dépense un nombre de points de transport aérien (Airlift Points) égal au coût de transport par navire des unités impliquées (voir la table des Coûts de transport - Transport Costs Table).
4. La mission suit les règles de la mission de transport aérien mais n'a pas de plan de vol, et le port ou l'aérodrome d'arrivée sera utilisé comme cible (prérequis de la mission de transport aérien).
5. Si la mission de transport atteint avec succès la cible, le marqueur "Equipment Only" est retiré des unités impliquées.
6. Une unité ne peut pas se déplacer durant le tour jeu pendant lequel le marqueur "Equipment Only" est supprimé. Si elle est forcée de le faire, pour quelque raison que ce soit, elle est éliminée.

29.24.2 Interception du transport aérien stratégique (Interception of Strategic Airlift)

Le transport aérien stratégique ne devrait être utilisé que dans des zones avec une supériorité ou suprématie aérienne amie. La perte de ces équipements stratégiques clés dus à l'interception ennemie peut avoir de lourdes conséquences sur toute la Campagne.

1. Si une mission aérienne de transport aérien stratégique est interceptée avec succès, le combat d'interception qui suit sera exécuté comme d'habitude avec les considérations supplémentaires suivantes:
 - a. Chaque point de transport aérien (Airlift Point) représente un avion T-1-0, ayant une étape de combat et avec une capacité de transport de 1 (c'est-à-dire que 2 points de transport aérien (Airlift Points) forme un escadron de transport complet avec une capacité de transport de 2).
 - b. Chaque étape de combat d'escadron de transport détruit pendant la mission, réduit de façon permanente les points de transport aérien (Airlift Points) du joueur intercepté de 1.
 - c. En cas de transport aérien de personnel (Personnel Airlift), les unités avec le marqueur "Equipment Only", dont le personnel est transporté, sont soumises à des pertes d'étapes.

30 HÉLICOPTÈRES

30.1 Missions des hélicoptères

1. 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.
2. Un hélicoptère 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 retournera vers une Base valide, et subira les tirs Flak ennemis le long du trajet de retour.
3. Durant la phase de Mouvement amie, un hélicoptère peut exécuter une mission Ferry en se déplaçant d'une Base valide vers une autre.
4. Durant une phase de Mouvement amie, un hélicoptère peut exécuter une mission de transport.
5. Durant la phase amie des Raids des Forces Spéciales, un hélicoptère peut transporter les unités des Forces Spéciales dans l'hex cible et rapatrier ces unités.
6. Durant un combat terrestre, un hélicoptère peut exécuter une mission d'appui au sol (Ground Support Mission) et ajouter sa valeur de frappe (Strike value) à la valeur de combat amie.



30.2 Bases pour les hélicoptères (Helicopter Basing)

Les hélicoptères peuvent être basés presque partout, mais chaque choix a ses avantages et ses inconvénients. Un aérodrome fixe permet de profiter de la structure de ravitaillement existante mais lie l'escadron à un endroit précis, tandis qu'un point point d'armement et de ravitaillement avancé (FARP - Forward Arming and Refueling Point) permet la mobilité mais oblige l'escadron à organiser sa propre logistique.

1. Un hélicoptère doit toujours commencer et terminer une mission dans une Base, définie comme l'une des suivantes:
 - a. Un aérodrome sous contrôle ami.
 - b. Un hex sous contrôle ami de type Plain, Arctic Plain, High Plain, Desert, Rough-1, Arctic Rough-1 ou Urban. Un maximum de 2 escadrons d'hélicoptères peuvent utiliser le même hex comme Base.
 - c. Une case LOC terrestre (Land LOC Box) située à l'intérieur du territoire national de l'unité, ou située à l'intérieur du territoire national d'un pays ayant un niveau d'Engagement (Commitment Level) de 2 ou plus en faveur la Faction de l'unité, et qui n'est pas occupée uniquement que par des unités de combat ennemies.
 - d. Une case LOC terrestre (Land LOC Box) contenant des unités de combat amies, ou contenant un symbole de Port ami, et qui n'est pas occupée uniquement que par des unités de combat ennemies.
 - e. Un porte-avions ayant un code de Base (Base Code) qui correspond au code de déploiement (Setup Code) imprimé sur l'hélicoptère.
 - f. Un navire ayant un symbole d'héliport blanc. Un maximum de un escadron d'hélicoptères peut être basé sur le navire, en plus de tous les autres escadrons ayant la désignation de navire comme déploiement.
2. Si, à tout moment durant un tour de jeu, une case LOC ne remplit plus les pré-requis pour être utilisée comme Base, les hélicoptères qui y sont stationnés doivent être déplacés vers une autre Base avant la fin du tour en cours ou être éliminés.
3. En plus de son statut de ravitaillement, le type, la nationalité et le statut d'une Base détermine également quelles missions peuvent être exécutées par un escadron d'hélicoptères:
 - a. Un escadron basé dans un aérodrome ayant la même nationalité ou la nationalité de l'Alliance (c'est-à-dire, OTAN ou Pacte de Varsovie) peut exécuter n'importe quelle mission autorisée par son type.
 - b. Un escadron basé dans un aérodrome n'ayant pas la même nationalité ne peut exécuter que des missions de transport aérien (Air Transport) et des missions Ferry.
 - c. Un escadron basé dans un hex ou une case LOC peut exécuter n'importe quelle mission autorisée par son type.
 - d. Un escadron basé dans un aérodrome endommagé ou dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire ne peut exécuter que des missions Ferry.

30.3 Mouvement des hélicoptères

1. La valeur de mouvement imprimée sur un hélicoptère représente sa capacité de mouvement totale, pas son rayon d'action. L'hélicoptère doit donc pouvoir se déplacer vers la cible et revenir vers une Base valide (pas nécessairement celle 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 qu'il s'est écrasé).

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.

2. Un hélicoptère dépense 1 point de mouvement pour chaque hex entré sur la carte Opérationnelle.
3. Un hélicoptère peut utiliser le vol Nap-of-Earth (NOE) pour réduire sa vulnérabilité aux tirs Flak (voir 20.2). Le vol NOE coûte 3 points de mouvement par hex et il ne peut être utilisé que sur la carte Opérationnelle.
4. Un hélicoptère peut librement passer d'un vol normal à un vol NOE et vice-versa à tout moment sans coûts supplémentaires.
5. Un hélicoptère dépense 8 points de mouvement multipliés par la distance d'entrée (Entry Distance) qui est inscrite dans l'emplacement de la Base, pour se déplacer d'une Base hors carte vers un hex sur le bord de la carte se trouvant à l'intérieur d'un Megahex avec une zone d'entrée (Entry Area) correspondante, ou vice-versa.

*Exemple: L'aérodrome soviétique hors carte 609 (Marnueli) possède le code d'entrée (Entry Code) TC2:4. Un hélicoptère dépense 32 points de mouvement (8 * 4) pour se déplacer de Marnueli vers un hex sur le bord de la carte située à l'intérieur d'un Megahex marqué d'un code TC2.*

30.3.1 Mouvement sur la carte LOC (LOC Map Movement)

1. Un hélicoptère peut se déplacer sur des cases terrestres (Land) et maritimes (Sea), en utilisant n'importe quel type de Connexion.
2. Un hélicoptère dépense 30 points de mouvement pour chaque Connexion utilisée.

- Un hélicoptère commençant son mouvement avec moins de 30 points de mouvement, peut se déplacer vers une case adjacente reliée par une connexion terrestres (Land Connection) en dépensant tous ses points de mouvement.
- Un hélicoptère ne peut pas terminer son mouvement dans une case maritime (Sea Box), à moins d'atterrir sur un navire approprié.
- Un hélicoptère ne dépense aucun point de mouvement pour se déplacer d'une case d'entrée (Entry Box) vers un hex sur le bord de la carte se trouvant à l'intérieur d'un Megahex avec un code d'entrée (Entry Code) correspondant, ou vice-versa.
- Un hélicoptère dépense 4 points de mouvement pour passer d'une case de Transit (Transit Box) vers une Base hors carte connectée, ou vice-versa.

30.4 Hélicoptères et zones de supériorité aérienne

- Au moment où un hélicoptère 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'hélicoptère qui se déplace.
- Si l'hélicoptère survit, il peut continuer à se déplacer à l'intérieur de cette zone de supériorité aérienne spécifique sans lancers de dé supplémentaires.
- Si l'hélicoptère sort 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).

30.5 Pertes d'étapes des hélicoptères (Helicopter Losses)

- La plupart des hélicoptères possède deux étapes de combat.
- Tout résultat "Damaged" (Endommagé) contre un hélicoptère est converti en perte d'étape. Les hélicoptères n'ont pas de statut "Damage" (Endommagé).
- Lorsqu'un hélicoptère 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 dans la même Base peuvent être combinés en un seul escadron d'hélicoptères à pleine puissance.

30.6 Transport en hélicoptère

Les escadrons d'hélicoptères avec une capacité de transport peuvent exécuter des missions de Transport. La capacité de transport représente le nombre approximatif de Bataillons qui peuvent être transportés.

- Les escadrons partant de la même Base peuvent se déplacer ensemble et combiner leur capacité de transport. Dans ce cas, le groupe dispose d'un nombre de points de mouvement égal à ceux de l'escadron avec la capacité de mouvement la plus faible.
- 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.
- Un hélicoptère dépense 3 points de mouvement pour embarquer ou débarquer des unités dans un hex, dans un aérodrome ou dans une case LOC.
- Un hélicoptère dépense 6 points de mouvement pour embarquer ou débarquer des unités sur un navire possédant un symbole d'Héliport (Helipad). L'hélicoptère lui-même peut commencer en étant embarqué sur le navire.

30.6.1 Transporter des unités (Transporting Units)

- Les escadrons d'hélicoptères ne peuvent transporter que des types d'unités spécifiques et doivent avoir une capacité de transport suffisante (voir la table des coûts de transport - Transport Costs Table).
- Un hélicoptère peut charger / décharger des unités dans n'importe quel endroit qui pourrait être utilisé comme Base (voir 30.2).
- Le coût de transport d'une Brigade / Régiment est diminué de 1 pour chaque étape perdue.
- Le coût de transport d'une Division est diminué de 3 pour chaque étape perdue.

Exemple: Une Division aéromobile du Pacte de Varsovie avec 2 étapes de combat perdues (marqueur de dégât de 3) voit son coût de transport par hélicoptère réduit de 9 à 3.

- L'unité transportée doit être en mode Tactique et ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie. D'autres unités de combat amies annulent la ZOC ennemie aux fins de cette règle.
- Une unité utilisant le transport par hélicoptère doit dépenser 2 points de mouvement. Les joueurs doivent en garder une trace sur une feuille de papier séparée.
- L'unité transportée ne doit pas nécessairement démarrer au même endroit que l'hélicoptère.
- 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.
- Si toutes les unités d'hélicoptères transportant une unité sont abattues par des tirs Flak ennemis, l'unité transportée est également éliminée.
- Une unité débarquant dans une case LOC, dans une Base amie ou dans un hex ne se trouvant pas dans une ZOC ennemie, peut se déplacer normalement pendant la phase d'Action en cours.
- Si une unité 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 en cours. Sur tout autre résultat, l'unité transportée ne peut pas se déplacer pendant la phase d'action en cours.

30.6.2 Transporter du ravitaillement (Transporting Supply)

- Un hélicoptère avec une capacité de transport suffisante peut transporter des points de ravitaillement (Supply Points) (voir la table des coûts de transport - Transport Costs Table).
- Un hélicoptère peut charger des points de ravitaillement aux endroits suivants:
 - Un aérodrome ami.
 - Un navire avec un symbole d'Héliport (Helipad) blanc ou bleu.

3. Le nombre de points de ravitaillement pouvant être chargés dans un aérodrome dépend de son statut de ravitaillement:
 - a. Si un aérodrome trace sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement de l'**OTAN ou du Pacte de Varsovie** et qu'il se trouve en état de ravitaillement général (General Supply), chaque escadron peut être chargé à sa pleine capacité de transport.
 - b. Si un aérodrome trace sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement de l'**OTAN ou du Pacte de Varsovie** et qu'il se trouve en état de ravitaillement limité (Limited Supply), un total de 3 points de ravitaillement peut être chargé à chaque tour.
 - c. Si l'aérodrome ne trace pas sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie et qu'il se trouve en état de ravitaillement général (General Supply), un total de 1 point de ravitaillement peut être chargé à chaque tour.
 - d. Dans tous les autres cas, seul le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) présent dans l'aérodrome peut être chargé.
4. En cas de chargement de ravitaillement depuis un navire, seul le ravitaillement stocké (Stockpiled Supply), embarqué sur le navire, peut être chargé.
5. Durant le transport, le nombre de points de ravitaillement embarqués doit être ajusté pour refléter toute perte infligée à l'escadron de transport.

31. GUERRE NAVALE

Les activités navales se déroulent au cours des phases suivantes d'un tour:

1. Durant la phase de Convoi (Convoy Phase), les deux camps ajoutent ou retirent des navires à des Convois et définissent chaque itinéraire des Convois.
2. Durant la phase de Mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités navales, et les deux camps peuvent essayer d'intercepter et d'initier un combat avec des unités navales ennemies.



31.1 Unités navales

Une unité navale peut représenter un seul navire ou alors un groupe contenant jusqu'à 8 petits navires. Les unités à un seul navire sont généralement plus puissantes mais perdent une quantité importante de capacité de mouvement et de combat lorsqu'elles sont endommagées. Les unités à plusieurs navires sont moins puissantes mais conservent la plupart de leurs capacités même lorsqu'elles sont endommagées.

1. A quelques exceptions près, les unités navales possèdent 2 étapes de combat. Lorsqu'une unité navale souffre de la perte de 1 étape, elle est retournée face arrière et elle est considérée comme endommagée. La perte d'une deuxième étape coule (détruit) l'unité.
2. Une unité navale endommagée et qui également utilisée comme Base aérienne, voit ses capacités de support et de réparation divisée par 2, jusqu'à un minimum de 1.

31.1.1 Escadrons navals

Les escadrons navals représentent un groupe d'embarcation opérant indépendamment dans une zone.

1. Un escadron naval a son type imprimé en orange.
2. Un escadron naval ne peut pas rejoindre ou former une Task Force.

31.2 Mouvement naval

1. Les unités navales sur la carte Opérationnelle se déplacent en utilisant des Megahexes. Une unité navale peut se déplacer de son Megahex actuel vers un Megahex adjacent relié par un côté d'hex de mer partiel ou complet.
2. Les unités navales doivent être déplacées une par une. Une Task Force se déplace comme une seule unité navale.
3. La capacité de mouvement d'une unité navale dépend de son type et de ses caractéristiques, telles qu'énumérées dans la table d'allocation du mouvement naval (Naval Movement Allowance Table). Les unités ayant un code spécial lent (**SI**), sont plus lentes que les autres unités du même type.
4. Une unité navale endommagée, avec un triangle jaune sur la face arrière du pion, voit sa capacité de mouvement réduite de 3.
5. Une unité navale dépense 1 point de mouvement pour chaque Megahex entré sur la carte opérationnelle.
6. Une unité navale peut se déplacer d'une Base hors carte vers un Megahex possédant une zone d'entrée (Entry Area) correspondante ou vice-versa, en dépensant un nombre de points de mouvement égal à la distance d'entrée indiquée dans la case de la Base.
7. Une unité navale dépense 1 point de mouvement pour accoster ou pour quitter un Port ou un hex côtier (Coastal). Ce coût supplémentaire ne s'applique pas sur la carte LOC. On place un navire amarré, sur le symbole "Port" de la Base ou dans la partie terrestre de l'hex, et un navire non amarré, dans l'emplacement "en mer" ("At Sea") de la Base ou dans la partie maritime de l'hex.

31.2.1 Mouvement sur la carte LOC (LOC Map Movement)

1. Une unité navale sur la carte LOC peut se déplacer sur des cases terrestres (Land) ou maritimes (Sea), en utilisant uniquement des connexions maritimes (Sea Connections).
2. Une unité navale dépense 5 points de mouvement pour chaque case LOC entrée en utilisant un connexion maritime (Sea Connection) sur la carte LOC.
3. Une unité navale ne dépense aucun point de mouvement pour se déplacer d'une case d'entrée à un Megahex ayant un code d'entrée correspondant, ou vice-versa.
4. Une unité navale dépense 1 point de mouvement pour se déplacer d'une Zone de Transit vers une Base hors carte connectée, ou vice-versa.

31.2.2 Patrouille (Patrol)

1. Durant la phase de Mouvement amie, une unité navale ou une Task Force en mer, peuvent être placées en patrouille en dépensant 6 points de mouvement et en plaçant un marqueur "On Patrol" en dessous.

2. Une unité navale en patrouille ne peut ni se déplacer ni attaquer pendant la phase de Mouvement amie, mais elle peut intercepter des unités navales ennemies pendant la phase de Mouvement ennemie (voir 31.8).
3. Une unité navale peut rester en patrouille indéfiniment.
4. Une unité navale peut abandonner la patrouille et reprendre son mouvement normal à tout moment pendant la phase de Mouvement amie, sans frais. On retire le marqueur "On Patrol" du dessous de l'unité.

31.2.3 Positionnement naval (Naval Positioning)

Dans la plupart des cas, les joueurs doivent se sentir libres d'ignorer la position exacte d'une unité navale à l'intérieur d'un Megahex. Certaines activités, comme la guerre des mines et l'embarquement/débarquement, peuvent nécessiter une approche plus détaillée.

1. Lors d'un déplacement dans un Megahex, une unité navale peut être placée dans n'importe quel hex vers lequel elle peut tracer un chemin valide à partir de son hex actuel et dont tous les hexes passent par les Megahexes de départ et de destination.
2. Lors de l'entrée dans un Port, lors de embarquement/débarquement dans un hex côtier ou lors de pose/nettoyage de mines, une unité navale doit se déplacer vers l'hex désiré en traçant un chemin valide depuis son hex actuel.
3. Lorsqu'elle quitte un Port, une unité navale doit se déplacer vers n'importe quel hex à l'intérieur de son Megahex actuel en traçant un chemin valide depuis l'hex du Port.
4. Avant un combat aux canons (Gun) ou un combat ASW, l'unité navale qui initie le combat doit se déplacer dans l'hex de l'unité ennemie, en traçant un chemin valide depuis son hex.
5. Un chemin valide est défini comme un chemin contigu d'hexes de mer, à partir de la position actuelle de l'unité navale jusqu'à l'hex de destination.
6. Si le chemin défini par une unité navale entre, dans un hex contenant des mines navales ennemies ou se trouve à portée de batteries côtières (Coastal Batteries) ennemies, toutes les attaques résultantes sont résolues avant toute autre action.

31.3 Transport naval (Naval Transport)

Les unités navales avec une capacité de Transport peuvent transporter des unités terrestres, des hélicoptères ou du ravitaillement.

1. Une unité navale peut avoir une capacité de transport de troupes (valeur bleue) et/ou une capacité de transport de ravitaillement (valeur orange). Le ravitaillement peut être transporté en utilisant la capacité de transport de troupes et la capacité de transport de ravitaillement, alors que les unités peuvent nécessiter une quantité spécifique des deux (voir la table du coup de transport – Transport Costs Table).
2. Le coût de transport d'une Brigade ou d'un Régiment est diminué de 1 point de Troupe et 1 point de ravitaillement pour chaque étape de combat perdue.

Exemple: Une Brigade mécanisée US avec 1 étape perdue (marqueur de pertes de 1) voit son coût de transport naval diminué de 3 points de Troupes et de 3 points de ravitaillements à 2 points de Troupes et points 2 ravitaillements.

3. Le coût de transport d'une Division est diminué de 2 points de Troupe et 2 points de ravitaillement pour chaque étape de combat perdue.

Exemple: Une division blindée du Pacte de Varsovie avec 2 étapes perdues (marqueur de pertes de 3) voit son coût de transport naval diminué de 9 points de Troupe et 9 points de ravitaillement à 5 points de Troupe et 5 points de ravitaillement.

4. Les unités navales faisant partie d'une même Task Force peuvent combiner leur capacité de transport.
5. Une unité navale peut embarquer/débarquer des cargaisons ou des troupes lorsqu'elle est amarrée dans les endroits suivants:
 - a. Un Port ami non endommagé se trouvant sur la carte Opérationnelle.
 - b. Une Base hors carte amie non endommagée et qui possède un symbole de Port.
 - c. Une case LOC avec un symbole de Port.
6. Les unités débarquées par une unité navale ne peuvent pas se déplacer pour le reste de la phase d'action en cours. Les hélicoptères débarqués par une unité navale ne peuvent pas exécuter de missions pour le reste du tour de jeu en cours.
7. Pour chaque tranche de 2 étapes perdues par des navires de transport, l'unité transportée doit subir la perte de 1 étape de combat. Si, après les pertes d'étapes, la capacité de transport des unités survivantes est inférieure au coût de transport de l'unité, l'unité transportée doit immédiatement réduire son coût de transport en perdant le nombre d'étapes de combat approprié. Si tous les navires de transport sont coulés, les unités transportées sont détruites.
8. Les unités navales d'une même Task Force peuvent réorganiser leur cargaison (unités ou ravitaillement) entre elles, en payant le nombre de points de mouvement approprié. Lors de l'utilisation des règles de la météo, aucune réorganisation de cargaison ne peut avoir lieu par mauvais temps.

31.3.1 Débarquement amphibie (Amphibious Landing)

1. Les navires possédant un symbole Landing Ship peuvent embarquer/débarquer des unités de Marines, des unités de Marines mécanisées (Mechanized Marines), des unités des Forces Spéciales et des points de ravitaillement lorsqu'ils ont accosté dans un hex côtier de type Plain, Arctic Plain, High Plain, Desert, Rough-1, Arctic Rough-1, Urban ou City, ou dans n'importe quelle case LOC terrestre (Land LOC Box).
2. Lors du débarquement d'unités, l'hex de débarquement ne peut pas contenir d'unités ennemies ni de Base avec une garnison (Garrisoned Base) mais il peut se trouver dans une ZOC ennemie.
3. Lors du débarquement de points de ravitaillement, l'hex de débarquement doit être sous contrôle ami et il ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie, sauf si cet hex, dans la ZOC ennemie, est occupé par une unité de combat amie.
4. Les unités débarquant dans une ZOC ennemie inoccupée doivent immédiatement attaquer les unités ennemies exerçant la ZOC, en utilisant la séquence de combat standard. Si le résultat du combat est **C**, **A1** ou **A2**, l'unité débarquée doit subir la perte de 1 étape de combat supplémentaire.
5. Si le résultat du combat terrestre, provoqué par un débarquement amphibie, est **D**, l'avance après le combat n'est pas obligatoire.
6. Les unités effectuant un débarquement amphibie ne peuvent pas se déplacer pour le reste de la phase d'action en cours.



31.3.1 Transport maritime d'équipement (Equipment Sealift)

Durant la guerre du Golfe de 1991, 99,6 % des troupes américaines ont été transportées vers l'Arabie saoudite en utilisant une procédure combinée de transport maritime et aérien. En bref, l'équipement de combat se déplace par voie maritime vers un port, tandis que le personnel se déplace via un pont aérien vers une base aérienne voisine est et par la suite "marié" à l'équipement déjà au port. Les programmes REFORGER de l'OTAN et MPSRON des Marines US utilisent tous deux des concepts similaires.

Une unité peut être déplacée en transportant son équipement via le transport maritime (Sealift) et son personnel via le transport aérien (Airlift). Un transport maritime d'équipement (Sealift) utilise la même procédure qu'un transport naval normal, avec les ajouts suivants:

1. Tout le coût de transport de troupes d'unité est converti en coût de transport de ravitaillement de 1 (par ex., une Brigade mécanisée ayant un coût de transport de troupe de 3 + un coût de transport de ravitaillement de 3, pourra être embarquée pour un coût de transport de ravitaillement de 4).
2. Un marqueur "Equipment Only" est placé sous l'unité transportée.
3. L'unité "Equipment Only" peut être débarquée dans un port ami, en utilisant les règles standards de transport naval.
4. Une unité avec un marqueur "Equipment Only" ne peut ni se déplacer ni combattre et est automatiquement détruite si une unité de combat ennemie l'attaque ou entre dans son hex.
5. Un marqueur "Equipment Only" peut être supprimé par la suite en exécutant une mission de transport aérien de personnel (voir 29.24.1).

31.4 Mines navales

31.4.1 Mouillage de mines

1. Une unité navale avec un code spécial **MI** peut poser des mines.
2. L'unité posant une mine dépense 6 points de mouvement et augmente le niveau de Mines (Mines Level) son hex de 1 (voir aussi 31.2.3).
3. Le niveau de Mines dans un hex ne peut pas être augmenté au-dessus de 3.

31.4.2 Déminage (Minesweeping)

1. Une unité navale avec un code spécial **Ms** peut retirer des mines.
2. L'unité navale dépense 6 points de mouvement et retire 1 point de mine de son hex actuel (voir aussi 31.2.3).

31.4.3 Entrer dans un champ de mines

1. Une unité navale de déminage (Ms) entrant dans un hex de Mine doit effectuer un lancé de dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table) en utilisant une valeur d'attaque égale au niveau de Mine multiplié par 2 et avec le lancé de dé modifié par la capacité de résistance (Toughness) de l'unité navale.
2. Toute autre unité navale entrant dans un hex de mine doit effectuer un lancé de dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table) en utilisant une valeur d'attaque égale au niveau de Mine multiplié par 3 et avec le lancé de dé modifié par la capacité de résistance (Toughness) de l'unité navale.
3. Si l'unité navale en mouvement est une Task Force, le joueur propriétaire choisit quel navire sera utilisé pour résoudre l'attaque des Mines.

31.5 Task Forces

Les navires peuvent être organisés en Task Force. Une Task Force attaque et se défend comme une seule entité et offre une meilleure protection contre les attaques ennemies.



31.5.1 Former une Task Force (Forming a Task Force)

1. Une Task Force peut être formée à tout moment pendant la phase de Mouvement amie.
2. Une Task Force peut inclure jusqu'à un maximum de 15 unités navales.
3. Seul les navires capables de faire partie d'une Task Force (ayant leur type imprimé en blanc ou noir), peuvent être inclus dans une Task Force.
4. Tous les navires inclus doivent se trouver dans le même Megahex ou Port, et avoir au moins 2 points de mouvement restants.
5. Un marqueur "Task Force" est placé dans le Megahex ou le Port, et tous les navires inclus sont placés dans la case "Task Force" correspondante sur le tableau tactique naval.
6. La Task Force nouvellement formée possédera un nombre de points de mouvement égal au navire ayant le moins de points de mouvement restants.

31.5.2 Rejoindre une Task Force (Joining a Task Force)

1. Au cours de son mouvement, un navire capable de former une Task Force, peut rejoindre une Task Force existante qui ne s'est pas encore déplacée.
2. Le navire qui rejoint, doit être en mer, dans le même Megahex de la Task Force et il doit dépenser 2 points de mouvement.
3. Le navire qui rejoint est placé dans la case "Task Force" correspondante sur le tableau tactique naval.
4. Si la Task Force se déplace par la suite, on considère qu'elle a déjà dépensé le même nombre de points de mouvement dépensés par l'unité qui l'a rejointe.

31.5.3 Quitter une Task Force (Leaving a Task Force)

1. Un navire peut quitter une Task Force à tout moment au cours d'une phase de Mouvement amie.
2. Si la Task Force se déplace ou s'est déjà déplacée, le navire qui la quitte ne peut pas se déplacer pour le reste de la phase de Mouvement en cours.
3. Si la Task Force ne s'est pas encore déplacée, le navire qui la quitte peut se déplacer normalement et dispose de la totalité de sa capacité de mouvement.

31.5.4 Mouvement d'une Task Force (Moving a Task Force)

1. Une Task Force se déplace en suivant les règles standards du mouvement naval et possède une capacité de mouvement égale au navire le plus lent.

31.5.5 Dissoudre une Task Force (Disbanding a Task Force)

1. Une Task Force est dissoute lorsqu'elle termine son mouvement dans un Port, ou à tout moment pendant la phase de Mouvement amie à la volonté du joueur. On retire le marqueur "Task Force" et on place les navires dans le Megahex ou le Port actuellement occupé par la Task Force dissoute.
2. Si la Task Force dissoute ne s'était pas encore déplacée, les navires précédemment dans la Task Force peuvent se déplacer normalement.
3. Si la Task Force dissoute s'était déjà déplacée, les navires précédemment dans la Task Force ne peuvent pas se déplacer pour le reste de la phase de Mouvement en cours.

31.5.6 Tableau tactique naval (Naval Tactical Display)

1. Les navires d'une Task Force doivent être placés sur l'emplacement correspondant du tableau tactique naval et déployés parmi les trois secteurs de la Task Force (extérieur, intérieur et central - Outer, Inner and Core).
2. Il n'est pas obligatoire de placer des navires dans chaque secteur.
3. Les secteurs doivent être remplis par ordre croissant, en commençant par le secteur central (Core Sector). Aucun navire ne peut être placé dans un secteur supérieur à un secteur vide.
4. Seul les frégates et les destroyers (FF, FFG, FFL, DD et DDG) peuvent être placés dans le secteur extérieur (Outer Sector).
5. Tout en respectant les règles ci-dessus, les navires d'une Task Force peuvent être réorganisés librement à tout moment pendant le mouvement, sauf à partir de l'instant où l'ennemi déclare une interception ou une frappe navale, et jusqu'à la conclusion d'un éventuel combat qui en résulterait.
6. Selon le niveau de Détection (Detection Level) de la Task Force, l'ennemi a le droit de connaître certains détails sur la disposition des navires avant de commencer une attaque (voir 31.6).

31.6 Niveau de détection (Detection Level)

Chaque unité navale possède un niveau de Détection allant de 0 (aucune information) à 3 (position exacte et composition connue).

1. Chaque unité navale possède un niveau de Détection de base en fonction de son emplacement actuel, comme cela est décrit dans la table niveaux de Détection (Detection Level Table)
2. Le niveau de Détection de base peut être modifié par la suite par des facteurs additionnels, tels qu'ils sont décrits dans des règles spécifiques et résumés dans la table des modificateurs de niveau de Détection (Detection Level Table). Tous les modificateurs sont cumulatifs.
3. Selon le niveau de Détection, l'ennemi a le droit d'obtenir un certain niveau d'information sur une Task Force:

Niveau de détection	Information
0	Aucune information.
1	Nombre total de navires et type de navires présents.
2	Nombre de navires pour chaque type. Nombre de navires dans chaque secteur du tableau tactique naval.
3	Disposition exacte sur le tableau tactique naval.

31.7 Zones de surveillance (Surveillance Areas)

1. Chaque camp possède un certain nombre de marqueurs "ASW" et "Surveillance Areas", selon le scénario joué.
2. Au cours de la phase de placement de la surveillance (Surveillance Placement Phase), les deux camps peuvent placer et retirer leurs marqueurs de surveillance disponibles sur la carte opérationnelle. Chaque marqueur crée une zone ASW ou une zone de surveillance navale dans le Megahex où il est déployé.
3. Un marqueur de surveillance ASW peut être déployé jusqu'à une distance de 2 Megahexes d'un aérodrome ami non endommagé ou d'une Base navale amie non endommagée, y compris les bases hors carte. Si cette condition n'est pas remplie à tout moment durant un tour de jeu, le marqueur de surveillance ASW est retiré.
4. Un marqueur de surveillance navale peut être déployé jusqu'à une distance de 4 Megahexes d'un aérodrome ami non endommagé ou d'une Base navale amie non endommagée, y compris les bases hors carte. Si cette condition n'est pas remplie à tout moment durant un tour, le marqueur de surveillance navale est retiré.
5. Pour les 2 marqueurs, "ASW" et "Surveillance Areas", la base utilisée doit avoir une nationalité faisant partie de la Faction qui place la zone de surveillance, ou appartenir à un pays avec un niveau d'Engagement (Commitment Level) de 3 ou plus envers la Faction (voir 40.4).
6. Un marqueur de surveillance à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi est immédiatement retiré.
7. Un marqueur de surveillance ne peut pas être placé dans un Megahex qui se trouve dans une zone où la météo est mauvaise.
8. Il est possible que les deux camps aient des marqueurs de surveillance dans le même Megahex.
9. Une zone de surveillance navale augmente le niveau de détection de toute unité de surface ennemie qui s'y trouve (voir la table des niveaux de détection - Detection Level Table).
10. Une zone de surveillance ASW augmente la possibilité d'intercepter avec succès les sous-marins ennemis dans le même Megahex (voir la table d'interception navale - Naval Interception Table).
11. Une zone de surveillance ASW peut faire une tentative d'interception par phase d'action contre n'importe quelle unité sous-marine ennemie dans son Megahex, en utilisant la séquence suivante:
 - a. Une tentative d'interception normale est résolue, sans modificateurs pour l'allocation de mouvement. Les émissions actives (Active Emissions) ne peuvent pas être utilisées.
 - b. Si l'interception réussit, la zone de surveillance ASW attaque le sous-marin ennemi avec une valeur d'attaque de 6, en utilisant les règles normales du combat ASW.



31.8 Interception navale (Naval Interception)

Pour initier un combat naval, les unités navales ennemies doivent être interceptées en premier.

1. Durant la phase de Mouvement amie, une unité navale peut tenter d'intercepter des unités navales ennemies dans le même Megahex ou dans la même case LOC en dépensant 6 points de mouvement.
2. Durant la phase de Mouvement ennemie, une unité navale en patrouille (On Patrol) peut faire une seule tentative d'interception contre une unité navale ennemie jusqu'à 1 Megahex de distance, ou dans la même case LOC.
3. Si les deux camps veulent tenter une interception en même temps, le camp avec la valeur de détection (Detection Value) la plus basse commence. En cas d'ex-aequo, les tentatives sont résolues dans l'ordre suivant:
 - a. Les unités de sous-marins et les zones de surveillance ASW du joueur actif (en phase).
 - b. Les unités de sous-marins et les zones de surveillance ASW du joueur inactif.
 - c. Les unités de surface du joueur actif (en phase).
 - d. Les unités de surface du joueur inactif.
4. Aucune interception n'est requise pour attaquer des unités navales dans un Port.
5. Les unités navales dans un Port ne peuvent pas intercepter.

31.8.1 Séquence d'interception navale (Naval Interception Sequence)

1. Le joueur qui intercepte annonce l'unité navale essayant d'intercepter et l'unité navale cible.
2. Le joueur qui intercepte annonce si il utilise les émissions actives (Active Emissions). Les émissions actives (Active Emissions) ne peuvent pas être utilisées si le camp qui intercepte est une Surveillance ASW, une mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission) ou un sous-marin qui exécutera une attaque par missile.
3. Si l'interception est réussie et que les émissions actives sont utilisées, le niveau de détection du côté intercepteur est augmenté de 1 pour la durée du combat naval qui s'ensuit.
4. Si le camp intercepté essaie de s'échapper, le camp qui intercepte lance un dé sur la table d'Interception navale (Naval Interception Table), en appliquant tous les modificateurs de dé appropriés.
5. Si le camp intercepté n'essaie pas de s'échapper, aucun lancé de dé n'est nécessaire et l'interception réussit automatiquement.
6. Si l'interception est réussie, un combat naval s'ensuit.
7. Si une interception est réussie sur la carte Opérationnelle à une distance de 1 Megahex, l'unité navale qui intercepte doit être déplacée dans le Megahex contenant les unités ennemies interceptées. Si l'unité qui intercepte se déplace dans des hexes contenant des mines navales ou se trouve à portée de batteries côtières ennemies, le type d'attaque approprié est résolu avant le combat naval.
8. Une unité navale interceptée avec succès voit son niveau de Détection augmenté de 1 pour la durée du combat naval qui s'ensuit.

31.9 Combat naval

Le combat naval peut avoir lieu à tout moment pendant la phase de Mouvement entre les unités navales dans le même Megahex ou la même case LOC. Une interception réussie est requise pour initier un combat naval.

31.9.1 Séquence de combat naval (Naval Combat Sequence)

1. Le combat par missiles a lieu.
2. Si le camp qui intercepte a mené une attaque par missile avec un sous-marin, le combat naval est terminé.
3. Le camp dont les unités navales ont la capacité de mouvement la plus élevée (c'est-à-dire les navires les plus rapides) décide si un combat aux canons (Gun Combat) a lieu. Si les unités navales impliquées ont la même capacité de mouvement, le camp qui intercepte décide.
4. Le combat ASW a lieu.

31.10 Combat par missiles

Durant le combat par missiles, les deux camps peuvent exécuter une attaque par missiles contre les unités de surface ennemies engagées dans le combat.

1. Seul les unités de surface peuvent être attaquées dans un combat par missiles.
2. Si le camp qui intercepte exécute une attaque par missile, son niveau de Détection (Detection Level) est augmenté de 1 pendant la durée du combat par missiles.
3. Indépendamment de la situation générale, le camp qui exécute l'attaque par missiles est l'attaquant, tandis que l'autre camp est le défenseur.

31.10.1 Attaque par missile contre un navire

1. L'attaquant totalise la valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) totale des unités qui exécute l'attaque par missile.
2. Le défenseur lance les dés sur la table de défense antimissile (Missile Defence Table), en utilisant la capacité de défense antimissile (Missile Defence Rating) du navire cible. La valeur d'attaque des missiles est réduite en conséquence.
3. L'attaquant lance les dés sur la table de combat naval (Naval Combat Table), en utilisant la valeur d'attaque des missiles finale et en y appliquant tous les modificateurs pertinents.
4. Tous les résultats d'attaque ne sont appliqués qu'à la fin du combat par missiles.

31.10.2 Attaque par missile contre une Task Force

1. L'attaquant totalise la valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) totale des unités qui exécute l'attaque par missile et la répartit, comme bon lui semble, entre les trois secteurs de la Task Force cible. Il n'est pas obligatoire d'attaquer tous les secteurs.
2. Pour chaque navire se trouvant dans le secteur extérieur (Outer Sector), le défenseur lance le dé sur la table de défense antimissile (Missile Defence Table), en utilisant la capacité de défense antimissile du navire. La valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) assignée à **n'importe quel secteur**, à la discrétion du défenseur, est réduite comme indiqué par chaque résultat.
3. Pour chaque navire se trouvant dans le secteur intérieur (Inner Sector), le défenseur lance le dé sur la table de défense antimissile (Missile Defence Table), en utilisant la capacité de défense antimissile du navire. La valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) assignée au **secteur intérieur** (Inner Sector) ou au **secteur central** (Core Sector), à la discrétion du défenseur, est réduite comme indiqué par chaque résultat.

4. Pour chaque navire se trouvant dans le secteur central (Core Sector), le défenseur lance le dé sur la table de défense antimissile (Missile Defence Table), en utilisant la capacité de défense antimissile du navire. La valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) assignée au **secteur central** (Core Sector), est réduite comme indiqué par chaque résultat.
5. L'attaque dans chaque secteur est résolue:
 - a. L'attaquant lance le dé sur la table de distribution des missiles (Missile Distribution Table) pour déterminer combien de cibles seront attaquées.
 - b. Un nombre correspondant de navires est choisi au hasard parmi ceux du secteur attaqué.
 - c. L'attaquant distribue la valeur finale d'attaque de missile aussi uniformément que possible parmi les navires cibles.
 - d. L'attaquant lance le dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table) pour chaque navire attaqué, en utilisant la valeur d'attaque de missile assignée et en modifiant le lancé de dé selon la capacité de résistance (Toughness) de la cible et de son niveau de Détection (Detection Level).
6. Tous les résultats d'attaque ne sont appliqués qu'à la fin du combat par missiles.

31.11 Combat au canon

Durant un combat au canon, les unités navales peuvent attaquer les unités de surface ennemies en utilisant leur valeur d'attaque au canon (Gun Attack Value).

1. Un combat au canon ne peut être initié que contre des unités de surface ayant un niveau de Détection de 2 ou plus.
2. Seul les unités de surface peuvent être attaquées au canon.
3. Les unités navales impliquées dans un combat au canon, alors qu'elles se trouvent dans un Port, doivent toutes participer au combat et voient leur valeur de combat au canon réduite de 3, jusqu'à un minimum de 1.

31.11.1 Séquence de combat au canon (Gun Combat Sequence)

Le combat au canon est résolu en rounds, jusqu'à un maximum de 3. Chaque round utilise la séquence suivante:

1. Chaque camp détermine quelles sont ses unités de surface qui sont dissimulées (Screened) et qui ne participeront pas au round de combat en cours.
2. Si un camp, ou les deux, ont toutes leurs unités de surface dissimulées (Screened), le combat est terminé.
3. En commençant par l'unité avec la valeur de combat au canon (Gun Combat Value) la plus élevée et en descendant, chaque navire tire sur une unité de surface ennemie en lançant un dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table) et en modifiant le lancé de dé selon la capacité de résistance (Toughness) de la cible. Les résultats sont appliqués immédiatement.
4. Si plusieurs navires possèdent la même valeur de combat au canon, les deux camps alternent le tir avec chaque navire, en commençant par le joueur actif.
5. Si les deux camps sont d'accord, un autre round de combat au canon a lieu. Si un camp est à l'intérieur d'un Port, le camp adverse décide seul si un autre round de combat au canon a lieu.

31.11.2 Dissimulation (Screening)

Au début de chaque round de combat au canon, les deux camps doivent déterminer quelles unités de surface sont dissimulées (Screened).

1. Seul les unités d'une Task Force peuvent faire l'objet d'une dissimulation. Les navires se déplaçant seuls ou qui sont attaqués dans une Base ne sont jamais dissimulés.
2. Chaque camp lance un seul dé et consulte la table de dissimulation (Screening Table) pour déterminer quels secteurs sont dissimulés.
3. Les unités dans un secteur dissimulés ne peuvent ni tirer ni se faire tirer dessus pendant le round actuel du combat au canon.

31.12 Combat ASW

Durant le combat ASW, les unités sous-marins peuvent attaquer et être attaquées par d'autres unités navales.

1. Les unités navales dans un Port ne peuvent pas attaquer ou être attaquées en utilisant le combat ASW.

31.12.1 Combat ASW contre une Task Force (ASW Combat against a Task Force)

1. Le camp du sous-marin déclare un secteur cible qui sera attaqué. Si le secteur n'a pas de navires ennemis, le camp du sous-marin peut choisir un autre secteur.
2. Pour chaque secteur contenant des navires avec un numéro de secteur supérieur à celui du secteur cible, le camp de la Task Force exécute une attaque:
 - a. La valeur de combat ASW totale de tous les navires dans le secteur est calculée.
 - b. Un lancé de dé est effectué sur la table de combat naval, en modifiant le lancé de dé selon la capacité de résistance (Toughness) du sous-marin et de son niveau de Détection (Detection Level). Les résultats sont appliqués immédiatement.
3. Le camp du sous-marin choisit un navire dans le secteur cible et lance le dé sur la table de combat naval, en modifiant le lancé de dé selon la capacité de résistance (Toughness) de la cible et de son niveau de Détection (Detection Level). Les résultats sont appliqués immédiatement.
4. Après avoir résolu l'attaque, le niveau de détection de l'unité sous-marin est augmenté de 1 pour le reste du combat ASW en cours.
5. Le camp de la Task Force totalise la valeur de combat ASW de chaque navire dans le secteur cible puis lance le dé sur la table de combat naval, en modifiant le lancé de dé selon la capacité de résistance (Toughness) du sous-marin et de son niveau de Détection (Detection Level). Les résultats sont appliqués immédiatement.

31.12.2 Combat ASW entre unités navales seules (ASW Combat between single Naval Units)

1. Le camp avec le niveau de détection le plus bas lance le dé sur la table de combat naval, en utilisant sa valeur de combat ASW, et en y appliquant tous modificateurs pertinents. En cas d'égalité, le camp qui intercepte commence. Les résultats sont appliqués immédiatement.
2. Après avoir résolu l'attaque, le niveau de détection de l'unité qui a attaqué est augmenté de 1 pour le reste du combat ASW en cours.
3. Le camp adverse lance le dé sur la table de combat naval en utilisant sa valeur de combat ASW et en y appliquant de tous les modificateurs pertinents. Les résultats sont appliqués immédiatement.

31.13 Munitions navales (Naval Ammunition)

1. Sur un lancé de dé de 1 à 10 durant un combat par Missiles, l'attaquant doit placer un marqueur "Missile Halved" sous un navire participant à l'attaque et il choisit au hasard parmi ceux qui n'ont pas encore de marqueur "Missile Halved". La valeur d'attaque par Missiles de l'unité est réduite de moitié jusqu'à ce que le marqueur soit retiré.
2. Sur un lancé de dé de 1 à 5 durant un combat ASW, l'attaquant doit placer un marqueur "ASW Halved" sous un navire participant à l'attaque et il choisit au hasard parmi ceux qui n'ont pas encore de marqueur "ASW Halved". La valeur d'attaque ASW de l'unité est réduite de moitié jusqu'à ce que le marqueur soit retiré.
3. Lors d'un tir de Flak ou d'une défense antimissile, une unité navale avec une capacité de **A+**, **A** ou **B**, qui obtient un résultat de dé de 1 à 8, aura un marqueur "Flak Ammo 1" placé en dessous. La Flak de l'unité est réduite au classement inférieur le plus proche jusqu'à ce que le marqueur soit retiré (c'est-à-dire A devient B, B devient C).
4. Durant la phase finale d'un tour de jeu, une unité navale verra tous ses marqueurs "Missile Halved", "ASW Halved" et "Flak Ammo 1" supprimés si l'un des éléments suivants est vrai:
 - a. Elle se trouve dans une Base navale amie, ou dans un Port ami sur la carte LOC.
 - b. Elle se trouve dans le même Megahex ou dans la même Task Force qu'un navire de type AFS ou TAK de la même nationalité ou Alliance.

31.14 Convois

Les convois peuvent être utilisés pour organiser et protéger les navires de transport et assurer un flux régulier et continu de ravitaillement vers un Port non connecté à l'infrastructure de ravitaillement.

Durant la phase de Convoi (Convoy Phase), chaque camp peut créer, réorganiser et dissoudre des Convois.



31.14.1 Création d'un Convoi (Creating a Convoy)

1. Le joueur définit le Port de départ et le Port d'arrivée du Convoi. Les deux ports doivent être sous contrôle ami.
2. Le joueur place n'importe quel navire capable de faire partie d'une Task Force dans le Port de départ ou d'arrivée dans l'emplacement de Convoi. Il déploie ensuite les navires dans les différents Secteurs du Convoi, suivant les mêmes règles que celles utilisées pour une Task Force.
3. Le joueur définit l'itinéraire du Convoi en plaçant des marqueurs "Convoy", avec le numéro correspondant, sur les Megahexes et cases LOC utilisées. L'itinéraire du Convoi doit relier le Port de départ et le Port d'arrivée.

31.14.2 Réorganiser un convoi

Au cours de n'importe quelle phase de Convoi suivante, le joueur peut:

1. Modifier l'itinéraire du Convoi comme il l'entend, sous réserve des règles de création de Convois.
2. Ajouter des navires au Convoi, en les prenant depuis le Port de départ ou le Port d'arrivée.
3. Retirer des navires du Convoi, en les plaçant dans le Port de départ ou le Port d'arrivée.

31.14.3 Dissoudre un convoi (Disbanding a Convoy)

Au cours de n'importe quelle phase de Convoi suivante, le joueur peut dissoudre un Convoi. On place les navires du Convoi dans le Port de départ ou dans le Port d'arrivée et on retire tous les marqueurs "Convoy".

31.14.4 Livraison de ravitaillement (Supply Delivery)

Durant la phase Finale d'un tour de jeu, chaque Convoi livre un certain nombre de points de ravitaillement au Port d'arrivée.

1. Le nombre total de points de ravitaillement et de points de transport de troupes dans le Convoi est calculé.
2. La distance en points de mouvement entre le Port de départ et le Port d'arrivée est calculée.
3. Le nombre de points de ravitaillement livrés est calculé à l'aide de la table de livraison de ravitaillement par Convoi (Convoy Supply Delivery Table).
4. Si le Port de départ n'est pas en mesure de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) ne n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement générale (General Supply Source) valide, aucun point de ravitaillement n'est livré.
5. Si le Port de départ ou le Port d'arrivée sont endommagés, le nombre de points délivrés est divisé par deux.
6. Si l'itinéraire du Convoi est forcé de passer par un ou plusieurs hexes minés, on doit résoudre chaque attaque de mine navale avant de livrer le ravitaillement.

31.14.5 Attaquer un convoi (Attacking a Convoy)

1. Un Convoi peut être attaqué, dans n'importe quel Megahex ou case LOC, le long de son itinéraire.
2. Une attaque contre un Convoi utilise les règles de combat naval standards, interception incluse. Un Convoi est considéré comme une Task Force lors d'un combat naval.

31.15 Alerte avancée aérienne navale (Naval Airborne Early Warning)

1. Un Megahex contenant une ou plusieurs unités CV ou CVN amies en mer, est considéré comme possédant un escadron AEW déployé, à moins que cela soit à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne ennemies.
2. Une case LOC contenant une ou plusieurs unités CV ou CVN amies en mer, est considérée comme possédant un escadron AEW déployé lors de n'importe quelle mission aérienne exécutée dans la zone LOC et qui implique des avions basés sur le CV.

31.16 Navires de renseignement (Intelligence Ships)

Les navires auxiliaires de renseignement (AGI) ont été largement utilisés pendant la Guerre froide, en particulier par l'Union soviétique. Se faisant passer pour des navires de pêche d'aspect banal, ils étaient en fait équipés avec des capteurs et des équipements de communication de premier ordre et manœuvrés par un équipage spécialisé.

1. Un navire de renseignement est de type AGI et possède un code spécial **De** sur son pion.
2. Lorsqu'une interception navale ou une attaque navale (Naval Strike) se produit dans un Megahex, ou dans une case LOC, où un vaisseau ami AGI est présent, le joueur propriétaire lance un dé: Sur un résultat de 11 à 20, toutes les unités de surface ennemies impliquées voient leur niveau de Détection augmenté de 1 pendant la durée de la tentative d'interception et pour le combat naval subséquent.



31.17 Réparation navale

1. Durant la phase Finale, les deux camps peuvent tenter de réparer des unités navales endommagées représentant un seul navire (c'est-à-dire possédant un triangle de dégâts jaune au verso de leur pion).
2. Afin de tenter une réparation, l'unité doit être dans une Base navale amie non endommagée de sa nationalité ou d'une nationalité de l'OTAN, et elle ne doit pas avoir dépensé de points de mouvement dans le tour en cours.
3. Le joueur propriétaire lance un dé pour chaque tentative de réparation navale: Sur un résultat de 19 ou 20, l'unité navale est retournée sur son côté non endommagé.

31.18 Bombardement naval

1. Des unités navales amies dans un hex côtier et non amarrées à un Port peuvent soutenir un combat terrestre se déroulant dans le même hex en y ajoutant 1/4 de leur valeur totale de combat au canon comme soutien au combat.
2. Le bombardement naval est soumis aux effets de la guerre électronique ennemie (voir 9.19.1).

32. BASES

Les aérodromes, les Bases navales et les Ports sont considérés comme des Bases et sont sujets aux règles suivantes.

32.1 Aérodromes (Airfields)

Chaque aérodrome et porte-avions (CV) possède une case correspondante sur le tableau des aérodromes. Les unités aériennes basées sur un aérodrome sont placées dans la case correspondante.

32.1.1 Capacité de soutien (Support Capacity)

Chaque aérodrome a une limite quand à sa capacité d'entretien, de ravitaillement et de réarmement d'escadrons, pour tenter de garder le rythme élevé requis par le combat moderne.

1. Chaque aérodrome a une capacité de soutien (Support Capacity) imprimée dans sa case sur le tableau des aérodromes. Cette capacité représente le nombre total d'escadrons pouvant opérer efficacement depuis cet aérodrome.
2. Les aérodromes sans capacité de soutien (Support Capacity) imprimée peuvent prendre en charge jusqu'à 20 escadrons.
3. Les escadrons dépassant la capacité de soutien de leur base doivent être placés à l'envers et ils ne peuvent exécuter que des missions Ferry.

32.1.2 Capacité de réparation (Repair Capacity)

Durant l'étape de réparation de la phase Finale d'un tour, les aérodromes peuvent réparer des escadrons d'avions endommagés.

1. Chaque aérodrome a une capacité de réparation (Repair Capacity) imprimée dans sa case, représentant le nombre d'étapes de combat d'escadron qui peuvent être réparées à chaque tour de jeu.
2. Afin d'utiliser sa capacité de réparation, un aérodrome doit être non endommagé, en état de ravitaillement général (General Supply) ou limité (Limited Supply) et il ne doit pas se trouver dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire.
3. La capacité de réparation inutilisée d'un aérodrome n'est pas cumulable de tour en tour.

32.1.3 Dégâts à un aérodrome (Airfield Damage)

Un aérodrome peut être endommagé de plusieurs manières: Unités terrestres qui l'attaquent et qui l'occupent, Raids de Forces Spéciales, mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission) et attaques nucléaires.

Les règles suivantes s'appliquent à un aérodrome endommagé:

1. Tant que la Base n'est pas réparée, les escadrons aériens et d'hélicoptères ne peuvent pas exécuter de missions, à l'exception des missions Ferry.
2. Les escadrons d'avions ne peuvent pas être réparés.

32.1.4 Capture d'aérodromes (Capture of Airfields)

1. Une unité amie peut capturer un aérodrome ennemi en effectuant un assaut (voir 32.4).
2. Les escadrons aériens et d'hélicoptères dans un aérodrome attaqué peuvent exécuter une mission d'appui au sol (Ground Support Mission) ou une mission Ferry, en respectant les règles et les limitations standards. Cela signifie également qu'ils peuvent choisir d'atterrir dans une Base différente après avoir soutenu la défense.
3. Les escadrons aériens et d'hélicoptères dans un aérodrome capturé sont éliminés.
4. Un aérodrome est considéré comme endommagé si un combat terrestre a été résolu pour le capturer.
5. Un aérodrome capturé perd toute nationalité existante et ne peut prendre en charge uniquement des activités limitées jusqu'à ce qu'il soit rendu à nouveau opérationnel (voir 29.1 et 32.1.5).

32.1.5 Aérodromes opérationnels (Operational Airfields)

1. Un aérodrome peut être rendu opérationnel par une Faction s'il a été capturé ou si il est contrôlé par un pays avec un niveau d'Engagement (Commitment Level) de 3 ou plus envers la Faction.
2. Durant la phase Finale, l'aérodrome devient opérationnel si il est occupé ou si il se trouve dans la ZOC d'une unité terrestre de la Faction, et que l'une des conditions suivantes est remplie:
 - a. L'unité utilisée comme prérequis est en état de ravitaillement général (General Supply) ou de ravitaillement limité (Limited Supply), et 5 points de Réparation sont dépensés.
 - b. 10 points de ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) dans l'aérodrome sont dépensés.
3. On place un marqueur de la Faction sur un aérodrome rendu opérationnel et il est considéré comme ayant la nationalité de la Faction, en plus de toute autre nationalité déjà présente. Il suit les mêmes règles d'une Base standard et il maintient sa capacité de capacité de soutien (Support Capacity) d'origine.
4. Un aérodrome qui a été capturé et rendu opérationnel aura une capacité de Réparation de 1, si sa capacité de réparation d'origine était de 1 ou plus. Si la capacité de réparation d'origine était de 0, elle reste à 0.
5. Un aérodrome contrôlé par un pays ami et rendu opérationnel conserve sa capacité de réparation d'origine.



32.2 Ports

Les Ports, sur la carte et hors carte, peuvent être utilisés par des unités amies de n'importe quel nationalité.

32.2.1 Dégâts à un Port (Port Damage)

Un port peut être endommagé par des combats terrestres, des missions d'attaque au sol, des Raids des Forces Spéciales et des attaques nucléaires.

1. Un port endommagé ne peut pas être utilisé comme source de ravitaillement.
2. L'embarquement et le débarquement de cargaison dans un port endommagé ont le même coût en points de mouvement qu'un hex côtier (Coastal).
3. Les Convois qui partent ou qui arrivent dans un port endommagé ne livrent que la moitié des points de ravitaillement normaux.
4. Des renforts ne peuvent pas utiliser un port endommagé comme point d'entrée.

32.2.2 Capture de ports

1. Une unité amie peut capturer un port ennemi inoccupé en se déplaçant dans son hex.
2. Une unité amie peut capturer une Base navale ennemie en effectuant un assaut (voir 32.4).
3. Un Port ou une Base navale sont considérés comme endommagés si un combat terrestre a été résolu pour le capturer.
4. Chaque unité navale ennemie amarrée dans un Port capturé doit lancer un dé. Sur un lancé de 1 à 10, l'unité est détruite; sur n'importe quel autre résultat, l'unité est placée en mer dans le Megahex ou dans la case LOC du Port.

32.3 Bases hors carte (Off-Map Bases)

Les bases hors carte représentent un ou plusieurs aérodromes ou Ports situés à l'extérieur des limites de la carte Opérationnelle. Une Base hors carte utilise les mêmes règles qu'une Base standard, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessous.

32.3.1 Zones d'entrée (Entry Areas)

1. Plusieurs Bases hors carte possèdent une ou plusieurs zones d'entrée (Entry Area) répertoriées dans leur case, suivi de la distance jusqu'à la zone d'entrée correspondante sur la carte Opérationnelle.
2. Une zone d'entrée (Entry Area) répertoriée permet aux avions, aux hélicoptères et aux navires de passer directement de la Base hors carte vers la carte Opérationnelle, sans utiliser la carte LOC. Voir les règles de mouvement spécifiques pour chaque type d'unité pour les détails.

32.3.2 Flak intrinsèque (Intrinsic Flak)

1. Une Base hors carte peut avoir une valeur Flak intrinsèque qui est indiquée sur sa case. Par exemple, la base française 501 (Toulon) possède une valeur Flak intrinsèque de 1x A et 1x C.
2. La Flak intrinsèque n'a pas de portée et ne peut être utilisée que contre des missions aériennes ou d'hélicoptères ennemies ciblant la Base ou des unités se trouvant dans la Base.
3. La Flak intrinsèque peut être supprimée par une mission SEAD, mais ne peut pas être détruite.
4. La Flak intrinsèque n'utilise pas de munitions Flak.
5. Si une Base hors carte est capturée par l'ennemi, toute Flak intrinsèque est définitivement détruite.

32.4 Base avec une garnison (Garrisoned Base)

1. Les aérodromes et les Bases navales sont considérés comme des Bases avec une garnison (Garrisoned Bases).
2. Une Base avec une garnison est une petite unité de combat (Small Combat Unit) avec une valeur de défense de 0.
3. Une unité amie peut capturer une Base avec une garnison ennemie en déclarant un assaut et en dépensant le nombre approprié de points de mouvement.
4. Le défenseur peut allouer au combat, un soutien d'artillerie ou des mission d'appui au sol (Ground Support Mission), même si aucune unité terrestre n'est présente.
5. Si le défenseur a des unités terrestres, le combat est résolu normalement. Une unité amie peut capturer la Base en éliminant les unités ennemies ou en les forçant à battre en retraite, puis en avançant dans l'hex de la Base.
6. Si le défenseur n'a pas d'unités terrestres et qu'il a réussi à allouer du soutien au combat, le combat est résolu normalement, en utilisant la nationalité de la Base comme valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) du défenseur. Un résultat de **D** permet à l'unité amie de capturer la Base en effectuant une avance (dans l'hex de la Base) après combat.
7. Si le défenseur n'a pas d'unités terrestres et qu'il n'a pas réussi à allouer du soutien au combat, la Base est automatiquement capturée en effectuant une avance après combat, dans son hex ou dans sa case.
8. Une attaque réussie contre une Base en garnison sans unités terrestres pour la défendre, ne crée pas de zone de percée (Breakthrough).

32.4.1 Combat dans une Base hors carte, Base avec une garnison (Combat in an Off-Map, Garrisoned Base)

1. Si une case LOC ne contient pas d'unités de combat ennemies ou contient uniquement des unités de combat avec un marqueur "No-ZOC", le joueur actif peut choisir d'attaquer n'importe quelle Base hors carte ennemie ayant le même code LOC.
2. L'attaquant ne peut utiliser comme force d'attaque, que les unités du Groupe déplacé. Toute autre unité de combat ou de Support est ignorée.
3. Seul un assaut standard (Standard Assault) peut être exécuté, au coût de 8 points de mouvement.
4. Aucun bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus) ne peut être utilisé.
5. Le défenseur aura un modificateur de combat intrinsèque de +1 pour le terrain.
6. Si la Base attaquée contient des unités terrestres non embarquées sur des navires, le défenseur peut créer une force de défense en les utilisant. La force de défense doit obéir aux règles standards des limites d'empilement pour un hex, et toute autre unité de combat ou de Support est ignorée.
7. Une fois que la force de défense a été définie (le cas échéant), le combat est résolu en suivant les règles standards des Bases avec une garnison (Garrisoned Bases).
8. Si, à la suite d'un combat, le défenseur choisit de battre en retraite après le combat, toutes les unités terrestres de la Base sont déplacées dans la case LOC correspondant au code LOC de la Base attaquée. La Base a été capturée et l'attaquant peut avancer sa force d'attaque dans la case de la Base si il le souhaite.

33. 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 moins de points de mouvement pour entrer dans des hexes de type Rough-1, Rough-2, Arctic Rough-1 et Arctic Rough-2 (voir le tableau des effets du terrain - Terrain Effects Chart).
3. Une unité alpine qui attaque un hex Rough-2 depuis un autre hex Rough-2 ajoute 1 à ses modificateurs de combat.



34. FORCES SPÉCIALES (SPECIAL FORCES) (OPTIONNEL)

Les deux camps possèdent des unités de Forces Spéciales, généralement de la taille d'un Bataillon. Lorsque cette règle optionnelle est utilisée, les Forces Spéciales peuvent exécuter des Raids dans des zones arrières ennemies.

Les Forces Spéciales sont soumises aux règles spécifiques suivantes:

1. Les Forces Spéciales qui ne sont pas empilées avec d'autres unités, peuvent battre en retraite automatiquement si elle sont attaquées. La procédure normale de retraite est utilisée (No-ZOC, pertes possibles si elles ont déjà battu en retraite et avance après combat).
2. Les Forces Spéciales peuvent exécuter des Raids. Une unité des Forces Spéciales impliquée dans un Raid ne peut pas se déplacer pour le reste du tour en cours.



34.1 Définir les Raids (Plotting Raids)

1. Au début de la phase de Raid des Forces Spéciales (Special Forces Raid Phase), le joueur actif définit toutes ses missions de Raid.
2. Pour chaque Raid, il définit, les unités des Forces Spéciales effectuant celui-ci, l'hélicoptère de transport utilisé et la cible. La cible peut être un hex, un Groupe d'unités dans une case LOC ou une Base hors carte.
3. L'unité d'hélicoptères, utilisée dans un Raid, doit commencer la phase de Raid dans le même hex que les Forces Spéciales transportées.
4. Les Raids définis sont résolus un par un, à l'aide de la séquence des missions Raid, dans n'importe quel ordre décidé par le joueur actif.

34.2 Séquence des Raids

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. 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.
3. 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.
4. Une fois que tous les hélicoptères et Forces Spéciales assignés à la mission sont arrivés dans l'hex cible, le joueur adverse lance un dé et consulte la table entrée des Raids (Raid Ingress Table) pour chaque unité Flak ou groupe d'unités situés dans l'hex cible. Les résultats sont appliqués immédiatement et le joueur propriétaire répartit les pertes entre les hélicoptères comme bon lui semble.
5. Si l'hex attaqué contient des Forces Spéciales ennemies, une unité des Forces Spéciales doit être éliminée par chaque joueur jusqu'à ce qu'un seul joueur ait des Forces Spéciales survivantes dans l'hex.
6. Les unités des Forces Spéciales survivantes exécutent la mission Raid prévue à l'aide de la table d'assaut des Raids (Raid Assault Table). Les résultats sont appliqués immédiatement.
7. Après l'implémentation des résultats, 2 étapes de combat des forces spéciales sont éliminées pour chaque équivalent de Brigade parmi les unités de combat ennemies survivantes dans l'hex cible ou dans le groupe d'unités (une Division compte pour 3 Brigades).
8. Les unités des Forces Spéciales survivantes embarquent dans les unités d'hélicoptères et reviennent vers un aérodrome 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 standards des tirs Flak.

34.3 Résultat des Raids

1. Si le Raid 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 ou dans le Groupe d'unités 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. 2 étapes de combat d'unités navales amarrées au Port sont éliminées, choisies par le joueur actif.
 - d. Une Base ou un pont sont endommagés.
 - e. Jusqu'à 5 points de ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) sont détruits.

Exemple: Le joueur de l'OTAN exécute un Raid dans un hex contenant une Division, un bataillon Flak ADA et un Régiment d'artillerie. Le Raid 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.

35. UNITÉS AÉRIENNES DE RECONNAISSANCE (OPTIONNEL) (RECON AIR UNITS)

Lors de l'utilisation des règles de reconnaissance aériennes, les escadrons aériens ne peuvent exécuter une mission offensive contre un hex de la carte Opérationnelle 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 ou le Groupe d'unités a déjà été repéré par un escadron de reconnaissance aérienne.
3. La mission est une mission SEAD contre une unité Flak qui a déjà tiré pendant la phase d'action en cours.
4. La mission est une mission Wild Weasel, une mission d'interdiction du ravitaillement (Supply Interdiction) ou une mission d'attaque navale (Naval Strike).
5. La mission qui attaquera n'aura d'effet que sur les Bases, les ponts, les batteries côtières ou les sites fixes de SAM ennemis.

35.1 Missions de reconnaissance

35.1.1 Règles générales des missions de reconnaissance (Recon Missions General Rules)

1. Seul les escadrons de Reconnaissance peuvent exécuter une mission de reconnaissance.
2. Durant la phase de Mouvement, 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.

35.1.2 Séquence de la mission de reconnaissance

1. Le joueur exécutant la mission de reconnaissance déclare l'hex cible ou le Groupe d'unités 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 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 6 pour le Pacte de Varsovie, et de de 1 à 3 pour les autres pays, l'hex reste inchangé. Sur tout autre résultat, il est repéré et un marqueur "Spotted" est placé dans l'hex. Les marqueurs "Spotted" sont retirés durant la phase Finale d'un tour de jeu.
4. L'escadron de reconnaissance est renvoyé dans la case **Used** de n'importe quel aérodrome valide.

36. PONTS

Tout côté d'hex de rivière (River) ou de mer (Sea), contenant un symbole de pont, ou qui est traversé par une route/rail (chemin de fer), est considéré comme un pont. Un pont peut être endommagé par des mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission), par des Raids des Forces Spéciales, par des attaques nucléaires, ou par la démolition.

36.1 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 du 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 résultat de 1 à 13, le pont a été démolit et un marqueur "Damaged" est placé dessus.

36.2 Effet des ponts endommagés

1. En terme de jeu, 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 (Major).

37. RÉPARATION

Durant la phase de réparation de la phase Finale (End Phase), les deux joueurs peuvent réparer des Bases et des ponts endommagés.

1. Chaque Faction 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 réparé, une Base ou un pont endommagé doit remplir toutes les prérequis suivants:
 - a. Ils doivent être occupés par une unité amie ou se trouver dans une ZOC amie.
 - b. L'unité doit être en état de ravitaillement général (General Supply), en état de ravitaillement limité (Limited Supply), ou elle doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) vers du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply). Dans ce dernier cas, un nombre de points de ravitaillement égal au coût de réparation doit être dépensé et aucun point de réparation n'est utilisé.
4. Les points de réparation doivent être dépensés à partir de la réserve de la Faction ou du pays que l'unité a utilisé.
5. Un pays n'ayant pas de points de réparation assignés peut faire une seule tentative de réparation par tour: Sur un lancé de dé de 1 à 10, la Base, le Port ou le pont concerné sont réparés.
6. Un aérodrome endommagé peut être réparé en dépensant 5 points de réparation.
7. Un Port ou une Base endommagés peuvent être réparés en dépensant 10 points de réparation.
8. Un pont endommagé peut être réparé en dépensant 3 points de réparation.
9. Une Base ou un pont situés à l'intérieur d'une zone de Contamination nucléaire peuvent être réparés en dépensant le double du nombre habituel de points de réparations.

38. ÉVÉNEMENTS EXTERNES (EXTERNAL EVENTS)

Durant la phase des événements externes (External Events Phase), les deux camps peuvent allouer aux fronts, des forces qui ne sont pas directement représentées mais qui ont un impact significatif sur le conflit et qui détermineront les événements qui se dérouleront sur chaque front.

Voir le livre de scénarios pour les règles spécifiques et leur utilisation.

39. TENSION

Durant toute la durée de la Guerre Froide, les pays occidentaux ont rarement répondu aux mouvements soviétiques par un déploiement immédiat à grande échelle, mais ils ont plutôt opté pour une politique de "réaction proportionnée". Les plans d'urgence américains pour le Golfe Persique ne faisaient pas exception, et ils appelaient à une montée en puissance rapide mais progressive, dans le but de dissuader et d'éventuellement contrer une agression soviétique contre l'Iran.

Les règles de Tension utilisent des cartes d'Événement et divers indicateurs numériques pour définir le niveau de Tension entre les deux blocs.

Chaque carte d'Événement soviétique jouée augmentera coût de la Tension (Tension Cost). Plus le coût de la Tension total est élevé, plus le niveau de Tension augmentera rapidement, donnant finalement aux États-Unis et à leurs alliés, un choix plus large de cartes d'Événements et d'éventuelles ripostes.

Certaines cartes d'Événement ont également un impact sur les forces disponibles pour d'autres fronts stratégiques et pourraient se retourner si, ou quand, le conflit s'étendra vers ces autres régions.

39.1 Cartes d'Événement (Event Cards)

Les cartes d'Événement sont utilisées par les deux camps, pour engager des forces, pour faire des démarches diplomatiques ou pour exécuter des opérations spéciales.

Toutes les cartes d'événement contiennent les informations suivantes:

Numéro de la carte (Card Number): Utilisé pour identifier exactement les unités mises en jeu par la carte.

Titre de la carte (Card Title): Brève description de la carte.

Niveau de Tension (cercle rouge): Niveau de Tension minimum requis pour utiliser la carte.

Coût de la Tension (Tension Cost) (cercle orange): Pour les cartes soviétiques, il s'agit du nombre ajouté au coût de la Tension total si la carte est jouée. Pour les US, il s'agit du nombre de points de Tension qui doivent être dépensés pour jouer la carte.

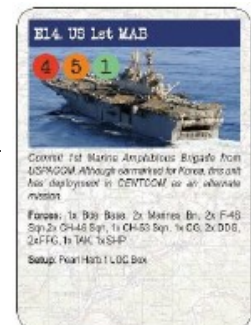
Coût de la Victoire (Victory Cost) (cercle vert): Le coût de la Victoire nécessaire pour jouer la carte. Le coût de la Victoire total payé par chaque camp peut influencer la Victoire.

Si la carte mobilise ou engage des forces, les informations suivantes sont également incluses:

Forces: Un résumé des forces mobilisées ou engagées. Les unités sont identifiées par le numéro de carte qui est contenu dans leur code de déploiement (Setup Code).

Déploiement (Setup): Une description de la mise en place ou de la méthode d'arrivée des forces.

Si la carte est une manœuvre diplomatique, une opération spéciale ou un engagement de forces non représentés par des unités physiques, toutes les instructions pertinentes sont écrites sur la carte.



39.2 Niveau de Tension (Tension Level)

Le niveau de Tension représente la perception par l'OTAN et d'autres pays, du danger posé par les actions soviétiques et par des développements militaires.

1. Les cartes d'Événements jouées par la Faction soviétique pendant la phase de Tension peuvent augmenter le niveau de Tension (voir 39.3).
2. Plusieurs actions militaires ou politiques peuvent augmenter le niveau de Tension.

39.3 La phase de Tension

Durant la phase de Tension, les deux camps sélectionnent et jouent leurs cartes d'Événement en utilisant la séquence suivante:

1. Le joueur soviétique sélectionne les cartes d'Événement qu'il a l'intention d'utiliser ce tour de jeu et les place retournées/cachées devant le joueur US.
2. Le joueur US lance un dé sur la table de renseignement de la Tension (Tension Intelligence Table) pour déterminer combien d'Événements soviétiques sont découverts.
3. Le joueur US retourne un nombre de cartes d'Événement soviétiques égal au nombre d'événements découverts. Le coût de la Tension (Tension Cost) de chaque événement découvert est ajouté au total du coût de la Tension en cours.
4. Le joueur US lance un dé sur la table de Tension (Tension Table), en utilisant le coût de la Tension actuel total. Le résultat est le nombre de points de Tension qui sont ajoutés au total du joueur US, et l'augmentation du niveau de Tension.
5. Le joueur US sélectionne les cartes d'Événement qu'il a l'intention d'utiliser ce tour. Seul les cartes ayant un niveau de Tension égal ou inférieur au niveau de Tension actuel peuvent être sélectionnées. Le total du coût de la Tension des cartes US sélectionnées est soustrait au nombre de points de Tension disponible pour le joueur US.
6. Le joueur soviétique retourne toute carte d'Événement non révélée, et il applique les effets de chaque carte d'Événement soviétique, dans n'importe quel ordre.
7. Le nombre total de points de coût de la Victoire (Victory Cost) des cartes soviétiques est ajouté au total du coût de la Victoire soviétique.
8. Le joueur US applique les effets de chaque carte d'Événement US, dans n'importe quel ordre.
9. Le nombre total de points de coût de la Victoire (Victory Cost) des cartes US est ajouté au total du coût de la Victoire US.

40. RÈGLES D'ENGAGEMENT

40.1 Factions

Le conflit de 1985 dans le golfe Persique a deux adversaires principaux, qui sont nommés ici "Factions": La Faction US (États-Unis, Grande-Bretagne et France) et la Faction soviétique (Union Soviétique).

Les deux Factions peuvent essayer d'obtenir le soutien militaire de pays spécifiques, et d'obtenir l'accès aux Bases et aux territoires pour renforcer leur situation stratégique. D'autres pays pourraient également rejoindre une Faction, en fonction des événements politiques et militaires.

40.2 Territoire national

1. Le territoire national d'un pays est défini comme:
 - a. N'importe quel hex à l'intérieur des frontières nationales.
 - b. N'importe quel Megahex qui se trouve complètement à l'intérieur des frontières nationales.
 - c. N'importe quelle case LOC marquée comme faisant partie du pays.
2. L'espace aérien d'un pays correspond à son territoire national et se définit de la même manière.
3. Les Bases d'un pays sont définies comme n'importe quelle Base à l'intérieur du territoire du pays, connecté à une case LOC faisant partie du territoire, ou ayant la nationalité du pays.

40.2.1 Entrer dans le territoire national (Entering National Territory)

1. Une unité peut entrer dans le territoire d'un autre pays si l'une des conditions suivante est vraie:
 - a. Le pays appartient à la même Faction que l'unité.
 - b. Le niveau d'Engagement (Commitment Level) du pays permet à l'unité d'accéder au territoire du pays.
 - c. Le pays ou sa Faction sont en guerre avec le pays de l'unité.
2. Un escadron d'hélicoptères ou d'avions peut se déplacer à travers une case LOC dans un territoire en utilisant une connexion maritimes (Sea Connections), quel que soit le niveau d'Engagement ou le statut de belligérance du pays. L'escadron ne peut pas atterrir ou s'arrêter si la case LOC n'est pas normalement accessible, mais il peut atterrir sur un navire ami en mer (voir 30.2).
3. Une unité navale peut entrer dans un hex côtier (Coastal) ou une case LOC contenant le territoire d'un autre pays, quel que soit le niveau d'Engagement ou le statut de belligérance du pays.
4. Les cases LOC de l'OTAN, de l'Union soviétique et du Pacte de Varsovie ne peuvent pas être traversées par une unité terrestre n'appartenant pas à la même Faction ou Alliance.
5. Les cases LOC de l'OTAN, de l'Union soviétique et du Pacte de Varsovie ne peuvent pas être utilisées comme Base par une unité d'hélicoptères n'appartenant pas à la même Faction ou Alliance.

Les cases LOC marquées comme faisant partie de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie étaient fortement défendues par des garnisons de forces non directement représentées dans le jeu, empêchant ainsi à toute tentative de les attaquer.

40.3 Guerre & Paix

1. Lorsqu'un pays n'est en guerre avec aucun autre pays, les règles suivantes s'appliquent:
 - a. Les ponts à l'intérieur du territoire du pays ne peuvent pas être démolis.
 - b. Les unités du pays ne peuvent pas poser de mines navales.
 - c. Aucune mine navale ne peut être placée dans un hex contenant un Port du pays.

2. Lorsque deux pays ne sont pas en guerre l'un contre l'autre, les règles suivantes s'appliquent:
 - a. Les unités et les Bases de l'autre pays ne peuvent pas être attaquées.
 - b. Les ZOC exercées par des unités d'un pays sont ignorées si le niveau d'Engagement (Commitment Level) permet à l'unité qui se déplace d'accéder au territoire de ce pays.
 - c. Dans tous les cas, aucun désengagement (Disengagement) n'est nécessaire pour quitter une ZOC exercée par une unité de l'autre pays.
 - d. Lorsqu'une Task Force, une mission aérienne ou une mission d'hélicoptère contient des unités d'un pays en guerre et également d'un pays en paix, avec un autre pays, l'ensemble du groupe est considéré comme étant en guerre et peut être attaqué.

40.4 Niveau d'engagement (Commitment Level)

Le niveau d'engagement détermine comment une Faction peut agir dans le territoire d'un pays et l'utilisation possible des forces armées de ce pays.

40.4.1 Engagement 0 (Neutre)

1. La Faction amie n'a pas accès au territoire du pays, ni à l'espace aérien ou à ses Bases.
2. Les unités du pays ne peuvent pas être déplacées, sauf si elles sont en guerre avec un autre pays.

40.4.2 Engagement 1 (Ami)

1. Les unités aériennes et d'hélicoptères de la Faction amie ont accès à l'espace aérien du pays.
2. Les unités de la Faction amie **n'ont pas** accès au territoire du pays, ni à ses Bases.
3. Les unités du pays ne peuvent pas être déplacées, sauf si elles sont en guerre avec un autre pays.

40.4.3 Engagement 2 (Soutien)

1. Les unités aériennes et d'hélicoptères de la Faction amie ont accès à l'espace aérien et aux Bases du pays.
2. Les unités navales et de Support de la Faction amie ont accès aux Bases du pays.
3. Les unités de la Faction amie peuvent tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) à travers le territoire du pays.
4. Les Points de ravitaillement peuvent être embarqués/débarqués dans les Bases du pays.
5. Les unités du pays ne peuvent pas être déplacées, sauf si elles sont en guerre avec un autre pays.
6. Les avions, les hélicoptères et les unités de Support basés dans le territoire du pays ne peuvent pas être utilisés pour attaquer les unités ou le territoire national d'un pays qui n'est pas en guerre avec le pays hôte.

Exemple 1: L'OTAN n'est en guerre avec aucun autre pays et a un niveau d'Engagement de 2 envers la Faction US. Un avion US basé à l'intérieur du territoire de l'OTAN ne peut pas être utilisé pour attaquer les unités ou le territoire national d'un autre pays.

Exemple 2: L'Irak est en guerre avec l'Iran et a un niveau d'Engagement de 2 envers la Faction soviétique. Un avion soviétique basé à l'intérieur du territoire de l'Irak ne peut pas être utilisé pour attaquer des unités ou le territoire national d'un autre pays, à l'exception de l'Iran.

40.4.4 Engagement 3 (Actif)

1. Les unités de la Faction amie ont accès à l'espace aérien, au territoire et aux Bases du pays.
2. Les aérodromes à l'intérieur du territoire du pays peuvent être rendus opérationnels par la Faction amie.
3. Des zones de surveillance navale et ASW peuvent être établies en utilisant les Bases du pays.
4. Les unités du pays ne peuvent pas être déplacées, sauf si elles sont en guerre avec un autre pays.

40.4.5 Engagement 4 (Allié)

1. Le pays rejoint la Faction amie.
2. Les unités de la Faction amie ont accès à l'espace aérien, au territoire et aux Bases du pays.
3. Les unités du pays ont accès à l'espace aérien, au territoire et aux Bases des autres pays alliés de la Faction amie.
4. Le pays est considéré en guerre avec tous les pays qui sont en guerre avec la Faction amie.
5. Les unités du pays peuvent être déplacées et utilisées par la Faction amie pour toute activité autorisée par les règles.