1985: Under an Iron Sky - 4th Echelon

Rules v46

Version française: v1.1……...Août 2025 (Pierre716)

GAME DESIGN: Fabrizio Vianello, Marco Cimmino
GAME DEVELOPMENT: Fabrizio Vianello, Anthony Morphet
GRAPHIC DESIGN: Fabrizio Vianello

Version 46 - © 2018 - 2025, Thin Red Line Games – 35460 Les Portes du Coglais, France

1. INTRODUCTION ……..3
2. INVENTAIRE DES COMPOSANTS DU JEU ……..3
3. RÈGLES GÉNÉRALES …… 3
3.1 La carte…… 3
3.2 Les pions …… 3
3.3 Échelle du jeu …… 3
3.4 Fractions…… 3
3.5 Définitions des termes…… 4
4. SÉQUENCE DE JEU …… 6
5. MOUVEMENT TERRESTRE …… 7
5.1 Déplacement des unités terrestres…… 7
5.2 Déplacement de plus de une unité à la fois…… 7
5.3 Modes d'une unité terrestre…… 8
5.4 Fatigue…… 8
5.5 Mouvement sur route……9
5.6 Mouvement ferroviaire…… 9
5.7 Routes hors carte…… 9
5.8 Infanterie se déplaçant à pieds (Optionnel)…… 9
6. ZONES DE CONTRÔLE …… 9
6.1 Efficacité des zones de contrôle…… 9
6.2 Effets de la présence d'unités amies dans une ZOC ennemie …… 10
6.3 Effets de la retraite sur la zone de contrôle……10
7. EMPILEMENT …… 10
8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ …… 10
9. COMBAT TERRESTRE …… 11
9.1 Séquence de résolution de combat terrestre…… 11
9.2 Combat à petite échelle…… 11
9.3 Types de Combat…… 12
9.4 Bonus d'assaut concentrique……13
9.5 Modificateurs de combat…… 13
9.6 Résultats de combat ……13
9.7 Retraite après le combat……14
9.8 Pertes lors d'un combat……14
9.9 Percée…… 14
9.10 Avance après un combat…… 15
9.11 Poursuite…… 15
9.12 Défense active (OTAN uniquement)…… 15
9.13 Bataillons aéromobiles (OTAN uniquement)…… 16
9.14 Corps de réserves (OTAN uniquement)…… 16
9.15 Guerre électronique…… 17
9.16 Combat fluide (Optionnel)…… 17
10. ÉTAPES DE COMBAT …… 17
11. VALEUR DE NIVEAU CADRE …… 18
12. LIGNES DE COMMUNICATIONS …… 18
12.1 Éléments de la carte LOC…… 18
12.2 Combat sur la carte LOC…… 19
13. RAVITAILLEMENT …… 19
13.1 Statut du ravitaillement …… 20
13.2 Sources de ravitaillement de l'OTAN…… 20
13.3 Sources de ravitaillement du Pacte de Varsovie…… 20
13.4 Sources de ravitaillement des autres pays…… 20
13.5 Source de ravitaillement de Convoi…… 20
13.6 Ligne de ravitaillement…… 21
13.7 Ravitaillement de l'OTAN…… 21
13.8 Ravitaillement du Pacte de Varsovie…… 21
13.9 Ravitaillement des autres pays…… 22
13.10 Ravitaillement général…… 22
13.11 Ravitaillement limité…… 22
13.12 Rupture du ravitaillement…… 22
13.13 Ravitaillement et Transport…… 23
14. RAVITAILLEMENT DÉTAILLÉ (OPTIONNEL)…… 23
14.1 Ravitaillement embarqué…… 23
14.2 Ravitaillement stocké …… 23
14.3 Utilisation des points de carburant …… 24
14.4 Utilisation des points de munitions …… 24
14.5 Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué … 24
15. UNITÉS SPÉCIALES…… 25
15.1 Unités Front Supply Head (FSH) …… 25
15.2 Régiments ferroviaires (PACT uniquement) ……25
15.3 Unités d'artillerie …… 26
15.4 Quartiers généraux (HQ) ……26
15.5 Unités du Génie (PACT uniquement) ……26
15.6 Forces spéciales (Optionnel) …… 26
15.7 Unités alpines (Optionnel) …… 27
15.8 Infanterie arctique (Optionnel) …… 27
16. UNITÉS FLAK …… 27
16.1 Flak contre les avions …… 28
16.2 Flak contre les hélicoptères …… 28
16.3 Résolution du tir de Flak …… 28
17. MISE EN PLACE …… 29
18. RENFORTS …… 29
18.1 Type de renforts…… 29
18.2 Mise en place des renforts …… 30
19. REMPLACEMENTS…… …… 30
19.1 Remplacement des unités terrestres …… 30
19.2 Remplacements des escadrons aériens (PACT uniquement) …… 30
20. SUBDIVISION ET RECOMBINAISON …… 31
20.1 Subdivision ……31
20.2 Recombinaison …… 31
21. GUERRE CHIMIQUE (OPTIONNEL) …… 32
21.1 Initier la guerre chimique …… 32
21.2 Utilisation des armes chimiques …… 32
21.3 Zones de contamination …… 32
21.4 Attaques chimiques par missiles (PACT uniquement)..33
22. GUERRE NUCLÉAIRE (OPTIONNEL) …… 33
22.1 Initier la guerre nucléaire …… 33
22.2 Types d'armes capables d'attaque par armes nucléaires …… 33
22.3 Résolution des attaques nucléaires terrestres …… 34
22.4 Résolution des attaques nucléaires navales …… 34
22.5 Effets de la contamination nucléaire ……34
23. ESCALADE STRATÉGIQUE (OPTIONNEL) …… 34
24. GUERRE AÉRIENNE …… 35
24.1 Bases pour les avions …… 35
24.2 Types d'avions …… 36
24.3 Guerre aérienne et Megahexes …… 36
24.4 Rayon de combat …… 36
24.5 Groupes aériens …… 36
24.6 Pertes d'étapes des escadrons aériens …… 37
24.7 Modificateurs de combat aérien …… 37
24.8 Phase de supériorité aérienne …… 37
24.9 Mission d'appui au sol…… 38
24.10 Mission d'attaque au sol ……39
24.11 Mission SEAD…… 39
24.12 Mission Wild Weasel (Optionnel) …… 40
24.13 Mission Ferry…… 41
24.14 Mission de transport aérien …… 41
24.15 Mission de largage aérien …… 41
24.16 Missions de ravitaillement aérien …… 42
24.17 Missions d'interdiction du ravitaillement ……42

24.18 Missions de mouillage de mines 43
24.19 Mission aérienne d'attaque navale 43
24.20 Missions d'interception 44
24.21 Escadrons de contre-mesures électroniques 45
24.22 Escadrons furtifs 46
24.23 Transport aérien stratégique 46
24.24 Escadrons AEW 47
24.25 Missions de reconnaissance (Optionnel) 47
25. HÉLICOPTÈRES 47
25.1 Missions des hélicoptères 47
25.2 Bases pour les hélicoptères 48
25.3 Mouvement des hélicoptères 48
25.4 Hélicoptères et zones de supériorité aérienne 49
25.5 Pertes d'étapes des escadrons d'hélicoptères 49
25.6 Transport en hélicoptère 49
26. GUERRE NAVALE 50
26.1 Unités navales 50
26.2 Mouvement naval 50
26.3 Task Forces 51
26.4 Transport naval 52
26.5 Mines navales 53
26.6 Niveau de détection 53
26.7 Zones de surveillance 53
26.8 Interception navale 54
26.9 Combat naval 54
26.10 Combat par missiles 54
26.11 Combat au canon 55
26.12 Combat ASW 55
26.13 Munitions navales 56
26.14 Convois 56
26.15 Alerte avancée aérienne navale 56
26.16 Batteries côtières 57
26.17 Navires de renseignement 57
26.18 Réparation navale 57
26.19 Bombardement naval 57
27. BASES 57
27.1 Aérodromes 57
27.2 Héliport 58
27.3 Ports 58
27.4 Bases hors carte 59
27.5 Base avec une garnison 59
28. PONTS 59
28.1 Démolition de ponts 59
28.2 Effet des ponts endommagés 60
29. RÉPARATION 60
30. MÉTÉO (OPTIONNEL) 60
30.1 Zones météorologiques 60
30.2 Effets de la météo 60
30.3 Hiver 61
31. TENSION 61
31.1 Cartes d'Événement 61
31.2 Niveau de Tension 61
31.3 La phase de Tension 61
32. RÈGLES D'ENGAGEMENT 62
32.1 Factions 62
32.2 Territoire national 62
32.3 Guerre et paix 62
32.4 Niveau d'Engagement 62
33. ÉVÉNEMENTS EXTERNES 63

1. INTRODUCTION

1985: Under an Iron Sky est une simulation au niveau Brigade / Division d'un conflit en Europe centrale entre les forces du Pacte de Varsovie (WP) et de l'OTAN (NATO) se déroulant en 1985. Les cinq cartes couvrent une région allant du Danemark jusqu'au Nord de l'Italie, et de l'Est de la France jusqu'à l'Ouest de la Pologne et de la Tchécoslovaquie.

Le jeu de Campagne couvre la période de tension qui conduit au conflit, ainsi que les 50 premiers jours de guerre. Quelques scénarios couvrent des opérations sur des plus petites zones et durant des périodes plus courtes.

Ce livret peut être utilisé lorsqu'on joue à n'importe quel module *1985*, en combinaison avec le livret de scénarios spécifique à chaque module. Les règles qui ne s'appliquent qu'à des modules spécifiques sont indiquées comme suit:
UAIS: *Under an Iron Sky*
DNL: *Deadly Northern Lights*
SO: *Sacred Oil*

~~Les règles qui sont différentes des précédents Échelons sont écrites en bleu.~~

2. INVENTAIRE DES COMPOSANTS DU JEU

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

5x cartes Opérationnelles (North, Central, South, NE, SE)
1x carte des Lignes de Communications (LOC)
42x cartes d'Événements
1x livret de règles
1x livret de scénarios
2x livrets de tables
1x livret Field Manual
9x planches de pions
1x tableau des aérodromes du Pacte de Varsovie
1x tableau des aérodromes de l'OTAN
1x tableau de la supériorité aérienne du Pacte de Varsovie
1x tableau de la supériorité aérienne de l'OTAN
1x Poster de *1985: Under an Iron Sky*
2x dés à 20 faces

3. RÈGLES GÉNÉRALES

3.1. La carte

Les sections de carte de chaque module se chevauchent légèrement pour former la carte Opérationnelle complète.
Chaque carte Opérationnelle est identifiée avec une lettre qui est utilisée pour l'identifier durant le setup et d'autres occasions. Par exemple, un pion avec un code de déploiement C1005 commencera le jeu sur la carte Central, Hex 1005.

Une grille blanche est superposée sur la carte, la subdivisant en blocs de 61 hexes standards, appelés Megahex et utilisés pour les mouvements aériens et navals.

3.2. Les pions

Les pions représentent des unités de Combat, des avions ou des navires, qui auraient pu être utilisés dans le conflit.
Les unités terrestres ont un symbole standard de l'OTAN imprimé sur le pion. Les unités aériennes et les hélicoptères représentent des escadrons individuels. Les unités SAM représentent des groupes de défense aérienne, allant des simples batteries "lourdes" à plusieurs batteries plus petites. Les unités Navales peuvent représenter un seul navire ou un groupe de 8 navires.
Voir le tableau des unités (Units Legend) pour une description détaillée des valeurs et des symboles des pions.

3.2.1 Notice de correction - Planche de pions de remplacement 9R

Malgré de multiples vérifications, quelques pions ont été imprimés avec des valeurs incorrectes ou manquantes. Pour résoudre ce problème, nous avons inclus la planche de pions supplémentaire 9R, contenant les versions corrigées. Il suffit de remplacer les pions erronés des planches 1 à 8 par leurs équivalents correspondants de la planche 9R.
Heureusement, cet espace supplémentaire nous a permis d'inclure des marqueurs supplémentaires. De plus, la personne responsable a été réaffectée à l'unité de décontamination de la centrale nucléaire de Kola.

3.3 Échelle du jeu

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

3.4 Fractions

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

3.5 Définitions des termes

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

Air Goup (Groupe aérien): Un groupe 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): L'espace aérien d'un pays ou d'une Faction comprend tous les Megahexes se trouvant complètement 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 représentées. L'implication d'une Alliance dans le conflit dépend du scénario joué ainsi que d'événements politiques ou militaires.

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.

Baltic Sea (mer Baltique): La mer Baltique inclus le golfe de Botnie (Gulf of Bothnia). Elle est délimitée par les hexes H1313 - H1412 et H0317 - H0416 - H0516 sur les cartes DNL et par les hexes N4813 - N4913 et N3817 - N3917 - N4016 sur les cartes UAIS.

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 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).

Break-Down (Subdivision): Des Divisions 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 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. 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 effectuer 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): Niveau de soutien et de collaboration offert par pays ou par une Alliance envers le Bloc de l'Est ou le Bloc de l'Ouest.

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: Le Pacte de Varsovie, l'Iran et l'Irak 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 une case d'entrée *(Entry Box)* de la carte LOC et avec des Bases hors carte ayant le même code (par exemple, TC2 ou TK2).

Faction: Une Faction comprend un ou plusieurs Pays ou Alliance impliqués dans un scénario depuis le début et contrôlés par un joueur. D'autres pays pourraient rejoindre ou soutenir une Faction, en fonction des événements politiques et militaires. Dans la série *1985*, les deux Factions sont le "Bloc de l'Ouest" et le "Bloc de l'Est" ou "Faction US" et "Faction soviétique".

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.

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: Belgique (BE), Canada (CA), Danemark (DK), France (FR), Grèce (GR), Italie (IT), Luxembourg (LX), Pays-Bas (NE), Norvège (NO), Turquie (TU), Royaume-Uni (UK), États-Unis (US) et Allemagne de l'Ouest (WG). Veuillez noter que les termes "NATO" et "Bloc de l'Ouest" ne sont pas des synonymes dans l'ensemble des règles.

North Sea (Mer du Nord): La Mer du Nord inclus également la Mer de Norvège et la Mer de Barents. Elle est délimitée par les hexes H1312 - H1411 et H0216 - H0316 - H0415 - H0515 sur les cartes DNL et par les hexes N3717 - N3816 - N3916 - N4015 et N4812 - N4912 sur les cartes UAIS.

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 (Bloc de l'Ouest) ou en rose (Bloc de l'Est). 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 Régiment ferroviaire *(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 imprimée 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 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 - WP): Les nations suivantes du Pacte de Varsovie sont représentées dans le jeu: la Tchécoslovaquie (CZ), l'Allemagne de l'Est (EG), la Hongrie (HU), la Pologne (PO) et l'Union soviétique (SU). Veuillez noter que les termes "Pacte de Varsovie" et "Bloc de l'Est" ne sont pas des synonymes dans l'ensemble des règles.

4. SÉQUENCE DE JEU (SEQUENCE OF PLAY)

1. Phase des Ressources (Assets Phase)
1.1 Les Ressources (Assets), mesurées en Points par tour, sont remises à leur valeurs maximales (Réparation (Repair), Transport aérien stratégique (Strategic Airlift), Transport stratégique (Strategic Transport), etc...).

2. Phase météo (Weather Phase) (30)
2.1 Le Bloc de l'Est détermine la météo du tour de jeu en cours.

3. Phase de Tension (Tension Phase) (31)
3.1 Les deux Factions font des déclarations de guerre et engagent des réserves.
3.2 Le Bloc de l'Est vérifie si des troubles et des révoltes commencent et se propagent dans les pays alliés du Pacte de Varsovie (UAIS).
3.3 Le Bloc de l'Est sélectionne les événements de sa Faction (SO, UAIS).
3.4 Le Bloc de l'Ouest découvre les événements du Bloc de l'Est, ajuste le coût de la Tension (Tension Cost) et lance un dé puis consulte la table Tension (Tension Table) (SO, UAIS).
3.5 Le Bloc de l'Ouest sélectionne les événements de sa Faction (SO, UAIS).
3.6 Les Événements du Bloc de l'Est sont mis en œuvre, suivis des Événements du Bloc de l'Ouest (SO, UAIS).

4. Phase de Convoi (Convoy Phase) (26.14)
4.1 Les deux Factions allouent ou retirent des navires aux Convois et définissent la route de chaque Convois.

5. Phase des événements externes (External Events Phase) (33)
5.1 Les deux Factions engagent des forces dans les fronts externes (External Fronts).
5.2 Les événements sont déterminés pour chaque fronts externes.

6. Phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) (21, 22, 23)
6.1 Les deux Factions demandent l'autorisation des armes de destruction massive (ADM).

7. Phase d'attaques SSM (SSM Attacks Phase) (21.4)
7.1 Le Bloc de l'Est exécute des attaques chimiques par SSM.

8. Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase) (24.8)
8.1 Segment de placement de la supériorité aérienne (Air Superiority Placement Step): Les deux Factions placent en alternance des marqueurs de supériorité aérienne sur la carte.
8.2 Segment de placement de la surveillance (Surveillance Placement Step): Les deux Factions placent des marqueurs de surveillance ASW et Navale sur la carte.
8.3 Segment d'allocation de la supériorité aérienne (Air Superiority Allocation Step): Les deux Factions affectent secrètement des escadrons aériens aux zones de supériorité aérienne.
8.4 Segment de résolution de la supériorité aérienne (Air Superiority Resolution Step): Pour chaque zone de supériorité aérienne, on résout les combat de supériorité aérienne.

9. Phase de frappe nucléaire (Nuclear Strike Phase) (22)
Les deux Factions exécutent et résolvent toutes les attaques nucléaires sur les cibles terrestres.

10. Phase d'Action du Bloc de l'Est (Eastern Bloc Action Phase)
10.1 Segment de Renforts (Reinforcement Step) (18): Les renforts disponibles sont placés sur la carte ou proche de leurs hexes d'entrée.
10.2 Segment de Remplacement (Replacement Step) (19): Les étapes de remplacement (Replacement steps) sont reçues et intégrées aux unités.
10.3 Segment des Raids des Forces Spéciales (Special Forces Raid Step) (15.6): Les Raids des Forces Spéciales sont planifiés et exécutés.
10.4 Segment de Mouvement (Movement Step): Les unités terrestres, aériennes et navales se déplacent, engagent des combats et se ravitaillent comme demandé.
10.5 Segment de suppression des marqueurs (Removal Step): Les marqueurs "Flak Suppression", "No ZOC" et "Breakthrough" sont supprimés. Les marqueurs "Interdiction" placés durant une phase d'Action précédente sont supprimés.

11. Phase d'Action du Bloc de l'Ouest (Western Bloc Action Phase)
11.1 Les Segments 10.1 à 10.5 sont exécutées par le Bloc de l'Ouest.

12. Phase finale (End Phase)
12.1 Les marqueurs "Chemical Contamination" et "Spotted" (repéré) sont supprimés.
12.2 Les pertes dues à la contamination nucléaire sont évaluées et les marqueurs de contamination nucléaire sont vérifiés pour voir si ils sont retirés.
12.3 Le ravitaillement acheminé par des Convois est calculé et placé (26.14.4).
12.4 Les escadrons aériens dans une zone de supériorité aérienne retournent dans la case Used d'un aérodrome valide. Les marqueurs "Air Superiority" ainsi que les marqueurs "Wild Weasel" sont retirés.
12.5 Les escadrons aériens sont réparés (27.1.2) et déplacés dans la case Ready.
12.6 Les unités de Combat du Bloc de l'Ouest reçoivent leur points de Ravitaillement embarqué (Embedded Supply) (14.5).
12.7 Toutes les unités éligibles de Flak (16) et d'artillerie (15.3) reçoivent leur points de Munitions.
12.8 Toutes les opérations de réparation des Bases et des ponts sont effectuées (29).
12.9 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 (MP) à dépenser durant son segment de Mouvement (Movement Step). Les points de Mouvement sont dépensés pour la grande majorité des activités du 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 le segment de Mouvement (Movement Step) ami, une Faction peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités.
2. Les unités terrestres doivent être déplacées une à la fois (exception: voir 5.2).
3. Une Faction ne peut 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. Une unité terrestre ne peut jamais entrer dans un hex, une Base ou une Case LOC, à moins qu'elle ne puisse dépenser le nombre requis de MP.
6. Une unité terrestre ne peut jamais pénétrer dans un hex de mer (All-Sea) ou de lac (Lake), sauf quand elle est transportée.
7. Une unité terrestre ne peut pas pénétrer dans un hex contenant une unité ennemie sauf en cas de Raid des Forces Spéciales (voir 15.6).
8. Une unité terrestre doit cesser tout mouvement lorsqu'elle pénètre dans une zone de contrôle (ZOC) ennemie. Une fois qu'une unité se trouve dans une ZOC ennemie, elle ne peut en sortir que sous certaines conditions (voir 6 et 9.3.5).
9. 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), sauf quand elle est transportée.
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 LOC vers une Base hors carte connectée, ou vice-versa (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. Si une unité terrestre se déplace depuis la carte Opérationnelle vers une case d'entrée (Entry Box), elle ne peut pas re-entrer sur la carte Opérationnelle depuis cette case d'entrée (Entry Box) durant le même déplacement.

5.1.2 Transport stratégique du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Strategic Transport)

Pour l'Union Soviétique, déplacer les unités de leurs casernes vers la zone des opérations auraient été un défi en soi. Une Division motorisée doit parcourir 1300 km depuis Minsk jusqu'à la frontière intérieure allemande, et doit se déplacer par ses propres moyens sans s'arrêter pour effectuer des maintenance / réparations et cela l'amènerait à avoir un tiers de ses véhicules non opérationnels avant même que le combat n'ait commencé.
Compte tenu de la distance impliquée, cette tâche aurait essentiellement incombé au réseau ferroviaire existant et aux quelques 3500 poids lourds disponibles. Pour aggraver les choses, une mobilisation à grande échelle ayant lieu au même moment aurait nécessité le même réseau de transport pour déplacer des milliers de véhicules supplémentaires et une quantité inimaginable d'équipement, de nourriture et d'autres fournitures.

Le Pacte de Varsovie possède un certain nombre de points de transport stratégique (Strategic Transport Points - STP) disponibles à chaque tour. Le nombre exact dépend du scénario et des décisions stratégiques du Kremlin.

1. Une unité terrestre du Pacte de Varsovie se déplaçant sur la carte LOC, doit dépenser un certain nombre de STP (voir le tableau WP Strategic Transport Cost Table).
2. Si le Pacte de Varsovie ne peut ou ne veut pas dépenser le nombre requis de STP, les règles suivantes s'appliquent:
   a. Lorsqu'elle se déplace sur la carte LOC, l'unité paie le coût en point de Mouvement de la colonne pour le mode Tactique, quel que soit son mode.
   b. Le niveau de Fatigue de l'unité est immédiatement augmenté de 1. Si l'unité avait déjà un niveau de Fatigue de 2, elle doit perdre une étape.
3. Les STP ne peuvent pas être sauvegardés ou accumulés d'un tour à l'autre.

5.2 Déplacement de plus de une unité à la fois (Moving More Than One Unit)

Dans certaines circonstances, des unités qui commencent le segment de Mouvement (Movement Step) ami empilées ensemble peuvent se déplacer en même temps.

1. Les unités de Support qui commencent le segment de Mouvement ami 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. Une unité qui sera déplacée plus tard durant le segment de Mouvement en cours, peut dépenser des points de Mouvement si elle est en train de se subdiviser en ses unités composantes (Break-Down - voir 20.1).

5. Une unité qui s'est déjà déplacée, peut dépenser des points de Mouvement plus tard durant le segment de Mouvement en cours, pour se recombiner avec d'autres unités, (voir 20.2).

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.

1. Une unité en **mode Tactique (Tactical Mode)**:
    a. Paye le coût en point de Mouvement qui se trouve dans la colonne mode Tactique (Tactical Mode) sur le tableau des effets de terrain (Terrain Effect Chart).

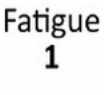
2. Une unité en **mode Route (Road Mode)**:
    a. Paye le coût en point de Mouvement qui se trouve dans la colonne mode Route (Road Mode) sur le tableau des effets de terrain (Terrain Effect Chart), sauf quand elle se déplace dans un terrain de type Arctic.
    b. N'exerce pas de zone de contrôle.
    c. Ne peut pas attaquer les unités ennemies.
    d. Possédera un modificateur pénalisant lors de la défense dans un combat terrestre.
    e. Possédera un modificateur pénalisant lorsqu'elle est attaquée par des missions d'attaque au sol (Ground Strike Missions) ennemies et par des frappes nucléaires.

3. Une unité en **mode Hérisson (Hedgehog Mode)**:
    a. Ne peut pas se déplacer.
    b. N'exerce pas de zone de contrôle.
    c. Ne peut pas attaquer les unités ennemies.
    d. Ne peut pas battre en retraite en cas de résultat **D** lors d'une défense contre une attaque.
    e. Possédera un modificateur favorable lors de la défense dans un combat terrestre.
    f. Possédera un modificateur favorable lorsqu'elle est attaquée par des missions d'attaque au sol (Ground Strike Missions) ennemies et par des frappes nucléaires.

4. Les unités de Support ne peuvent pas utiliser le mode Hérisson (Hedgehog Mode).
5. 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.
6. 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 Mission) ou en cas de frappes nucléaires (Nuclear Strike Mission), lorsqu'elles ne sont pas empilées avec des unités de Combat.

5.4 Fatigue (Fatigue)

Une unité peut dépasser son allocation de mouvement de base de 20 points de Mouvement, mais ce faisant, elle est sujette 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 segment de Mouvement (Movement Step).



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 points 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 points 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 ne 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.
7. Une unité ne peut pas de déplacer de plus que sa valeur de mouvement de Base (Basic Movement Allowance) quand elle se trouve sur la Carte LOC. Elle peut accumuler de la Fatigue et, dans certaines conditions, supprimer cette Fatigue comme expliqué plus haut.

    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.

5.4.1 Effets de la fatigue (Effects of 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 est pris en compte lors d'un combat, uniquement si 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)

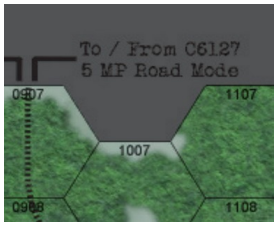
1. Pour pouvoir utiliser une Route, une unité doit passer d'un hex de route (Road) à un hex de route contigu, à travers un côté d'hex traversé par une route.
2. Les routes ne peut pas être utilisées pour entrer dans un hex de ville (City). L'unité en mouvement doit payer le coût en points de Mouvement pour un hex de ville (City).
3. Les routes peuvent être utilisées pour sortir d'un hex de ville (City), à condition qu'un côté d'hex de route soit disponible.

5.6 Mouvement ferroviaire (Rail Movement)

1. Une unité qui commence un segment de Mouvement ami sur un hex de chemin de fer (Rail) peut se déplacer sur les lignes ferroviaires en dépensant 1/4 d'un point 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 enfreint le cas No 3 (voir ci-dessus), l'unité ne peut plus utiliser le mouvement ferroviaire pour le reste du segment de Mouvement en cours.

5.7 Routes hors carte (Off-Map Tracks)

Plusieurs routes hors carte permettent aux unités de se déplacer dans des zones non couvertes par les cartes du jeu. Les routes hors carte peuvent être utilisées durant le segment de Mouvement, soit en mode Route ou soit en mode Tactique.



1. Chaque route hors carte imprimée sur la carte, affiche le coût en point de Mouvement en mode Route, nécessaire pour se déplacer entre les deux points. Les unités se déplaçant en mode Tactique doivent payer le double de points de Mouvement.
2. Les routes hors carte ne peuvent pas être survolées par des unités aériennes et elles sont immunisées contre les attaques aériennes, les attaques par missiles, les attaques d'artillerie, les attaques des unités aéroportées (Airborne) et des Forces Spéciales (Special Forces).
3. Une unité amie peut se déplacer d'une route hors carte vers un hex contrôlé par l'ennemi, à condition que l'unité amie soit en mode Tactique. Si l'hex de sortie de la route est occupé par l'ennemi et que l'unité amie est en mode Tactique, elle peut s'arrêter et attaquer à partir d'un hex hypothétique qui serait adjacent à l'hex de sortie. Les unités ne peuvent pas battre en retraite hors de la carte et elles doivent prendre des pertes d'étapes à la place en cas de résultat de combat défavorable.
4. Une unité utilisant un mouvement hors carte peut s'arrêter lorsqu'elle est hors de la carte. Dans ce cas, le joueur doit noter jusqu'où l'unité a avancé, en termes de points de Mouvement restant entre l'unité et l'hex de sortie.

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

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

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

1. Seul les unités de Combat 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 leur mouvement 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 du segment de Mouvement en cours (voir 9.7).
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 sur un hex donné.
12. Durant un segment de Mouvement ami, 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 son segment de Mouvement dans une ZOC ennemie peut la quitter volontairement, si l'hex de départ contient également une unité de Combat amie qui n'est pas en train de se déplacer.
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 son segment de Mouvement dans une ZOC ennemie, et qu'il y a un côté d'hex de rivière majeure ou mineure (Major ou Minor River) entre elle et l'unité exerçant cette ZOC, 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 (Effects of Retreat on Zone of Control)

1. Si une unité en défense bat en retraite à la suite d'un combat terrestre, l'unité perd sa ZOC pour le reste du segment 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 lors du prochain segment de suppression des marqueurs (Removal Step Segment).

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. Les unités d'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 Brigades basiques (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 camp adverse.
7. Si une unité est obligée de battre en retraite dans un hex où la limite d'empilement serait dépassée, 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. Des unités terrestres sur la carte LOC doivent être organisées en Groupes, chaque Groupe obéissant aux limites standards de l'empilement (voir 12.2).

8. RENSEIGNEMENT LIMITÉ (LIMITED INTELLIGENCE)

Une Faction 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 sans restrictions.
2. Une pile ennemie adjacente à des unités amies peut être examinée sans restrictions.
3. Une pile ennemie qui se trouve dans un hex repéré (Spotted) 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 camp adverse de voir le pion de l'unité du dessus.

5. Les marqueurs suivants, affectant une unité ennemie, peuvent toujours être examinés:
   a. Pas de ZOC ("NO ZOC").
   b. Mode Route ("Road Mode") lors du déplacement d'une unité.
   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, autres que ceux énumérés ci-dessus, affectant une unité ennemie ne peuvent être examinés qu'après avoir déclaré un combat terrestre ou après une mission de reconnaissance réussie.
7. Une Faction doit demander la permission avant de toucher une pile ennemie ou alors la Faction 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, cette unité 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 27.5).

9.1 Séquence de résolution de combat terrestre

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

1. On détermine si le combat en cours est un combat à petite échelle (Small-Scale Combat) (voir 9.2).
2. Le joueur qui attaque déclare le type de combat (voir 9.3).
3. Le joueur qui attaque exécute des attaques chimiques par missiles (Pacte de Varsovie uniquement).
4. Les deux camps 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 9.15).
6. Le joueur en défense déclare le type de défense (OTAN uniquement, voir 9.12).
7. Les deux camps engagent le soutien de l'artillerie (voir 15.3), le bombardement naval (voir 26.19) 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 (9.15).
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 (voir 9.5).
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, chaque camp ajuste 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) a été utilisé, le camp concerné lance le dé pour déterminer la consommation réelle de munitions.
13. Les deux camps 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 9.6).

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 multipliées par 1.5.
4. Un combat à petite échelle n'aboutit jamais à une percée (Breakthrough).

9.3 Types de Combat (Types of Combat)

9.3.1 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.

9.3.2 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.

9.3.3 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) toutes les ressources de la Division.

1. Un assaut simple échelon coûte 6 points de Mouvement.
2. Un assaut simple échelon peut être exécuté uniquement si les prérequis suivants sont remplis:
   a. L'unité qui attaque doit être une Division.
   b. L'unité qui attaque ne peut avoir subit la perte que de 1 étape au maximum.
3. Un assaut simple échelon aura les effets suivants:
   a. La valeur d'attaque de la Division qui exécute un assaut simple échelon est multipliée par 1.5.
   b. Si le résultat final du combat n'est pas un **D**, l'attaquant doit perdre 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)).

9.3.4 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.

1. Un assaut de marche coûte 4 points de Mouvement.
2. Un assaut de marche peut être exécuté uniquement si les prérequis suivants sont remplis:
   a. L'unité doit être une Division soviétique de catégorie I.
   b. L'unité doit commencer son mouvement en dehors d'une ZOC ennemie.
3. Un assaut de marche aura les effets suivants:
   a. L'attaquant n'est pas obligé d'attaquer toutes les unités ennemies exerçant une ZOC sur son hex. L'attaquant choisit un seul hex pour l'assaut, et seul les unités ennemies dans cet hex seront attaquées.
   b. Les unités de guerre électronique (EW) et d'artillerie amies ne peuvent soutenir l'attaque que si elles se déplacent avec la Division qui effectuent un assaut de marche.
   c. Tout bonus d'assaut concentrique (Concentric Assault Bonus) est compté normalement comme lors d'un assaut standard.
   d. L'attaquant et le défenseur ne peuvent ajouter qu'un maximum de 2 escadrons aériens ou hélicoptères pour l'appui au sol.
   e. La valeur totale de l'artillerie et de l'appui au sol (Ground Support) du joueur en défense est divisée par deux.
   f. 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.
4. 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.

9.3.5 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 peut tenter de quitter une ZOC ennemie dans laquelle elle commence un segment de Mouvement ami en utilisant le combat de désengagement.
2. Le combat de désengagement coûte 6 points de Mouvement.
3. Le combat de désengagement est résolu en utilisant la séquence de combat standard, à la différence que le joueur qui tente de se désengager deviendra le défenseur, et l'unité ennemie au contact sera l'attaquant.
4. 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 ennemies est utilisée pour déterminer le ratio de combat.
5. Toutes les règles applicables aux autres types de combat s'appliquent également au désengagement, y compris les dépenses en munitions ainsi que le support possible à ce combat. Seuls les résultats du combat sont différents.
6. Une unité qui échoue un désengagement ne peut pas faire de tentatives supplémentaires durant le segment de Mouvement en cours.
7. Les unités avec une force d'attaque de 0, en rupture de ravitaillement (Out of Supply), ou en manque de munitions (Out of Ammo), ne peuvent pas empêcher une unité ennemie de se désengager.
8. Dans un combat de désengagement, les résultats de combat ont des significations différentes (voir 9.6).

9.4 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 qui exercent 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 exerçant une ZOC sur l'hex ennemi qui est attaqué, l'attaquant gagne un décalage de une colonne vers la droite sur la table des résultats de combat (Combat Results Table). 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 et les Régiments aéroportés (Airborne) du Pacte de Varsovie 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 N3428. Une Division soviétique 16-B-12 se déplace dans l'hex N3528 et attaque la Brigade. Le ratio de combat est de 5-1. Il en résulte un C et la Division soviétique doit cesser son mouvement et ne peut pas initier de combat supplémentaire. Une deuxième Division soviétique 13-B-15 se déplace dans l'hex N3529 et attaque la même Brigade. Le ratio de combat est de 4-1, mais en raison de la Division soviétique qui se trouve en N3528, 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 de l'OTAN absorbe une perte de 2 étapes. La Division soviétique pourrait attaquer à nouveau avec la même unité, mais choisit de ne pas le faire. A la place, une troisième Division soviétique 16-B-12 se déplace dans l'hex N3429 et attaque. 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.

9.5 Modificateurs de combat (Combat Modifications)

Pour chaque combat, les deux camps 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".

9.6 Résultats de combat (Combat Results)

9.6.1 Résultats de combat lors d'assaut (Assault Results)

Un assaut aura 3 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 9.8) ou reculeront d'un hex (Voir 9.7).
2. Si le défenseur bat en retraite ou est éliminé, on place un marqueur "Breakthrough" (percée) (Voir 9.9) et on exécute une avance après un combat (Voir 9.10).
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 9.8).
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).

9.6.2 Résultats de combat lors d'un désengagement (Disengagement Results)

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. Le défenseur (l'unité qui se déplace) 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. Le défenseur (l'unité qui se déplace) peut continuer à se déplacer, mais tous les coûts de terrain sont doublés.
2. L'attaquant (le camp qui ne se déplace pas) peut poursuivre le défenseur (voir 9.11).

A1 ou **A2**: La tentative de désengagement a réussi.

1. Le défenseur (l'unité qui se déplace) peut continuer à se déplacer, mais tous les coûts de terrain sont doublés.

9.7 Retraite après le combat (Retreat after 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 défenseur fait reculer toutes les unités attaquées de 1 hex, sous réserve des règles et des limitations suivantes:

1. Toutes les unités de Combat en retraite perdent leur ZOC pour le reste du segment 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 à effectué une percée ("Breakthrough"), ni à travers un coté d'hex de rivière majeur (Major River) où il n'y a pas de pont. Si aucun chemin de retraite n'est disponible, l'unité doit subir une perte d'étape à la place.
3. Une unité ne peut pas battre en retraite à travers un côté d'hex alpin (Alpine) ou à travers d'un côté d'hex infranchissable (exception: 31, 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 subit 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.

8. Les unités de Support, qui ne sont pas empilées avec une unité de Combat, ne peuvent pas décider de battre en retraite; si elles souffrent d'un résultat **D** lors d'un combat, elles doivent subir les pertes et, dans la plupart des cas, elle sont éliminées (Exception: Unité de ravitaillement du front (Front Supply Heads – FSH)).

   Note : Les unités d'artillerie ont 3 étapes de Combat et pourraient survivre à une attaque directe.

9. Une unité peut battre en retraite autant de fois que nécessaire durant un segment de Mouvement.
10. Les restrictions d'empilement ne peuvent pas être dépassées 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 propriétaire 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 défenseur a terminé sa retraite après le combat, un marqueur de percée ("Breakthrough") est placé dans l'hex où a eu lieu le combat.

9.8 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 l'unité de Combat en défense est une simple Brigade, un simple Régiment, ou jusqu'à trois petites unités de Combat (Small Combat Unit), chaque unité de Combat en défense doit subir la perte de 2 étapes.

   *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 9.9).

9.9 Percée (Breakthrough)

Si des unités de Combat possédant normalement une ZOC battent en retraite ou sont éliminées à cause d'un combat terrestre, un marqueur percée ("Breakthrough") est placé sur la carte dans chaque hex qui contenait précédemment les unités en défense.

Le marqueur et les six hexes adjacents deviennent une zone de percée, qui est soumise 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 dans des pays neutres.
4. Les zones de percée ne s'étendent pas en dedans ou en dehors des hexes de ville (City), à travers des côtés d'hex infranchissables, ni à l'intérieur d'hexes infranchissables.
5. 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.
6. Un marqueur "Breakthrough" reste en place jusqu'au prochain segment de suppression des marqueurs (Removal Step Segment).

9.10 Avance après un combat (Advance after 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 de l'attaquant) 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 points de Mouvement dépensés 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 de l'OTAN décide de battre en retraite. Un marqueur "No-ZOC" est placé sur la Brigade de l'OTAN et un marqueur de percée ("Breakthrough") est placé dans l'hex attaqué. Comme un hex Rough-2 coûte 6 points de Mouvement, la Division soviétique doit dépensez 2 points de Mouvement supplémentaires pour avancer cet l'hex.*

9.11 Poursuite (Pursuit)

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

1. Une des unités de Combat du joueur inactif (non en phase) impliquée dans le combat de désengagement peut, à la volonté du joueur, poursuivre en suivant le trajet exact de déplacement effectué par l'unité qui se désengage jusqu'à ce qu'elle cesse de bouger ou qu'elle refasse une tentative de désengagement.
2. La poursuite après le désengagement n'est jamais obligatoire et peut être refusée ou interrompue à tout moment par l'ennemi.
3. La poursuite après le désengagement ne peut pas amener l'unité ennemie qui poursuit dans une ZOC d'une unité amie autre que celle qui s'est désengagée avec succès; une telle ZOC stoppe la poursuite.

9.12 Défense active (Active Defense) (OTAN uniquement)

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

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

1. Une défense active (Active Defense) ne peut être déclarée uniquement si les prérequis suivants sont remplis:
   a. Toutes les unités en défense doivent être de nationalité US, britannique, canadienne, française ou ouest-allemande.
   b. Toutes les unités en défense doivent être en état de ravitaillement général (General Supply).
   c. Au moins une unité en défense doit être une unité de Combat mécanisée (Mechanized) ou blindée (Armoured) et être en Mode Tactique.
   d. Les unités en défense ne peuvent pas être complètement entourées par des ZOC ou des unités ennemies.
   e. Aucune unité en défense ne peut avoir de marqueur "No-ZOC".
2. La défense active ne peut pas être utilisée dans un combat de désengagement.

9.12.1 Effets de la défense active (Active Defence Effects)

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.

9.13 Bataillons aéromobiles (Airmobile Batalions) (OTAN uniquement)

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

Lorsqu'il se défend dans un combat terrestre, l'OTAN peut tenter de renforcer les unités en défense en déployant des Bataillons aéromobiles. Les unités capables de déployer des Bataillons aéromobiles sont identifiées sur le pion avec une indication "A" imprimée à droite de leur drapeau national.

9.13.1 Prérequis pour les Bataillons aéromobiles (Airmobile Battalions Prerequisites)

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

9.13.2 Déployer des Bataillons aéromobiles (Deploying Airmobile Battalions)

1. Au moins un hélicoptère, possédant une capacité d'au moins 1 point de Transport et qui est empilé avec la Brigade déployant le Bataillon aéromobile, se déplace dans l'hex qui est attaqué, en utilisant les règles standards de mouvement d'hélicoptère, de tir de Flak et d'interception d'hélicoptère.
2. Si les hélicoptères de transport subissent la perte de 2 étapes ou plus, le Bataillon aéromobile est considéré comme détruit et n'aura aucun effet sur le combat terrestre en cours de résolution. De plus, la Brigade aéromobile utilisée subit la perte de 1 étape.
3. Si les hélicoptères de transport subissent la perte de 1 étape ou pas de perte d'étape de la part de la Flak ennemie, le Bataillon aéromobile est considéré comme déployé avec succès.
4. La Brigade déployant le Bataillon aéromobile n'est pas physiquement déplacée dans l'hex du combat en cours. Au lieu de cela, l'un des ses Bataillon est considéré comme transporté par voie aérienne vers le lieu de combat et, si tout se passe bien, évacué avant que l'ennemi n'ait le temps de réagir avec une attaque organisée.
5. A la fin du combat, mais avant d'effectuer une retraite ou une avance consécutive à ce combat, les hélicoptères de transport utilisés doivent retourner au même aérodrome d'où ils sont partis (c.-à-d. l'aérodrome où la Brigade aéromobile est localisée). Les hélicoptères sont marqués comme déplacés et ne peuvent pas être réutilisés dans la phase en cours.

9.13.3 Effets des Bataillons aéromobiles (Airmobile Battalions Effects)

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

9.14 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 de l'OTAN sont désignés durant le segment de Mouvement ami, et ils peuvent être activés et déplacés au cours de n'importe quel segment de Mouvement ennemi ultérieur.

9.14.1 Assignation des Corps de réserves (Assignment to Corps Reserve)

1. Un maximum de une unité de Combat par quartier général (HQ) de l'OTAN peut être assignée comme Corps de réserve.
2. L'unité de Combat désignée doit se trouver à un distance de 3 hexes maximum 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.

9.14.2 Activation des Corps de réserves (Activation of Corps Reserve)

1. Après que l'ennemi 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 amie 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.

9.15 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 de l'OTAN et de la Suède 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.

9.15.1 Effets de la guerre électronique (Electronic Warfare Effects)

1. Le support de l'artillerie ennemie est divisée par deux. 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 camp 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.

9.16 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 (SingleEchelon Assault), un résultat **C** force toujours l'unité attaquante à arrêter de se déplacer.

10. ÉTAPES DE COMBAT (COMBAT STEPS)

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

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

Type	Etapes
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

2. Les pertes d'étapes des unités sont enregistrées en utilisant un marqueur de pertes (Casualty Marker) approprié.
3. 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.
4. Les unités de tous les 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.
5. 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.
6. 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).
7. 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.
8. 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).
9. Si un combat terrestre implique uniquement des unités de Support amies, toute perte d'étape subie élimine toutes les unités de

Support (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, sauf indications contraires dans les règles du scénario.
2. Lorsque plus de une unité est impliquée dans 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), aéromobiles (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. Lorsqu'une unité d'un allié du Pacte de Varsovie (par ex. l'Allemagne de l'Est, la Tchécoslovaquie, la Hongrie et la Pologne) subit un résultat de combat défavorable (**A1** ou **A2** en attaque, **D** en défense) ou une perte d'étape due à une attaque au sol (Ground Strike) ennemie ou due à une attaque nucléaire ennemie, elle revient à sa valeur de niveau Cadre d'origine. La valeur de niveau Cadre d'origine est restaurée ou maintenue même si le modificateur de dés durant le combat l'aurait ramenée à 5. Si nécessaire, retourner l'unité sur le côté de sa valeur de niveau Cadre d'origine.

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

6. Les unités 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 le coût en 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 produira 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 de forme ronde.
2. Une case de Mouvement (Move Box) n'a pas de fonction particulière mais elle peut contenir des fonctionnalités supplémentaires comme des Ports, des sources de Ravitaillement (Supply Sources), etc..

12.1.2 Case d'entrée (Entry Box)

1. Une case d'entrée (Entry Box) est de forme hexagonale.
2. Une case d'entrée (Entry Box) relie la carte LOC à la zone d'entrée (Entry Area) correspondante sur la carte Opérationnelle.
3. 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, WE1).
4. 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) est de forme carrée.
2. 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 PO1 est connectée aux Bases hors carte du Pacte de Varsovie 255, 256 et 257.

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 26.4).

12.1.5 Source de ravitaillement (Supply 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 13).

12.1.6 Territoire national (National Territory)

1. Un case LOC qui fait partie d'un Territoire national est entourée d'une couleur spécifique.
2. Une case LOC marquée comme territoire national possède des restrictions quant à quels pays, quelles Factions et quelles Alliances peuvent y accéder (voir 32.2 et 32.4).

12.1.7 Cases des Lignes de Communication maritimes (SLOC Boxes)

1. Une case de Lignes de Communication maritimes (SLOC) est de forme rectangulaire est est remplie en bleu clair.
2. 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 (Ground Units on the LOC Map)

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 le segment de Mouvement ami, 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.

12.2.2 Combat terrestre dans une case LOC (Ground Combat in a LOC Box)

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)

1. Toute case LOC marquée comme faisant partie du Pacte de Varsovie ou de l'Union soviétique possède une valeur intrinsèque Flak de B.
2. Toute case LOC marquée comme faisant partie de l'OTAN, ou contenant un port OTAN ou une source de ravitaillement de l'OTAN, possède une valeur intrinsèque Flak de A.
3. 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.
4. La Flak intrinsèque ne peut pas être détruite mais peut être supprimée par une mission SEAD.
5. La Flak intrinsèque n'utilise pas de munitions Flak.

13. RAVITAILLEMENT (SUPPLY)

Avant de commencer un scénario, les deux camps doivent s'accorder sur les règles de ravitaillement qui seront utilisées: le ravitaillement Standard, plus facile à gérer, ou le ravitaillement détaillé, plus complexe et plus réaliste.

Pour être en ravitaillement, une unité ou une Base doit tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) valide vers une source de ravitaillement (Supply Source), ou, dans des cas spécifiques, vers une autre unité capable de le faire. La ligne de ravitaillement (Supply Path) tracée par la source de ravitaillement (Supply Source) détermine également le niveau de ravitaillement reçu (ravitaillement général (General Supply) ou ravitaillement limité (Limited Supply)).

NOTE: Les règles suivie d'un code (DS) sont ignorées quand on utilise le ravitaillement détaillé.

13.1 Statut du ravitaillement (Supply Status)

1. Le statut de ravitaillement d'une unité terrestre est déterminé au moment l'unité initie un mouvement, à l'instant où l'unité participe à un combat, et quand on utilise le ravitaillement détaillé (Detailed Supply), à l'instant où l'unité essaie de reconstituer son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
2. Le statut 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 avion ou d'un hélicoptère qui sont basés dans un Aérodrome, dans un héliport ou dans une case LOC, est toujours le même que celui de leur Base.
4. Le statut de ravitaillement d'un hélicoptère qui n'est pas basé dans un aérodrome, dans un héliport ou dans une case LOC, est déterminé à chaque fois qu'il décolle pour une mission.
5. Une unité ou une Base capable de tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) valide pourra être en état de ravitaillement général (General Supply, voir 13.10) ou en état de ravitaillement limité (Limited Supply, voir 13.12).
6. Une unité ou une Base qui n'est pas en état de ravitaillement général ou en état de ravitaillement limité est en rupture de ravitaillement (Out of Supply) (voir 13.12).

13.2 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 suivante:
   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. Aucunes 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 un Convoi (voir 13.5) ou activée par une ligne de communication maritime (SLOC) (voir le livret de scénarios).
   d. Pour les unités danoises, un hex de ville (City) sous contrôle ami à l'intérieur du Danemark et non encerclé par des ZOC ennemies.
   e. Pour les unités norvégiennes, un hex de ville (City), un hex urbain (Urban), un aérodrome ou une Base navale, sous contrôle ami à l'intérieur de la Norvège et non encerclé par des ZOC ennemies.

13.3 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 suivante:
   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. Aucunes 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, se trouvant à l'intérieur d'un Megahex ayant une zone d'entrée (Entry Area) correspondant à une source de ravitaillement (Supply Source).

13.4 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 encerclé par des ZOC ennemies.
2. Une case LOC marquée comme territoire national qui n'est pas occupée uniquement par les unités terrestres ennemies.
3. Si un pays a rejoint le Bloc de l'Ouest, ses unités peuvent utiliser également une source de ravitaillement de l'OTAN.
4. Si un pays a rejoint le Bloc de l'Est, ses unités peuvent utiliser également une source de ravitaillement du Pacte de Varsovie.

13.5 Source de ravitaillement de Convoi (DS) (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. Durant 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 26.14).
   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 (rivers) menant au Port depuis la mer ne doivent pas traverser des 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 d'une phase Finale (End Phase) suivante.

13.6 Ligne de ravitaillement (Supply Path)

1. Une ligne de ravitaillement est un chemin continu d'hexes de terrain ou de cases LOC connectées 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 qui n'est pas de type Arctic 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 un hex de type Arctic (Arctic Plain, Arctic Rough-1, Arctic Rough-2) sont calculés en utilisant la colonne du mode Tactique (Tactical Mode) sur le tableau des effets du terrain (Terrain Effects Chart).
6. 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.
7. Hormis le terrain, les seuls autres coûts en points de Mouvement utilisés pour le calcul d'une ligne de ravitaillement sont ceux des hexes interdits (où les points de Mouvement supplémentaire doivent être dépensés).
8. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans des hexes contenant une unité terrestre ennemie ou une ZOC ennemie, ni dans des hexes contaminés par des attaques nucléaires ou par des attaques chimiques.
9. 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 Alpins (Alpine).
10. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans une case LOC contenant des unités de Combat ennemies sans aucunes unités de Combat amies.
11. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers ou dans un hex vide se trouvant dans Pays ennemi, sauf si une unité de Combat amie a été la dernière unité à entrer dans cet hex.

    Note : Le but de cette règle est d'éviter de tracer des lignes de ravitaillement manifestement absurdes à travers un territoire ennemi non contrôlé. Le bon sens des deux camps est recommandé, mais il a probablement échoué si vous êtes en train de lire ceci plus d'une fois.

12. 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 13.7, 13.8 et 13.9).

13.7 Ravitaillement de l'OTAN (NATO Supply)

Toutes les unités appartenant à un pays 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 Linz est de nationalité autrichienne et a été rendu opérationnel par l'OTAN, obtenant ainsi une nationalité de l'OTAN supplémentaire. Le Bloc de l'Ouest peut décider de tracer la ligne de ravitaillement de l'aérodrome vers une source de ravitaillement autrichienne ou vers une source de ravitaillement de l'OTAN.

3. Un avion ou un hélicoptère basé dans un aérodrome, dans un héliport ou dans 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 non-HQ ainsi que les hélicoptères qui ne sont pas basés dans un aérodrome, dans un héliport ou dans une Case LOC, 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, ou, 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 sa Division / Brigade basique a été éliminée ou qu'elle n'est pas encore entrée en le jeu, l'unité composante est considérée comme une formation indépendante traçant son ravitaillement selon le point 5.
7. (**Optionel**) 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.

8. (**Optionel**) Au cours des 4 premiers tours où l'OTAN et le Pacte de Varsovie sont en guerre, une unité de l'OTAN est en état de ravitaillement général (General Supply) si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers un hex d'autoroute (Autobahn) sous contrôle ami situé dans un pays de l'OTAN sur le bord Ouest et Sud de la carte de UAIS.

13.8 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 (DS).
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, dans un héliport 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 non-HQ ainsi que les hélicoptères qui ne sont pas basés dans un aérodrome, dans un héliport ou dans une Case LOC, 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. L'unité utilisée pour le ravitaillement doit être elle-même ravitaillée. Les unités composantes génériques (Generic Component) qui n'ont pas de désignation peuvent aussi tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quelle Division basique (Division Base).
8. (**Optionel**) Au cours des 3 premiers tours où l'OTAN et le Pacte de Varsovie sont en guerre, une unité du Pacte de Varsovie est en état de ravitaillement général (General Supply) si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers un hex ferroviaire (Rail) ou un hex d'autoroute (Autobahn) sous contrôle ami situé dans un pays Pacte de Varsovie et se trouvant sur le bord de la carte de UAIS.

   Le Pacte de Varsovie a maintenu des stocks d'approvisionnement locaux gérés par des unités logistiques au niveau du Front et de l'Armée. Ceux-ci auraient pu soutenir la phase initiale de l'offensive sans recourir aux chaînes d'approvisionnement standards.

13.9 Ravitaillement des autres pays (Other Countries Supply)

Tous les Pays qui ne font pas initialement partie de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie utilisent les règles suivantes pour déterminer leur statut de ravitaillement:

1. Une Base 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.
2. Un avion ou un hélicoptère basé dans un aérodrome, dans un héliport ou dans une case LOC possède le même statut de ravitaillement que sa Base.
3. Un HQ doit tracer une ligne de ravitaillement d'un maximum de 10 points de Mouvement jusqu'à une source de ravitaillement valide.
4. Les autres unités terrestres non-HQ ainsi que les hélicoptères qui ne sont pas basés dans un aérodrome, dans un héliport ou dans une Case LOC, 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.
5. 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.
6. Dans tous les cas, le HQ qui fournit du ravitaillement doit être de la même nationalité que l'unité.

13.10 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.

13.11 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) le long de sa ligne de ravitaillement.
2. Une unité ou une Base 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.

13.11.1 Effets du ravitaillement limité (Limited Supply Effects)

1. Une unité terrestre commençant son mouvement en état de ravitaillement limité ne peut pas dépenser plus de 20 points de Mouvement lors d'un segment de Mouvement ami. Cependant, des points de Mouvement dépensés pour réduire de la Fatigue ou pour recevoir du ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ne sont pas pris en compte dans cette limite.
2. Une unité terrestre en état de ravitaillement limité et qui est impliquée dans un combat terrestre, ajoute 2 aux modificateurs de combat de l'ennemi.
3. Une Base, un avion ou un hélicoptère en état de ravitaillement limité ne subit aucun effet inverse.

13.12 Rupture du ravitaillement (Out of Supply)

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

Si une unité ou une Base 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 ou la Base soit considérée en rupture du ravitaillement (Out of Supply).

1. Une unité terrestre 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 terrestre avec un marqueur "Fuel-1" qui est ravitaillée au début d'un segment de Mouvement ami, voit son marqueur "Fuel-1" retiré.
3. Une unité terrestre avec un marqueur "Fuel-1" qui n'est pas ravitaillée au début d'un segment de Mouvement ami 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, un avion ou un hélicoptère qui ne sont pas ravitaillés sont considérés immédiatement en rupture de ravitaillement (Out of Supply).

13.12.2 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 durant un segment de Mouvement ami. Cette condition continue jusqu'à ce que l'unité soit de nouveau en état de ravitaillement. Les points de Mouvement dépensés pour réduire de la Fatigue ou pour recevoir du ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ne sont pas pris en compte dans cette limite.
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.

13.13 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. (DS)
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 à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi. (DS)
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:

- 13.5 Source de ravitaillement de Convoi (Convoy Supply Source).
- 13.8 Ravitaillement du Pacte de Varsovie (Warsaw Pact Supply), point 1.
- 13.12.1 Se retrouver en rupture de ravitaillement (Going Out of Supply).
- 13.13 Ravitaillement et Transport (Supply and Transport), point 1 et 3.

14.1 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

2. 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 recombinée 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.

14.2 Ravitaillement stocké (Stockpiled Supply)

Une unité qui n'est pas en état de ravitaillement général (General Supply) peut dépenser du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) pour pallier à son statut de ravitaillement. Le ravitaillement stocké n'a qu'une seule forme et peut être dépensé indifféremment comme points de Carburant ou points de Munitions.

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. Voir Convois (Convoys), missions de ravitaillement aérien (Air Resupply), transport par hélicoptère et transport naval, pour plus de détails sur le transport des points de Ravitaillement (Supply Points).

1. Une unité peut dépenser du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) pour le mouvement, pour le combat, pour des missions aériennes ou d'hélicoptères, ou pour le ré-approvisionnement de son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).

2. Une unité terrestre sur la carte Opérationnelle doit tracer une ligne de ravitaillement valide (Supply Path) en respectant les règles pour son type et pour sa nationalité et en utilisant l'hex du ravitaillement stocké comme source de ravitaillement (voir 13.7, 13.8 et 13.9).
3. 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 autres unités terrestres non-HQ de sa nationalité et en utilisant l'hex du ravitaillement stocké comme source de ravitaillement.
4. Une unité dans une Base hors carte ou dans une case LOC peut utiliser du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) qui se trouve dans la même Base hors carte ou dans la même case LOC.
5. 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'hélicoptère	1 par Mission
Réapprovisionnement des munitions d'Artillerie	2 par point de Munitions
Réapprovisionnement des munitions Flak	1 par point de Munitions
Unité de Support, mouvement	1 par point de Carburant
Unité de Support attaquée directement	1 par combat terrestre

6. Du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) n'a pas de nationalité et il peut être utilisé pas n'importe quel camp qui contrôle son emplacement.
7. Du ravitaillement stocké peut être détruit à n'importe quel moment si l'une de ces condition est vraie:
   a. Une unité amie se trouve dans l'hex du ravitaillement stocké.
   b. Une unité amie exerce une ZOC incontestée sur l'hex du ravitaillement stocké.
   c. Une unité amie est empilée avec du ravitaillement stocké dans une case LOC (voir 12.2.1).

14.3 Utilisation des points de Carburant (Fuel Points Usage)

1. Une unité terrestre en rupture de ravitaillement (Out of Supply) au départ de son mouvement peut dépenser plus de 5 points de Mouvement, en utilisant 1 point de Carburant depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply), ou depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
2. Une unité terrestre en rupture de ravitaillement (Out of Supply) au départ de son mouvement peut dépenser plus de 20 points de Mouvement, en utilisant 1 point de Carburant supplémentaire depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply), ou depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
3. Une unité terrestre en rupture de ravitaillement (Out of Supply) au départ de son mouvement peut dépenser plus de 40 points de Mouvement, en utilisant 1 point de Carburant supplémentaire depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply), ou depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
4. Les points de Mouvement utilisés pour supprimer des niveaux de Fatigue ou pour recevoir du ravitaillement embarqué ne sont pas comptés dans le total des points de Mouvement pour la consommation de Carburant.

   Exemple: Une Division soviétique en rupture de ravitaillement (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 depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).

5. (Optionel) L'infanterie se déplaçant à pieds (Leg Infantry) n'utilise pas et n'as pas besoin de point de Carburant pour se déplacer, indépendamment de son statut de ravitaillement.

14.4 Utilisation des points de Munitions (Ammunition Points Usage)

1. Une unité terrestre en rupture de ravitaillement (Out of Supply) au moment d'un combat peut dépenser 1 point de Munitions depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply) ou depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) afin de combattre avec son plein potentiel. L'unité sera considérée en état de ravitaillement général (General Supply) uniquement pour le combat en cours.

14.4.1 Rationnement de Munitions (Ammunition Rationing)

1. Une unité terrestre qui dépense des points de Munitions depuis depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) ou depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply), peut utiliser le rationnement de Munitions (Ammunition Rationing).
2. Le rationnement de Munitions ajoute 2 aux modificateurs de combat ennemis.
3. A la fin du combat, le joueur propriétaire lance un dé: si le résultat est de 1 à 10, l'unité doit dépenser 1 point de Munitions depuis du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) ou depuis son ravitaillement embarqué (Embedded Supply).
4. Une unité du Pacte de Varsovie utilisant un assaut simple échelon (SingleEchelon Assault) ou une unité OTAN utilisant la défense active (Active Defense) ne peut pas utiliser le rationnement de Munitions.

14.5 Réapprovisionnement du ravitaillement embarqué (Embedded Supply Replenishment)

1. Durant la phase Finale (End Phase), une unité qui ne fait pas partie du Pacte de Varsovie peut recevoir son ravitaillement embarqué comme suit:

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 du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (voir 14.2).

2. Durant le segment de Mouvement ami, 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 14.2).
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 un segment de Mouvement.

15. UNITÉS SPÉCIALES (SPECIAL UNITS)

15.1 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 15.2).
3. Une unité FSH ne peut se déplacer que sur la carte Opérationnelle.

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

1. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) 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) sous contrôle ami qui est une source de ravitaillement valide. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, les unités sont reprogrammées pour arriver au tour suivant.

15.1.2 "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 doit être 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 doit être déplacée.
3. Pour déplacer une unité FSH, le Pacte de Varsovie 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 empilée 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 le segment de Renforts (Reinforcement Step) ami du tour de jeu suivant. Elle est placée sur n'importe quel hex inoccupé 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 par 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.

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

1. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) ami, le Pacte de Varsovie 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 le segment de Renforts (Reinforcement Step) du tour d'arrivée, les unités sont redéployées selon la procédure d'arrivée des unités FSH.

Exemple: Au tour 6, le Pacte de Varsovie décide de redéployer une unité FSH et un Régiment ferroviaire situé dans l'hex N3430. Les unités sont retirées de la carte et placé sur l'emplacement 12 de la piste de tour de jeu. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) ami du tour 12, le Pacte de Varsovie place les deux unités dans l'hex Se1408: l'hex est une source de ravitaillement soviétique valide car il se trouve à l'intérieur d'un Megahex ayant une zone d'entrée EE2, et la case LOC EE2 possède une connexion terrestre (Land Connection) jusqu'à la source de ravitaillement Ukraine 1.

15.2 Régiments Ferroviaires (Railroad Regiments) (Pacte de Varsovie uniquement)

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

1. Un Régiment ferroviaire est une unité 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 son 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 du Segment 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. Un Régiment ferroviaire éliminé revient sur la carte durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) du Bloc de l'Est du tour de jeu suivant. Il est placé 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 par être remplies, le retour de l'unité est reprogrammé pour le prochain tour de jeu.

15.3 Artillerie (Artillery)

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.

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 du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply).
5. Durant la phase Finale (End Phase), 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) (voir 14.2).

15.3.1 L'artillerie lors d'un combat terrestre (Artillery in Ground Combat)

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 unité attaquée. Pour l'attaquant, elle doit être à une distance maximale de 2 hexes d'au moins une des unité attaquée.
   c. Si elle se trouve dans une ZOC ennemie, elle doit être empilée avec une unité de Combat ou avec une unité non-artillerie qui possède une force de Défense d'urgence (Contingency Defense).
   d. 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 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 qui soutient un combat terrestre ajoute sa force de Barrage (offensif ou défensif) au total de la valeur de combat amie.
5. La force de Barrage d'une unité d'artillerie est réduite de 2 pour chaque perte d'étape jusqu'à un minimum de 1.
6. 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.
7. Une unité d'artillerie empilée avec l'unité de Combat qu'elle soutient, 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.

15.4 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 une 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).

15.5 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 une 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 ami.
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.

15.6 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 possèdent des capacité supplémentaires.

1. Les Forces Spéciales qui ne sont pas empilées avec d'autres unités peuvent battre en retraite automatiquement si elles 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 cour.

15.6.1 Définir des Raids (Plotting Raids)

1. Au début du segment des Raids des Forces Spéciales (Special Forces Raid Step), le joueur actif définit toutes ses missions de Raid.
2. Pour chaque Raid, il définit, les unités des Forces Spéciales qui vont l'effectuer, 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. Une unité d'hélicoptères qui est utilisée dans un Raid, doit commencer le segment 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.

15.6.2 Séquence de Raid (Raid Sequence)

1. Chaque unité d'hélicoptères impliquée et les unités des Forces Spéciales transportées sont déplacées vers la 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 sur la cible, le joueur adverse lance un dé pour chaque unité Flak ou Groupe d'unités situés dans l'hex cible et consulte la table d'entrée des Raids (Raid Ingress Table). Les résultats sont appliqués immédiatement et le camp qui effectue le Raid réparti les pertes entre les hélicoptères comme bon lui semble.
5. Si la cible attaquée contient des Forces Spéciales ennemies, une unité des Forces Spéciales doit être éliminée par chaque camp jusqu'à ce qu'un seul camp possèdent 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'hélicoptère 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.

15.6.3 Résultat des Raids (Raid Results)

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 qui effectue le Raid.
   b. Un escadron aérien ou d'hélicoptères est éliminé, choisi par le joueur qui effectue le Raid.
   c. 2 étapes de combat d'unités Navales amarrées au Port sont éliminées, choisies par le joueur qui effectue le Raid.
   d. Une Base ou un Pont est endommagé.
   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.

15.7 Unités Alpines (Optionnel)

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

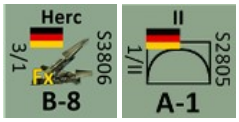
1. Une unité alpine peut traverser un côté d'hex alpin (Alpine) en dépensant 10 points de Mouvement.
2. Une unité alpine dépense moins de points de mouvement pour entrer dans des hexes de type Rough-2, Arctic Rough-1 et Arctic Rough-2 (voir le tableau des effets du terrain - Terrain Effects Table).
3. Une unité alpine qui attaque dans ou depuis un hex Rough-2 ou Arctic Rough-2 ajoute 1 à ses modificateurs de combat.

15.8 Infanterie Arctique (Arctic Infantry) (Optionnel)

Les unités d'infanterie arctique sont spécialement entraînées pour se déplacer et combattre dans des terrains arctiques.

1. Une unité d'infanterie arctique se déplaçant dans du terrain Arctic dépense les points de mouvement nécessaires pour le terrain non-arctic équivalent (par exemple Rough-1 pour du terrain Artic-Rough-1).
2. Une unité d'infanterie arctique qui se défend ou qui attaque dans un hex de terrain Arctic a un modificateur de combat de +1.

16. UNITÉS FLAK (FLAK UNITS)



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: Site de missiles sol-air fixes (SAM), unité mobile de missiles sol-air (ADA) et unité avec Flak intégrée.

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 ainsi que les unités avec Flak intégrée d'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 peut aussi recevoir son attribution complète de points de Munitions Flak en dépensant du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) (voir 14.2).

16.1 Flak contre les avions (Flak vs Aircraft)

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 possédant une ZOC, dont la capacité Flak intégrée 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 ne possédant pas de ZOC, dont la capacité Flak intégrée 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 Opérationnelle peut tirer contre des avions ennemis dans les cas suivants:
   a. Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase) (voir 24.8).
   b. Durant une mission aérienne ennemie, en suivant la séquence de résolution de cette mission ennemie.
c. Si elle possède une capacité Flak de A+, A ou B et si elle située dans un Megahex le long de la trajectoire de vol (Flight Path) de la mission ennemie, à l'exception du Megahex cible. Elle ne tirera plus à nouveau durant la séquence de résolution de cette mission ennemie. Il y a un modificateur "SAM Belt" qui s'applique (voir la table Flak Modifiers).
6. 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 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 dans 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.

16.2 Flak contre les hélicoptères (Flak vs Helicopters)

1. Toutes les unités Flak SAM ou ADA ainsi que la Flak intégrée des unités possédant une ZOC, ont une portée de 1 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis utilisant le vol normal. La Flak intégrée des unités ne possédant pas de ZOC a une portée de 0 hex.
2. Toutes les unités Flak ont une portée de 0 hex contre les escadrons d'hélicoptères ennemis qui utilisent 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 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 Navale ne peut pas utiliser sa Flak contre des hélicoptères ennemis.
6. Chaque unité d'hélicoptère subit les tirs de Flak individuellement quelle que soit la mission. En d'autre termes, les hélicoptères ne sont jamais groupés quand ils se présentent à la Flak.
7. Une unité Flak ne peut tirer qu'une seule fois contre 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.
8. 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).
9. 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.

16.3 Résolution du tir de Flak (Resolving Flak Fire)

Une Flak éligible au tir peut attaquer **chaque** Groupe aérien ennemi ou chaque escadron d'hélicoptères ennemi **une fois**, en utilisant la séquence suivante:

1. Les escadrons aériens ennemis peuvent décider d'interrompre leur mission plutôt que de recevoir un tir Flak. Le joueur propriétaire peut décider d'annuler la mission d'un Groupe aérien tout entier ou seulement certains escadrons aériens. Les escadrons aériens qui annulent leur mission sont immédiatement renvoyés dans la case Used de n'importe quelle Base valide.
2. Les escadrons d'hélicoptères ne peuvent jamais annuler leur mission et doivent subir le tir Flak.
3. La valeur d'évasion (Evasion Value) moyenne du Groupe aérien ciblé est calculée puis on consulte la table des modificateurs d'évasion (Evasion Modifiers Table) pour trouver les modificateurs de lancé de dé à appliquer. Pour les hélicoptères, on utilise la valeur d'évasion de l'escadron d'hélicoptères ciblé.

4. La table des modificateurs de tir de Flak (Flak Fire Modifiers Table) est consultée pour déterminer tous modificateurs de lancé de dé supplémentaires.
5. Le camp qui tire avec sa 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 (Flak Rating).
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. Une unité Flak qui utilise des points de Munitions dépense 1 point de Munitions Flak. On place un marqueur "Flak Depleted" sous l'unité si une unité Flak a utilisé son dernier point de Munitions.

17. MISE EN PLACE (SETUP)

Les unités qui commencent sur la carte sont décrites dans la section Setup d'un scénario et sont mises en place en utilisant les règles suivantes:

1. Les unités avec une lettre de Carte suivie d'un numéro d'hex (par exemple, "C2110") sont placées sur la carte indiquée et dans l'hex indiqué.
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. 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.
5. Les unités Navales déployées en mer peuvent être organisées en Task Force.
6. Les unités terrestres doivent être déployées en mode Tactique.
7. 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.

18. RENFORTS (REINFORCEMENTS)

Les deux camps peuvent recevoir des renforts durant leur segment de Renforts (Reinforcement Step). 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.

18.1 Type de renforts (Type of Reinforcements)

18.1.1 Renforts fixes (Fixed Reinforcements)

1. Les renforts fixes ont un code **T** suivi d'un chiffre (par ex. "T2") et éventuellement un code de déploiement supplémentaire (par ex. "T2 BL1").
2. Lors de la mise en place, les renforts fixes sont placés sur la piste de tour qui correspond au chiffre se trouvant après le code.
3. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) de leur tour d'arrivée, les renforts fixes qui n'ont pas de code de déploiement sont placés comme suit:
   a. Les escadrons aériens sont placés dans n'importe quel aérodrome qui n'est pas endommagé. L'aérodrome ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie, ni dans à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
   b. Les escadrons d'hélicoptères sont placés dans n'importe quel aérodrome ou héliport capable de tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement valide. L'aérodrome ou l'héliport doivent être non endommagés, et ne doivent pas se trouver, dans une ZOC ennemie, ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
   c. Les renforts aéromobiles (Airmobile), aéroportés (Airborne) et des Forces Spéciales sont placés dans n'importe quel aérodrome terrestre, héliport ou case LOC d'où une mission de transport aérien (Air Transport Mission) peut être exécutée (voir 24.14). La Base doit être non endommagée, et ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie ni être à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
4. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) de leur tour d'arrivée, les renforts fixes qui ont un code de déploiement spécifique sont placés selon les règles du scénario ou selon les règles de mise en place des renforts (voir 18.2).

18.1.2 Renforts d'événement (Event Reinforcements)

1. Les renforts d'événement (Event Reinforcements) ont un code **En** suivi d'un numéro avec un signe **+** (par ex. "E6+1") et éventuellement un code de déploiement (par ex. "E6+1 FR1").
2. Les renforts d'événement (Event Reinforcements) sont activés en jouant la carte d'Événement (Event Card) correspondante. Les unités activées sont placées en tant que renfort sur la piste des tours 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.
3. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) du tour d'arrivée, les renforts d'événement sont placés en suivant les instructions sur la carte d'événement (Event Card) correspondante et les règles de mise en place des renforts.

18.1.3 Renforts de Mobilisation (Mobilisation Reinforcements)

1. Les renforts de Mobilisation (Mobilisation Reinforcements) ont un code **M** suivi d'un chiffre avec un signe **+** (par ex. "M+2") et éventuellement un code de déploiement supplémentaire (par ex. "M+2 FR1").
2. Les renforts de Mobilisation (Mobilisation Reinforcements) sont activés quand le pays ou l'Alliance correspondant commence à mobiliser. Les unités activées sont placées sur la piste des tours de jeu correspondant au tour de jeu en cours plus le nombre qui est imprimé sur le pion après le code de mobilisation.
3. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) de leur tour d'arrivée, les renforts de Mobilisation sont placés en suivant les règles spécifiques de mobilisation du Pays ainsi que les règles de mise en place des renforts.

18.1.4 Renforts de Reserve (Reserve Reinforcements)

1. Les renforts de Réserve (Reserve Reinforcements) ont un code **Rn** suivi d'un chiffre avec un signe **+** (par ex. "R1+2") et éventuellement un code de déploiement supplémentaire (par ex. "R1+2 BL1").
2. Durant la phase de Tension (Tension Phase), chaque camp peut engager des renforts de Réserve (Reserve

Reinforcements). Les unités activées sont placées sur la piste des tours de jeu correspondant au tour de jeu en cours plus le nombre qui est imprimé sur le pion après le code de Réserve.
3. Durant le segment de Renforts (Reinforcement Step) de leur tour d'arrivée, les renforts de Réserve sont placés en suivant leur règles spécifiques ainsi que les règles de mise en place des renforts.

18.2 Mise en place des renforts (Reinforcement Placement)

La plupart des renforts utilisent les règles de placement suivantes. Des règles supplémentaires ou différentes peuvent s'appliquer, selon la nationalité ou le type exact de renfort.
1. Les renforts arrivant dans un hex spécifique peuvent être placés si cet hex n'est pas occupé par des unités ennemies et si il ne se trouve pas dans une ZOC ennemie.
2. Les renforts arrivant dans une Base spécifique peuvent être placés si la Base n'est pas endommagée. La Base ne doit pas se trouver dans une ZOC ennemie, ni à l'intérieur d'une zone de supériorité aérienne contrôlée par l'ennemi.
3. Les renforts arrivant dans une case LOC spécifique peuvent être placés dans:
   a. La case LOC correspondante, si elle n'est pas occupée uniquement par des unités ennemies.
   b. Une Base avec le même code LOC et qui remplit toutes les conditions listées au point 2.
4. Un renfort d'unité terrestre peut être placé en mode Tactique ou mode Route, à la discrétion du joueur propriétaire.
5. Si un renfort n'a pas de point d'entrée disponible, il peut être retardé jusqu'au tour suivant.
6. Une unité arrivant en tant que renfort peut se déplacer durant la phase appropriée, quel que soit le niveau d'Engagement de son pays. Elle reste soumise aux autres restrictions listées dans les règles d'engagement, indiquées sur sa carte d'événement ou dans d'autres règles spécifiques.

19. REMPLACEMENTS (REPLACEMENTS)

*Dans un conflit général entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN, aucun des deux camps n'aurait eu suffisamment de capacités de production pour remplacer les équipements perdus au combat depuis le début. Les remplacements sont donc tardifs et rare*s.

19.1 Remplacement des unités terrestres (Ground Replacements)

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 si 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. Le nombre de points de Remplacement nécessaire pour remplacer une étape perdue dépend de la taille de l'unité:

Taille de l'unité	Points de Remplacement nécessaires
Bataillon	1
Brigade, Régiment	2
Division	6

5. Une Brigade basique (Brigade Base), qui serai 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.
6. Une Division basique (Division Base), qui serai 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.
7. Une unité ne peut supprimer que la perte de 1 étape, au maximum, par tour de jeu, en utilisant des points de Remplacement.
8. Une unité ne peut pas dépenser des points de Mouvement durant le tour de jeu où elle a reçu des points de Remplacement.
9. Une unité recevant des points de Remplacement revient à sa valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine. Si sa valeur de niveau Cadre (Cadre Rating) d'origine était supérieure à 5, l'unité conserve sa valeur Cadre Vétéran de 5.
10. Une unité éliminée ne peut pas être rétablie en utilisant des points de Remplacement.

19.2 Remplacements des escadrons aériens (Air Replacements)

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. Si 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.

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

Durant un segment de Mouvement ami, une Division ou une Brigade peut se subdiviser en ses unités composantes. De plus, durant un segment de Mouvement ami, les unités composantes peuvent se recombiner 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.

20.1 Subdivision (Break-down)

1. Durant le segment de Mouvement ami, 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 ainsi que le même niveau Cadre que l'unité d'origine.
4. Après la subdivision, chaque unité composante aura les même 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. 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.

20.2 Recombinaison (Recombination)

1. Durant le segment de Mouvement ami, une Division ou une Brigade peut être recombinée 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 on les remplace par le pion de Division / Brigade avec la même désignation ou avec n'importe quelle Division de la même nationalité qui a été subdivisée en unités composantes sans désignation.
2. Chaque unité composante dépense 4 points de Mouvement pour se recombiner; 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 recombinera plus tard durant le segment de Mouvement.
3. L'unité recombinée 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 recombinées jusqu'à ce que toutes les unités composantes soient arrivées sur la carte.
5. Lorsqu'une unité se recombine, son niveau de Fatigue est égal au niveau de Fatigue le plus élevé des unités composantes recombinées.
6. Lorsqu'une unité se recombine, si l'une de ses unités composantes a perdu son niveau Cadre d'origine, l'unité recombinée 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 l'unité recombinée seront égaux aux points de Carburant et de Munitions les plus bas des unités composantes recombinées.
8. Lorsque une ou plusieurs unités composantes sont entourées que par des ZOC ennemies, les unités composantes restantes peuvent se recombiner en considérant que les unités composantes entourées par des ZOC ennemies comme éliminées (voir point 9 ci-dessous). Les unités composantes qui ne sont pas recombinées seront traitées comme des formations indépendantes.
9. Lorsque les unités composantes se recombinent, les pertes d'étapes sur l'unité résultante sont calculées. 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.

Pertes des unités composantes	Marqueurs de pertes de l'unité recombinée
0	Aucun
1 - 3	1
4 - 6	2
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:

Unité	Unités composantes
DE Zealand	Zea Base, 1/Zea, 2/Zea
UK LF	LF Base, 2Rd/LF, 42/LF, 45/LF, 1RN/LF (NE)
UK 1	1 Base, 16-5/1, 1Gls/1, RGJ/1, 1Hmp/1, 1WX/1
UK 5	5 Base, 2/5, 3/5, 2Gk/5, Life/5
US 1C	1C Base, 1/1C, 2/1C
US 5	5 Base, 1/5, 2/5
US 24	24 Base, 1/24, 2/24
US 1MAF/1M	1MAF/1M Base, 1/1MAF, 2/1MAF, 3/1MAF, 1T/1MAF
US 2M/2Mar	2MAF Base, 1/2MAF, 2/2MAF, 3/2MAF, 4/2MAF
US 4M/2Mar	4MAB Base, 1/4MAB, 2/4MAB

US 6M/2Mar	6MAB Base, 1/6MAB, 2/6MAB
US 7MAB/1M	7MAB/1M Base, 1/7MAB, 2/7MAB, 3/7MAB, 3T/7MAB

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

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

Note: 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

21. 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.
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.

21.1 Initier la guerre chimique (Initiating Chemical Warfare)

1. Si le Bloc de l'Est et Bloc de l'Ouest sont en Guerre, le Bloc de l'Est peut initier la guerre chimique simplement en déclarant son intention durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase).
2. Le Bloc de l'Ouest peut commencer à utiliser la guerre chimique à partir du 3ème tour de jeu après le début de la guerre chimique par le Bloc de l'Est.
3. Lorsque la guerre chimique est initiée pour la première fois, le niveau de Tension (Tension Level) est augmenté de 2.

21.2 Utilisation des armes chimiques (Using Chemical Weapons)

1. Durant l'étape appropriée de résolution d'un combat terrestre, les deux camps peuvent déclarer l'utilisation d'armes chimiques.
2. Le Bloc de l'Ouest peut utiliser uniquement des agents chimiques non-persistants, alors que le Bloc de l'Est peut choisir entre des agents chimiques persistants et non-persistants.
3. Si un agent persistants est utilisé, un marqueur "Chem Area" est placé dans chaque hex contenant les unités ennemies impliquées dans le combat.
4. Chacun des camp qui utilise des armes chimiques ajoute le modificateur de combat approprié à son total de modificateurs de combat.
5. 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.

21.3 Zones de contamination (Contamination Zones)

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 effets supplémentaires.
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.

21.4 Attaques chimiques par missiles (Missile Delivered Chemicals) (Pacte de Varsovie uniquement)

1. Les attaques chimique par missiles ne peuvent être utilisées que par le Pacte de Varsovie.
2. A tout moment durant le segment de Mouvement ami ou durant la phase d'attaques SSM (SSM Attacks Phase), chaque unité SSM du Pacte de Varsovie peut lancer une ogive chimique dans n'importe quel hex sur la carte dans un rayon de 50 hexes, ou contre un Base hors carte 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 durant la phase d'attaques SSM OU durant le segment de Mouvement, mais pas pendant les deux).
4. La cible d'une attaque chimique par missile a un marqueur "SSM Chem" placé dessus. Tous les marqueurs "SSM Chem" sont retirés durant la prochaine phase Finale (End Phase).
5. Des unités de Support empilées avec un marqueur "SSM Chem" peuvent être désactivées. Pour cette situation distincte, "Unités de Support" signifie unités d'artillerie (Artillery), unités EW, unités SAM et unités ADA. Au moment où l'unité de Support doit être utilisée, le joueur propriétaire 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 durant le combat terrestre en court ou durant une mission aérienne.
6. Avant d'utiliser une unités aérienne ou une unité d'hélicoptère basées dans un hex qui a été frappé par une attaque chimique SSM, le joueur propriétaire 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).
7. Une unité aérienne ou une unité d'hélicoptère basée dans un hex qui a été frappé par une attaque chimique SSM peut exécuter une mission Ferry sans devoir lancer un dé ni consulter la table "SSM Chemical Strike".

   Note : Cette règle empêche le Pacte de Varsovie de frapper en permanence certains aérodromes clés de l'OTAN rendant ainsi leur équipements inutiles pour tout le jeu. Dans la réalité, l'OTAN aurait trouvé un moyen de déplacer les équipements dans un autre aérodrome, quoi qu'il arrive.

Exemple: Le Pacte de Varsovie commence un combat terrestre avec son unité en mouvement. Durant l'étape correspondante de la séquence de combat, il exécute une attaque chimique SSM contre un hex contenant une unité d'artillerie US qui pourrait soutenir la défense. L'OTAN 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 Pacte de Varsovie effectue une deuxième attaque impliquant l'unité d'artillerie US, l'OTAN pourrait lancer encore le dé pour voir si elle est désactivée.

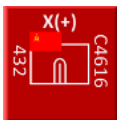
22. GUERRE NUCLÉAIRE (NUCLEAR WARFARE) (OPTIONNEL)

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.

22.1 Initier la guerre nucléaire (Initiating Nuclear Warfare)

1. Si le Bloc de l'Est et Bloc de l'Ouest 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).
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 deux camps alternent, et exécutent leur attaques nucléaires terrestres pour le tour de jeu en cour 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 durant le segment de Mouvement et sont 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.

22.2 Types d'armes capables d'attaques nucléaires (Delivering Nuclear Weapons)



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 une distance max de 2 hexes de l'hex cible.
   c. Une unité SSM en état de ravitaillement général (General Supply) qui se trouve dans un rayon 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.
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.

22.3 Résolution des attaques nucléaires terrestres (Resolving Ground Nuclear Attacks)

1. Le camp qui exécute une attaque nucléaire choisit un hex ou un Groupe d'unité à portée d'un de ses types d'armes approprié. Les attaques nucléaire par avions nécessiteront l'exécution soit d'une mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Mission) ou soit une mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Mission), en utilisant la procédure standard (voir 24.10 et 24.19).
2. Le camp qui exécute l'attaque nucléaire 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 camp qui exécute 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 inclues.
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 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 Pacte de Varsovie décide d'infliger toutes les pertes (3 étapes) à une seule Brigade de l'OTAN se trouvant dans l'hex; comme la Brigade est en mode Hérisson (Hedgehog Mode), elle ne subit une perte que de 2 étapes.

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

22.4 Résolution des attaques nucléaires navales (Resolving Naval Nuclear Attacks)

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 22.2.
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.

22.5 Effets de la contamination nucléaire (Nuclear Contamination Effects)

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.
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 exécuter que des missions Ferry lorsqu'il est basé dans un hex avec un niveau de contamination nucléaire. 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 le niveau de contamination est réduit.
6. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers des hexes avec un niveau de contamination nucléaire.

23. 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 deux Blocs ne peuvent pas décider librement d'employer des armes chimiques ou nucléaires. Chaque Bloc doit d'abord obtenir l'autorisation de ces armes auprès de leurs dirigeants politiques.
Il y a deux types différents 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 le Bloc de l'Est et le Bloc de l'Ouest sont en guerre.
2. Le Bloc de l'Ouest ne peut pas être le premier à demander l'autorisation des armes chimiques.
3. Si un camp veut utiliser un type d'ADM pour la première fois, il doit déclarer le type d'ADM utilisé, puis il lance un dé il consulte la table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) appropriée durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase).
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 scenario). Cela ne déclenchera aucune escalade.
9. Lorsque des armes chimiques sont autorisées pour la première fois, le niveau de tension est augmenté de 2.
10. Lorsque des armes nucléaires sont autorisées 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 Bloc de l'Est décide de demander l'autorisation des armes chimiques. Il consulte la table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) dans la section "Requests Chemical Weapons Release" et lance un 6. Les armes chimiques sont autorisées pour le Bloc de l'Est.

*Comme l'ennemi a été autorisée à employer des armes chimiques au tour 3, le Bloc de l'Ouest **doit** lancer un dé et consulter la table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 4. Il lance un 10 puis consulte la section "Ennemy released Chemical Weapons" indique que les armes chimiques et nucléaires sont autorisées pour le Bloc de l'Ouest.*

*Comme l'ennemi a été autorisée à employer des armes nucléaires durant le tour 4, le Bloc de l'Est **doit** lancer un dé et consulter la table d'autorisation des ADM (WMD Release Table) durant la phase d'autorisation des ADM (WMD Release Phase) du tour 5. Le joueur lance un 17 et la section "Ennemy released Nuclear Weapons" indique qu'un échange nucléaire stratégique est déclenché. Comme le Bloc de l'Est a été le premier à avoir été autorisé à utiliser des ADM, le jeu se termine par une défaite politique décisive du Bloc de l'Est.*

24. GUERRE AÉRIENNE (AIR WARFARE)

Les activités aériennes ont lieu durant 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 segments de Mouvement amis et ennemis, les deux camps peuvent exécuter des missions aériennes, pour aider les unités amies au combat, pour détruire ou endommager les ressources ennemies, ou entraver les mouvements ennemis. Si les deux camps veulent exécuter une mission aérienne en même temps, le joueur actif (en phase) l'exécute en premier.
3. Durant les segments de Mouvement amis et ennemis, les deux camps 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.

24.1 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 dans un aérodrome endommagé ou dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire ne peut exécuter que des missions Ferry.

24.2 Types d'avions (Aircraft Types)

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 cible terrestres.
T-n-n	Transport: Ne peut pas être utilisé pour la supériorité aérienne, l'Escorte ou l'Interception, ou dans des missions contre des cible terrestres ou navales.
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.

24.3 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 des Megahexes.
2. Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), chaque camp peut essayer d'obtenir la supériorité aérienne dans un Megahex.
3. Les missions Wild Weasel affectent tout un Megahex et ne peuvent pas être exécutées dans 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 dans un Megahex où l'ennemi possède la supériorité aérienne.

24.4 Rayon de combat (Combat Radius)

1. Chaque mission possède un rayon de combat, 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 (Flight Path) 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.
3. La longueur de la trajectoire de vol (Flight Path) détermine quelles valeurs l'escadron va utiliser pour exécuter la mission:
   a. 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.
   b. 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.
   c. Si la longueur de la trajectoire de vol est plus du double du rayon de combat, l'escadron ne peut pas exécuter la mission.
4. 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.
5. Une fois la mission terminée, un escadron aérien doit retourner dans un aérodrome situé dans le rayon de combat utilisé pour la mission (normal ou étendu).

24.4.1 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 la case LOC connectée, 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'aérodrome 257 (E Poland) pour exécuter une mission d'attaque au sol (Ground Strike Mission) contre l'aérodrome de Oldenburg (hex N1930). L'escadron entre sur la carte dans la Zone d'entrée W7, augmentant la longueur de sa trajectoire de vol de 3, comme indiqué par l'annotation W7:3 dans la base NW Poland, puis il vole ensuite sur une distance de 6 Megahexes jusqu'à Oldenburg, amenant ainsi la longueur de sa trajectoire de vol à 9. Comme une mission d'attaque au sol du Pacte de Varsovie 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 capacité 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 aérodrome valide dans un rayon de 12 Megahexes de Oldenburg.

24.5 Groupes aériens (Air Groups)

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 propriétaire.
2. Un Groupe aérien peut être formé par des escadrons aériens de nationalités et de types d'avions différents.
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 aérodromes.

24.6 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 aérodrome 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. Lorsqu'un tir de Flak inflige des pertes aériennes à un Groupe aérien, les pertes 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 déjà perdu une étape de combat, qui sont du même type et de la même nationalité et qui commencent la phase d'Action dans le même aérodrome, peuvent être combinés en un seul escadron aérien à pleine puissance. L'escadron résultant conserve toutes les étapes endommagées des escadrons d'origine.

24.7 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)**
   a. L'évaluation du pilote (Pilot Rating) de l'escadron aérien en défense est soustraite de l'évaluation du pilote (Pilot Rating) de l'escadron aérien qui attaque. Le résultat net est le modificateur de lancé de dé.
2. **Escadrons AEW (AEW Squadrons)**
   a. 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).
   b. 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 (Numerical Superiority)**
   a. 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.
   b. Si le total des étapes du camp qui attaque est le double ou plus que le total du camp en défense le lancé de dé est modifié de +2.
   c. Si le total des étapes du camp en défense est le double ou plus que le total du camp qui attaque, le lancé de dé est modifié de -2.
4. **Escadrons ECM (ECM Squadrons)**
   a. 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).
   b. 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) (Air Superiority Advantage)**
   a. Si l'escadron aérien qui attaque a été pris dans une zone de supériorité aérienne, le lancé de dé est modifié de +1.
   b. Si l'escadron aérien en défense a été pris dans une zone de supériorité aérienne, le lancé de dé est modifié de -1.

24.8 Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase)

Durant la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), chaque camp essaie d'obtenir la supériorité aérienne dans un Megahex spécifique, pour le tour de jeu en cours.
La supériorité aérienne dans un Megahex offre les avantages suivants:

- Intercepter les missions aériennes ennemies avec des conditions favorables.
- Escorter les missions aériennes amies dans la zone.
- Attaquer automatiquement des hélicoptères ennemis se déplaçant dans la zone.
- Contrer les missions ennemies Wild Weasel, ainsi que la surveillance navale (Naval Surveillance) et la surveillance ASW (ASW Surveillance) ennemie.
- 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.

24.8.1 Séquence de la phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase Sequence)

1. Placement de la supériorité aérienne: Les deux camps placent en alternance leurs marqueurs "Air Superiority" sur des Megahexes.
2. Affectation de la supériorité aérienne: Les deux camps affectent des escadrons aériens aux zones de supériorité aérienne qu'ils souhaitent contrôler ou contester à l'ennemi.
3. Combat de supériorité aérienne: On résout les combats de supériorité aérienne séparément pour chaque zone de supériorité aérienne, et cela déterminera qui (le cas échéant) gagne effectivement la supériorité aérienne sur le Megahex.

24.8.2 Placement de la supériorité aérienne (Air Superiority Placement)

1. Chaque camp possède un nombre variable de marqueurs de supériorité aérienne ("Air Superiority"), selon le scénario joué.

2. En commençant par le Bloc de l'Est, les deux camps placent en alternance leurs marqueurs de supériorité aérienne à l'intérieur de n'importe quel Megahex qui ne contient pas déjà un marqueur de supériorité aérienne.
3. 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.
4. Un camp ne peut pas "passer" pendant le placement de la supériorité aérienne. Si un camp 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.

24.8.3 Affectation de la supériorité aérienne (Air Superiority Assignment)

1. Chaque camp affecte secrètement jusqu'à 15 escadrons aériens à chaque zone de supériorité aérienne. Un camp peut affecter des escadrons aériens à n'importe quelle zone de supériorité aérienne sur la carte. Le camp qui a placé le marqueur de supériorité aérienne à l'origine n'a pas d'importance.
2. Chaque camp affecte secrètement des escadrons AEW disponibles à n'importe quelle zone de supériorité aérienne se trouvant dans le même théâtre d'opérations (Air Theatre - voir 24.24).
3. L'affectation d'escadrons aériens à une zone de supériorité aérienne n'est pas obligatoire. Un camp peut décider de ne pas assigner d'escadrons aériens à une zone de supériorité aérienne particulière, la concédant ainsi à l'ennemi, car il doit affecter au moins un escadron aérien à la zone pour la contester.
4. Lorsque les deux camps ont affecté des escadrons aériens à chaque zone de supériorité aérienne souhaitée, les affectations sont révélées et ne peuvent en aucun cas être modifiées.
5. Les zones de supériorité aérienne ne contenant aucun escadron aérien sont retirées de la carte.

24.8.4 Séquence de combat de supériorité aérienne (Air Superiority Combat Sequence)

Les joueurs résolvent les combats 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)**
   a. 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 sur **un** escadron aérien ennemi de son choix. Les résultats sont appliqués immédiatement.
   b. 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.
   c. 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.
2. **Phase d'affectation (Assignment Phase)**
   Chaque camp 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 camps sont prêts, la disposition des escadrons aériens est révélée.
3. **Détermination de la supériorité numérique (Numerical Superiority Determination)**
   Chaque camp compte le nombre total d'étapes non endommagées des escadrons aériens impliqués dans le combat en cours. Si un camp 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 (Combat Phase)**
   En commençant avec la case numéro 1, chaque escadron aérien résout le combat aérien contre l'escadron aérien ennemi qui se trouve dans la case correspondante (portant le même numéro). Le combat dans une case doit être terminé avant de commencer le suivant.
   a. Chaque camp soustrait la valeur d'évasion (Evasion Value) de l'escadron aérien ennemi de la valeur d'attaque (Attack Air Combat value) de l'escadron aérien ami pour déterminer la colonne qu'il utilisera sur la table de combat aérien (Air Combat Table).
   b. Chaque camp 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 combats et l'affectation des pertes sont considérés comme simultanées.
   c. Si un escadron aérien subi un résultat d'annulation (Abort), le joueur propriétaire le renvoie dans la case Used d'une Base valide.
   d. Si un escadron aérien ne possède plus d'étapes non endommagées, le joueur propriétaire le renvoie dans la case Used d'une Base valide.
   e. Le combat dans la case en cours est terminé; on résout alors le combat pour le prochain numéro de case en commençant à nouveau à la phase 4 (ci-dessus).
5. **Phase finale (End Phase)**
   Une fois que tous les escadrons aériens avec des numéros de cases identiques se sont affrontés, la situation est évaluée:
   a. Si les deux camps possèdent encore des escadrons aériens dans la zone de supériorité aérienne actuelle, on résout un autre round de combat de supériorité aérienne à partir de la phase 2 (phase d'affectation).
   b. S'il ne reste des escadrons aériens que de un seul camp, le combat de supériorité aérienne dans la zone actuelle est remporté par ce camp et ses escadrons aériens survivants sont conservés dans la zone de supériorité aérienne pour une utilisation ultérieure.
   c. Les escadrons AEW appartenant au camp obtenant la supériorité aérienne sont conservés dans la zone de supériorité aérienne. Les escadrons AEW appartenant au camp adverse sont retirés de la carte et ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour de jeu en cours.

24.9 Mission d'appui au sol (Ground Support Mission)

Avant de résoudre un combat terrestre, les deux camps 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.

24.9.1 Règles générales de la mission aérienne d'appui au sol (Ground Support General Rules)

1. L'attaquant déclare et résout d'abord toute mission aérienne d'appui au sol, suivi du défenseur.
2. Chaque camp 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.

24.9.2 Séquence de la mission aérienne d'appui au sol (Ground Support Sequence)

1. Le camp qui effectue la mission aérienne d'appui au sol affecte les escadrons aériens comme suit:
   a. Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'attaque.
   b. Jusqu'à un maximum de 10 escadrons aériens d'escorte.
2. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
3. 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 24.20.1).
4. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en Groupes aériens.
5. La Flak disponible du camp adverse tire sur chaque Groupes aériens d'attaque.
6. La valeur de frappe (Strike) des escadrons aériens survivants est ajoutée au combat en cours de résolution.

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

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

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

24.10.1 Règles générales de la mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike General Rules)

1. Une mission d'attaque au sol peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
   a. Au début du segment de Mouvement (Movement Step) ou du segment des Raids des Forces Spéciales (Special Forces Raid Step).
   b. Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de Combat.

24.10.2 Séquence de la mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Sequence)

1. Le camp qui effectue 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 de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Si la cible déclarée était un Megahex ou une case LOC, la cible exacte (un hex dans un Megahex ou un Groupe d'unités dans une case LOC) est annoncée.
6. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en Groupes aériens.
7. La Flak disponible du camp adverse tire sur chaque Groupe aérien d'attaque.
8. Chaque **escadron** d'attaque survivant attaque individuellement la cible en utilisant la table des attaque au sol (Ground Strike Table).

24.10.3 Modificateurs de dé de la mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Die Roll Modifiers)

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).

24.10.4 Résultats de la mission aérienne d'attaque au sol (Ground Strike Results)

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 camp qui exécute l'attaque peut choisir l'un des effets suivants:
   a. Une Base, un Pont ou une installation côtière (Coastal Battery) est endommagé.
   b. Un site SAM fixe est détruit.
   c. Une unité de ravitaillement du front (FSH - Front Supply Heads) est "déplacée".
   d. 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 camp 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 durant le segment de suppression des marqueurs (Removal Step) qui se déroulera 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: Un avions soviétique exécute une mission aérienne d'attaque au sol pendant la phase d'Action du joueur du Bloc de l'Ouest du tour 3, ayant pour résultat un marqueur d'interdiction "+10 MP" dans l'hex. Le marqueur d'interdiction reste en place jusqu'à la fin de la phase d'Action du Bloc de l'Est du tour 4.

24.11 Mission SEAD (SEAD Mission)

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

24.11.1 Règles générales de la mission aérienne SEAD (SEAD General Rules)

1. Une mission SEAD peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:

a. Au début du segment de Mouvement (Movement Step) ou du segment des Raids des Forces Spéciales (Special Forces Raid Step).
b. Une fois que le joueur actif (en phase) a terminé le mouvement d'une unité de Combat ou d'une unité Navale.
c. Après que le joueur actif (en phase) ait déclaré un combat terrestre.

24.11.2 Séquence de la mission SEAD (SEAD Sequence)

1. Le camp qui effectue la mission attribue les escadrons 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 de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Si la cible déclarée était un Megahex ou une case LOC, la cible exacte (un hex dans un Megahex ou un Groupe d'unités dans une case LOC) est annoncée.
6. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en Groupes aériens.
7. La Flak disponible du camp 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 ou dans le Groupe d'unités, en utilisant la totalité de sa valeur de frappe (Strike) et en consultant la table de la mission SEAD (SEAD Mission Table). Une unité Flak ennemie peut être attaquée plus d'une fois.

24.11.3 Modificateurs de dé de la mission SEAD (SEAD Die Roll Modifiers)

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.

24.11.4 Résultats de la mission aérienne SEAD (SEAD Results)

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 (Suppressed).

24.12 Mission Wild Weasel (Wild Weasel Mission) (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, l'avion d'attaque cible un Megahex afin de réduire l'efficacité des unités Flak ennemies se trouvant à l'intérieur.

24.12.1 Règles générales de la mission aérienne Wild Weasel (Wild Weasel General Rules)

1. Une mission Wild Weasel peut être déclarée par les deux camps au moments suivants:
   a. Au début du segment de Mouvement (Movement Step) ou du segment des Raids des Forces Spéciales (Special Forces Raid Step).
   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 une capacité Wild Weasel (**W**) 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.

24.12.2 Séquence de la mission aérienne Wild Weasel (Wild Weasel Sequence)

1. Le camp qui effectue la mission attribue les escadrons 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 est désigné comme cible de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiqué.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons d'attaque survivants en Groupes aériens.
6. La Flak disponible du camp 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.
7. 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.

24.12.3 Effets de la mission aérienne Wild Weasel (Wild Weasel Effects)

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.

24.13 Mission Ferry (Ferry Mission)

Dans une mission Ferry, un camp 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'un segment 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 effectuant une mission Ferry est déplacé de sa Base actuelle vers la case **Used** de la Base d'arrivée.

24.14 Mission de transport aérien (Air Transport Mission)

Dans une mission de transport aérien, un ou plusieurs escadrons aériens de Transport déplacent des unités terrestres d'une Base aérienne vers une autre. La capacité de transport d'un escadron représente approximativement des nombres de Bataillons qui peuvent être transportés.

24.14.1 Règles générales de la mission de transport aérien (Air Transport General Rules)

1. Durant le segment de Mouvement ami, 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 et il 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.
3. Le coût de transport d'une Brigade / Régiment est diminué de 1 pour chaque étape de combat perdue.
4. Le coût de transport d'une Division est diminué de 3 pour chaque étape de combat perdue.

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

5. La Base de départ et la Base d'arrivée ne doivent pas être endommagées, ni se trouver dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire.
6. Les unités transportées doivent commencer le segment 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.
7. Après le transport, l'unité transportée ne peut pas se déplacer durant la phase d'Action eu cours.

24.14.2 Séquence de la mission de transport aérien (Air Transport Sequence)

1. Le camp qui effectue la mission attribue les escadrons comme suit:
   a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque, mais en utilisant uniquement des escadrons de transport aérien.
   b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Un Megahex ou une case LOC est désigné comme cible de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Si la cible déclarée était un Megahex, le camp qui effectue la mission spécifie l'hex cible exact.
6. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons de transport survivants en Groupes aériens.
7. La Flak disponible du camp adverse tire sur chaque Groupe aérien de transport.
8. 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.
9. Les unités transportées sont débarquées dans la Base d'arrivée.
10. Les escadrons aériens de transport peuvent rester dans la Base de destination ou retourner dans une Base différente, à la discrétion du joueur propriétaire.

24.15 Mission de largage aérien (Airdrop Mission)

Dans une mission de largage aérien (Airdrop Mission), un ou plusieurs escadrons de transport aérien transportent et larguent des unités aéroportées (Airborne), d'un aérodrome vers un hex cible ou une case LOC.

24.15.1 Règles générales de la mission de largage aérien (Airdrop General Rules)

1. Durant un segment de Mouvement ami, 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 le segment 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. Un largage aérien ne peut être exécuté que dans un hex avec ce type de terrain: Plain, Arctic Plain, High Plain, Desert, Rough-1, Arctic Rough-1, Urban ou dans n'importe quelle case LOC terrestre (Land LOC Box).

7. Une mission de largage aérien ne peut pas être exécutée sur un hex où la météo est mauvaise (Bad Weather).
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).

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

1. Le camp qui effectue la mission attribue les escadrons comme suit:
   a. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'attaque, mais en utilisant uniquement des escadrons de transport aérien.
   b. Jusqu'à un maximum de 6 escadrons aériens d'escorte.
2. Un Megahex ou une case LOC est désigné comme cible de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Si la cible déclarée était un Megahex, le camp qui effectue la mission spécifie l'hex cible exact.
6. Le camp qui effectue la mission organise ses escadrons de transport survivants en Groupes aériens.
7. La Flak disponible du camp adverse tire sur chaque Groupe aérien de transport. Si le largage se déroule dans une case LOC, le camp qui effectue la mission choisit quel Groupe d'unités tire.
8. 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.
9. Le camp qui effectue la mission place les unités aéroportées (Airborne) transportées survivantes dans 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 propriétaire 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 ne subit aucune perte d'étapes.
10. Une unité qui a été larguée doit attaquer immédiatement les unités ennemies qui exercent une ZOC sur son hex, en utilisant la séquence de combat standard.

24.16 Missions de ravitaillement aérien (Air Resupply Missions)

Dans une mission de ravitaillement aérien, un ou plusieurs escadrons de transport aérien transportent des points de Ravitaillement d'une Base à une destination.

24.16.1 Règles générales de ravitaillement aérien

1. Durant le segment de Mouvement ami, 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 parachuté 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 se trouve en état de ravitaillement général (General Supply), un total de 10 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   b. Si la Base trace sa ligne de ravitaillement (Supply Path) vers une source de ravitaillement **OTAN** ou **Pacte de Varsovie** et se trouve en état de ravitaillement limité (Limited Supply), un maximum de 3 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   c. Si la base trace sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement autre que OTAN ou Pacte de Varsovie et se trouve état de ravitaillement général (General Supply), un maximum de 1 point de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   d. Dans tous les cas, du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply), déjà présent au début du tour, peut être chargé sans restrictions.
5. La destination doit être l'une des suivante:
   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 Plain, Arctic Plain, High Plain, Rough-1, Arctic Rough-1 ou Urban.
   c. Un Groupe d'unités dans une case LOC.

24.16.2 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.

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

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

24.17.1 Règles générales de la mission d'interdiction du ravitaillement (Supply Interdiction General Rules)

1. Au début du segment de Mouvement du Bloc de l'Est, le Bloc de l'Ouest peut demander au joueur du Bloc de l'Est de tracer ses lignes de ravitaillement (Supply Paths) de l'une ou de toutes ses unités de ravitaillement du front (Front Supply Heads).
2. Une fois que le Bloc de l'Est a tracé ses lignes de ravitaillement, le Bloc de l'Ouest 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 mission d'interdiction du ravitaillement.

24.17.2 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.

24.17.3 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 limitations.
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).

24.18 Missions de mouillage de mines (Minelaying Missions)
Dans une mission de mouillage de mines, des bombardiers et des escadrons navals peuvent déployer des mines navales dans des points d'étranglement navals et des accès vers des 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 étape survivante des escadrons aériens d'attaque qui possèdent une valeur de frappe (Strike) de 5 ou plus, la valeur de Mine de l'hex cible est augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 3.

24.19 Mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)
Dans une mission aérienne d'attaque navale, l'avion d'attaque cible un navire de surface ou une Task Force pour les endommager ou les couler.

24.19.1 Règles générales de la mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)
1. A tout moment durant le segment de Mouvement, les deux camps peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions aériennes d'attaque navale.

24.19.2 Séquence de la mission aérienne d'attaque navale (Naval Strike Air Mission)
1. Le camp qui effectue la mission attribue les escadrons 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 ou une case LOC est désigné comme cible de la mission.
3. Le nombre d'escadrons aériens d'attaque et d'escorte est annoncé au camp adverse. Aucune information sur le type de mission ou les valeurs des escadrons ne doit être indiquée.
4. Le camp 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 24.20.1).
5. Le camp qui effectue 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 26.6).
6. Le camp qui effectue la mission lance un dé pour l'interception navale (Naval Interception) (voir 26.8). Les émissions actives (Active Emissions) ne peuvent pas être utilisées.
7. 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.
8. Les escadrons de frappe (Strike Squadron) avec une capacité Standoff (**St**) attaquent la cible, en utilisant les règles d'attaque par missile.
9. 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 navire seul qui ne fait pas partie d'une Task Force, le navire tire sur le Groupe aérien en utilisant les règles standards de Flak contre les avions.
   c. Si la cible est un 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.

24.19.3 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).

24.20 Missions d'interception (Intercept Missions)

A l'exception de missions d'appui au sol 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 ?

Durant la phase d'action (Action Phase), chaque camp peut essayer d'intercepter n'importe quelle mission aérienne exécutée par le camp adverse, à l'exception des missions Ferry. Une fois qu'un camp a déclaré une mission aérienne, le nombre d'escadrons d'attaque et d'escorte ainsi que la cible, le camp 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 camp 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 la zone de supériorité aérienne ennemie peuvent être interceptés.
2. Une fois que la mission a atteint la cible, le camp adverse peut l'intercepter, en utilisant des avions provenant d'une Base valide, en utilisant des avions provenant d'une éventuelle zone de supériorité aérienne située dans le même Megahex que la cible.
3. Chaque tentative d'interception est résolue en utilisant la séquence de combat d'interception.

24.20.1 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 (Air Superiority).

Dans un combat d'interception, le camp 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 (Manoeuvre Phase)

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

a. Le camp 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).
b. 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 Base valide.
c. Les escadrons aériens provenant d'une zone de supériorité aérienne interceptent automatiquement et n'ont pas besoin de lancer le dé.

2. Phase de transition (Transition Phase)

Dans la phase de transition, les escadrons sont déployés pour le combat à venir. Chaque camp organise secrètement ses escadrons aériens disponibles sur les cases numérotées du tableau de combat d'interception (Intercept Combat Chart).

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

3. Détermination de la supériorité numérique de l'escorte (Escort Numerical Superiority Determination)

Chaque camp compte le nombre total d'étapes de combat non endommagées de ses escadrons aériens qui se trouvent dans les cases "Escort" ou dans les cases "Intercept". Si un camp 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 contre l'escadron avec le numéro de case correspondant.

a. Chaque camp 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).
b. Le camp qui intercepte annonce si son escadron engage ou s'échappe.
c. Le camp qui escorte lance un dé, applique les modificateurs de jet de dé appropriés, et consulte la table de combat aérien (Air Combat Table) pour trouver le résultat à appliquer sur l'escadron d'interception.

d. Si l'escadron d'interception décide d'engager, le joueur qui intercepte lance un dé, applique les modificateurs de jet de dé appropriés, consulte la table de combat aérien et trouve le résultat à appliquer sur l'escadron d'escorte.
e. Chaque camp attribue les pertes d'étapes subies à son propre escadron. Des escadron qui n'ont plus d'étapes de combats non endommagées, ou qui doivent annuler leur mission (Abort), sont immédiatement renvoyés dans la case Used de n'importe quelle Base valide.
f. Le combat d'escorte pour la case actuelle est terminé; on résout ensuite le combat pour la prochaine case en recommençant à partir de la phase 4.a.

Une fois toutes les cases de combat aérien ont été résolues:
a. Les escadrons d'interception survivants qui ont choisi d'engager sont renvoyés dans la case Used de n'importe quelle Base valide ou vers leur zone de supériorité aérienne d'origine.
b. Les escadrons d'interception survivants qui ont choisi de s'échapper sont organisés par le joueur propriétaire sur les cases "Attack" du tableau de combat, en commençant par la case numérotée la plus basse.
c. Les escadrons d'escorte survivants sont renvoyés dans la case Used de n'importe quelle Base valide ou vers leur zone de supériorité aérienne d'origine.

5. Détermination de la supériorité numérique de l'attaque (Attack Numerical Superiority Determination)
Chaque camp compte son nombre total d'étapes de combat des escadrons non endommagées dans les cases "Attack" ou "Strike". Si un camp 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.

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 camp 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 dans la case Used de n'importe quelle Base valide.
e. Si l'escadron de frappe n'a subi aucun résultat d'annulation de mission (Abort), il peut poursuivre sa mission.
f. Si l'escadron de frappe a subi un résultat d'annulation de mission (Abort) ou a décidé volontairement d'annuler la mission, il est renvoyé dans la case Used de n'importe quelle Base valide.
g. L'escadron d'attaque est renvoyé dans la case Used de n'importe quelle Base 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.

24.20.2 Poursuite de l'interception (Intercept Pursuit) (Optionnel)
Lorsque cette règle est utilisée, un escadron de frappe (Strike Squadron) qui annule volontairement sa missions 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.

24.20.3 Fractionnement des attaque 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'étapes de combat endommagées, ni détruites.
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).

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

24.21.1 Règles générales des escadrons ECM (ECM Squadrons General Rules)
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.

24.21.2 Effets des escadrons ECM (ECM Squadrons Effects)

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.

24.22 Escadrons furtifs (Stealth squadrons)

En 1985, la technologie furtive était encore en phase de tests opérationnels finaux, mais une guerre totale contre l'Union soviétique aurait sans aucun doute accéléré le processus.

1. Un escadron aérien furtif a 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 uniquement par des escadrons furtifs.

24.22.1 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'une Base et qui tentent d'intercepter une mission furtive ont un modificateur de jet de dé supplémentaire de -12 lors de la tentative d'interception.

24.22.2 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.

24.23 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 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. Chaque camp peut avoir un nombre variable de points de Transport aérien stratégique (Airlift Points) chaque tour, selon le scénario et les ressources mobilisées.
2. Chaque points de Transport aérien stratégique peut être utilisé une fois par tour de jeu pour exécuter une mission de Transport (AirTransport Mission). N'importe quel nombre de points de Transport aérien stratégique 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 24.20).
4. Les points de Transport aérien stratégique (Airlift Point) ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

24.23.1 Transport aérien stratégique de personnel (Personnel Airlift)

Une mission de transport aérien stratégique 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 stratégique de personnel est un type spécifique de mission de transport aérien effectuée en dépensant des points de Transport aérien stratégique pour supprimer un marqueur "Equipment Only" de une ou de plusieurs unités.
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, calculés 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 camp qui effectue un transport aérien stratégique de personnel dépense un nombre de points de Transport aérien stratégique (Airlift Points) égal au coût de transport par **navire** des unités impliquées (voir la table des Coûts de transport - Transport Costs Table). Si une unité a un coût de 0 sur la table des Coûts de transport (Transport Costs Table), son coût est calculé comme 1/2 point de transport aérien (Airlift Point).
4. La mission suit les règles de la mission de transport aérien, le Port ou l'aérodrome d'arrivée étant la cible.
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 retiré. Si elle est forcée à le faire, pour quelque raison que ce soit, elle est éliminée.

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

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 stratégique (Airlift Points) représente une étape d'avion T-1-0 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 d'escadron de transport détruite pendant la mission, réduit de façon permanente les points de Transport aérien stratégique (Airlift Points) du camp intercepté, de 1 point.
   c. En cas de transport aérien stratégique de personnel (Personnel Airlift), les unités avec le marqueur "Equipment Only" servent à absorber toute pertes d'étapes des unités transportées.

24.24 Escadrons AEW (AEW Squadrons)

Grâce à leurs équipements d'identification et de coordination étendus, les avions AEW comptent parmi les plus puissants outils de toute armée de l'air.
En 1985, l'OTAN et le Pacte de Varsovie ont tous deux déployé des avions AEW, mais l'AWACS E3 Sentry de l'OTAN présentait un avantage technologique significatif sur le Beriev A-50 soviétique.

Selon le scénario, chaque camp pourrait disposer d'escadrons AEW. Contrairement aux autres avions, les escadrons AEW ne sont pas assignés à une Base spécifique, mais sont considérés comme déployés et utilisables sur l'ensemble d'un théâtre aérien.

1. Un escadron AEW peut être déployé, ou il arrive en tant que renfort, dans l'un des théâtres aériens suivants:

AN	AFNORTH / Northwestern	Toutes les cartes Opérationnelles de DNL.
AC	AFCENT / Western	Toutes les cartes Opérationnelles de UAIS.
CC	CENTCOM / Southern	Toutes les cartes Opérationnelles de SO.

2. Un escadron AEW peut être assigné pour soutenir la supériorité aérienne dans n'importe quel Megahex situé complètement ou partiellement à l'intérieur théâtre aérien où l'escadron est déployé.
3. Un escadron AEW assigné à une zone de supériorité aérienne augmente les possibilités pour intercepter des mission aériennes ennemies dans le même Megahex (voir la table des modificateurs pour l'Interception - Interception Modifiers Table).
4. A la fin de la Phase de supériorité aérienne (Air Superiority Phase), un escadron AEW qui n'a pas été affecté à la supériorité aérienne peut être déployé dans un théâtre aérien différent.

24.25 Missions de reconnaissance (Recon Missions) (Optionnel)

1. Lors de l'utilisation des règles des missions de reconnaissance aériennes, les missions d'attaque au sol (Ground Strike Mission) et les missions SEAD, ciblant des hexes sur la carte Opérationnelle, ne peuvent être effectuées uniquement si au moins une des conditions suivante est vraie:
   a. L'hex a été repéré par une mission de reconnaissance.
   b. L'hex est adjacent à un hex occupé par une unité amie.
   c. La mission est une mission SEAD contre une unité Flak qui a déjà tiré pendant la phase d'Action en cours.
   d. La mission attaquera et n'aura d'effet que sur des Bases, des Ponts, des Batteries côtières ou des sites fixes de SAM ennemis.

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

1. Seul les escadrons de Reconnaissance peuvent exécuter une mission de reconnaissance.
2. Une mission de reconnaissance ne peut pas être interceptée.
3. Durant le segment de Mouvement, une fois que le joueur actif a terminé le mouvement d'une unité de Combat, les deux camp peuvent exécuter n'importe quel nombre de missions de reconnaissance.

24.25.2 Séquence de la mission de reconnaissance (Recon Mission Sequence)

1. Le camp qui effectue la mission de reconnaissance déclare l'hex cible et attribue un seul escadron de reconnaissance à la mission.
2. La Flak disponible du camp 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 camp 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.

25. HÉLICOPTÈRES (HELICOPTERS)

25.1 Missions des hélicoptères (Helicopter Missions)

1. Un hélicoptère peut se déplacer et exécuter des missions une fois durant chaque phase d'Action. En d'autres termes, il peut se déplacer une fois durant la phase d'Action amie et une fois durant la phase d'Action ennemie.
2. Durant une mission, un hélicoptère se déplace jusqu'à sa cible. Il subira les tirs Flak ennemis le long du trajet aller. Il exécute la mission selon les règles appropriées, puis il retourne vers une Base valide. Il subira les tirs Flak ennemis le long du trajet de retour.
3. Durant le segment de Mouvement ami, un hélicoptère peut effectuer une mission Ferry et se déplacer vers une autre Base valide.
4. Durant le segment de Mouvement ami, un hélicoptère peut effectuer une mission de transport (voir 25.6).

5. Durant le segment des Raids des Forces Spéciales ami, 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 effectuer une mission d'appui au sol (Ground Support Mission) et ajouter sa valeur de frappe (Strike value) à la valeur de combat amie.

25.2 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 valide. On vérifie si la Base est une Base valide **avant** que la mission ne commence. Une Base valide est définie comme l'une des suivantes:
   a. Un aérodrome ou un héliport (Heliport) 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 correspondant au code de déploiement (Setup Code) imprimé sur l'hélicoptère.
   f. Un navire ayant un symbole d'héliport (Helipad) 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, un aérodrome, un héliport, une case LOC ou un hex ne remplissent plus les pré-requis pour être utilisés comme Base, un hélicoptère qui y est stationné et qui ne s'est pas déjà déplacé, doit effectuer immédiatement une mission Ferry. Si il est incapable de le faire, il est éliminé.
3. En plus de son statut de ravitaillement, le type, la nationalité et le statut d'une Base détermine également quelles missions peuvent être effectuées par un escadron d'hélicoptères:
   a. Un escadron basé dans un aérodrome / héliport ayant la même nationalité ou la nationalité de l'Alliance (c'est-à-dire, OTAN ou Pacte de Varsovie) peut effectuer n'importe quelle mission autorisée par son type.
   b. Un escadron basé dans un aérodrome / héliport n'ayant pas la même nationalité ne peut effectuer que des mission de transport aérien (Air Transport) et des missions Ferry.
   c. Un escadron basé dans un hex ou une case LOC peut effectuer n'importe quelle mission autorisée par son type.

d. Un escadron basé dans un aérodrome / héliport endommagé ou dans dans un hex avec un niveau de Contamination nucléaire ne peut effectuer que des missions Ferry.

25.3 Mouvement des hélicoptères (Helicopter Movement)

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).

   Note: 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 16.2). 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 de 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 256 (SW Poland) possède le code d'entrée (Entry Code) W6:2. Un hélicoptère dépense 16 points de Mouvement (8 * 2) pour se déplacer de la Base 256 vers un hex sur le bord de la carte située à l'intérieur d'un Megahex marqué d'un code W6.*

25.3.1 Mouvement sur la carte LOC (LOC Map Movement)

1. Un hélicoptère peut se déplacer sur des cases terrestres (Land) et maritime (Sea), en utilisant n'importe quel type de Connexion.
2. Un hélicoptère dépense 30 points de Mouvement pour chaque Connexion utilisée.
3. 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.
4. Un hélicoptère ne peut pas terminer son mouvement dans une case maritime (Sea Box), à moins d'atterrir sur un navire approprié.
5. 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.
6. 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.
7. Si un hélicoptère se déplace depuis la carte Opérationnelle vers une case d'entrée (Entry Box), il ne peut pas re-entrer sur la carte Opérationnelle depuis cette case d'entrée (Entry Box) durant le même déplacement.

25.4 Hélicoptères et zones de supériorité aérienne (Helicopters and Air Superiority Areas)

1. 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, et il est aussi modifié si l'hélicoptère utilise le vol NOE tant qu'il se trouve dans la zone de supériorité aérienne ennemie.
2. Si l'hélicoptère survit, il peut continuer à se déplacer à l'intérieur de cette zone de supériorité aérienne spécifique sans lancés de dé supplémentaires.
3. 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).

25.5 Pertes d'étapes des hélicoptères (Helicopter Losses)

1. La plupart des hélicoptères possède deux étapes de combat.
2. Tout résultat "Damaged" (Endommagé) contre un hélicoptère est converti en perte d'étape. Les hélicoptères n'ont pas de statut "Damage" (Endommagé).
3. 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.
4. Des escadrons d'hélicoptères ayant subit la perte de 1 étape, qui sont du même type, qui sont de la même nationalité et qui commencent le segment de Mouvement dans la même Base peuvent être combinés en un seul escadron d'hélicoptères à pleine puissance.

25.6 Transport en hélicoptère (Helicopter Transport)

Un escadron d'hélicoptères avec une capacité de transport peut effectuer une mission de Transport. La capacité de transport représente le nombre approximatif de Bataillons qui peuvent être transportés.

1. Des 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.
2. Des 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.
3. Un hélicoptère dépense 3 points de Mouvement pour charger / décharger des unités dans un hex, dans un aérodrome ou dans une case LOC.
4. Un hélicoptère dépense 6 points de Mouvement pour charger / décharger des unités sur un navire possédant un symbole d'Héliport (Helipad). L'hélicoptère lui-même peut commencer en étant embarqué sur le navire.

25.6.1 Transporter des unités (Transporting Units)

1. Des 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).
2. Un hélicoptère peut charger / décharger des unités dans les endroits suivants:
   a. Un aérodrome ou un héliport sous contrôle ami.
   b. Un hex de type Plain, Arctic Plain, High Plain, Desert, Rough-1, Arctic Rough-1 ou Urban.
   c. Une case LOC dans laquelle il pourrait entrer légalement.
   d. Un navire ami possédant un symbole blanc ou bleu d'Héliport (Helipad).
3. Le coût de transport d'une Brigade / Régiment est diminué de 1 pour chaque étape perdue.
4. 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.

5. L'unité qui va être 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.
6. Une unité qui utilise le transport par hélicoptère doit dépenser 2 points de Mouvement. Le joueur propriétaire doit en garder une trace sur une feuille de papier séparée.
7. L'unité qui va être transportée ne doit pas nécessairement démarrer au même endroit que l'hélicoptère.
8. Pour chaque pertes de 2 étapes de combat subies par les hélicoptères de transport en raison de tirs de Flak, l'unité transportée doit subir la perte de 1 étape. Si, après les pertes d'étapes, la capacité de transport des hélicoptères survivants est inférieure au coût de transport de l'unité, l'unité transportée doit immédiatement réduire ses coûts de transport en perdant le nombre approprié d'étapes de combat.
9. Si tous les hélicoptères transportant une unité sont abattus par des tirs Flak ennemis, l'unité transportée est également éliminée.
10. 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.
11. 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 d'Action en cours. Sur tout autre résultat, l'unité transportée ne peut pas se déplacer pendant la phase d'Action en cours.

25.6.2 Transporter du ravitaillement (Transporting Supply)

1. 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).
2. Un hélicoptère peut charger des points de Ravitaillement aux endroits suivants:
   a. Un aérodrome sous contrôle ami.
   b. Un navire ami possédant un symbole blanc ou bleu d'Héliport (Helipad).
3. Lorsqu'il se trouve dans un aérodrome (Airfield), un hélicoptère peut charger du ravitaillement comme suit:
   a. Si l'aérodrome trace sa ligne de ravitaillement (Supply Path) vers une source de ravitaillement **OTAN** ou **Pacte de Varsovie** et se trouve en état de ravitaillement général (General Supply), un total de 10 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   b. Si l'aérodrome trace sa ligne de ravitaillement (Supply Path) vers une source de ravitaillement **OTAN** ou **Pacte de Varsovie**

et se trouve en état de ravitaillement limité (Limited Supply), un maximum de 3 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   c. Si l'aérodrome trace sa ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement autre que OTAN ou Pacte de Varsovie et se trouve état de ravitaillement général (General Supply), un maximum de 1 point de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   d. Dans tous les cas, du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply), déjà présent au début du tour, peut être chargé sans restrictions.
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.
6. Un hélicoptère peut décharger des points de Ravitaillement aux endroits suivants:
   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.
   c. Une case LOC terrestre (Land LOC Box) contenant des unités amies, ou contenant un symbole de Port ami, et qui n'est pas occupée uniquement que par des unités de combat ennemies.
   d. Un navire ami possédant un symbole blanc ou bleu d'Héliport (Helipad).

26. GUERRE NAVALE (NAVAL WARFARE)

Les activités navales se déroulent au cours des phases suivantes d'un tour de jeu:
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 le segment 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.

26.1 Unités Navales (Naval Units)

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, une unité Navale possède 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 est également utilisée comme Base aérienne, voit ses capacités de support et de réparation divisée par 2, jusqu'à un minimum de 1.

26.1.1 Escadrons navals (Naval Squadrons)

Les escadrons navals représentent un groupe de navires 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.

26.2 Mouvement naval (Naval Movement)

1. Les unités Navales sur la carte Opérationnelle se déplacent en utilisant les 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.

26.2.1 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 une 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 (Entry Box) vers 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 case de Transit (Transit Box) vers une Base hors carte connectée, ou vice-versa.

26.2.2 Patrouille (Patrol)

1. Durant le segment de Mouvement ami, 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 durant le segment de Mouvement ami, mais elle peut intercepter des unités Navales ennemies durant le segment de Mouvement ennemi (voir 26.8).
3. Une unité Navale peut rester en patrouille (On Patrol) indéfiniment.
4. Une unité Navale peut abandonner la patrouille et reprendre son mouvement normal à tout moment pendant le segment de Mouvement ami, sans dépenser de point de Mouvement. On retire le marqueur "On Patrol" du dessous de l'unité.

26.2.3 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 d'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.

26.3 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.

26.3.1 Former une Task Force (Forming a Task Force)

1. Une Task Force peut être formée à tout moment pendant le segment de Mouvement ami.
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.

26.3.2 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.

26.3.3 Quitter une Task Force (Leaving a Task Force)

1. Un navire peut quitter une Task Force à tout moment pendant un segment de Mouvement ami.
2. Si la Task Force se déplace ou s'est déjà déplacée, le navire qui la quitte ne peut pas se déplacer pour le restant du segment 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.

26.3.4 Déplacer 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.

26.3.5 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 le segment de Mouvement ami à la volonté du joueur propriétaire. 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 du segment de Mouvement en cours.

26.3.6 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 et 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 durant 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 26.6).

26.4 Transport naval (Naval Transport)

Des 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 (Troop Capacity) et la capacité de transport de ravitaillement (Supply Capacity), alors que des 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 Ravitaillement à 2 points de Troupes et de 2 points de Ravitaillement.

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. Des 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. Si les règles de ravitaillement détaillé (Detailed Supply) sont utilisées, le nombre de points de Ravitaillement qui peuvent être "créés" et embarqués dans un Port est sujet aux règles suivantes:
   a. Si le Port peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement amie de l'**OTAN ou du Pacte de Varsovie** sans utiliser des connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections), un total de 10 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   b. Si le Port peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement amie de l'**OTAN ou du Pacte de Varsovie** en utilisant des connexions terrestres non aménagées (Undeveloped Land Connections), un total de 3 points de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   c. Si le Port peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers n'importe quelle autre source de ravitaillement amie, un total de 1 point de Ravitaillement peut être chargé par n'importe quel moyen de transport (avions, hélicoptères ou navires) à chaque tour.
   d. Dans tous les cas, du ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) présent dans le Port peut être embarqué sans restrictions.
7. 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 effectuer de missions pour le reste du tour de jeu en cours.
8. 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.
9. 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.

26.4.1 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 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.
3. 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.
4. Les unités débarquant dans un hex occupé par une unité ennemie ou par une Base avec une garnison (Garrisoned Base), doivent attaquer immédiatement les unités ennemies en utilisant la séquence de combat standard.
   a. Si le résultat du combat est **C**, **A1** ou **A2**, l'unité qui attaque doit subir la perte de 1 étape de combat supplémentaire et ne peut pas débarquer.
   b. Si le résultat du combat est **D** et que l'unité en défense ne bat pas en retraite, l'attaquant et le défenseur doivent 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.

26.4.2 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 (Troops Transport Cost) de l'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 stratégique de personnel (Personnel Airlift) (voir 24.23.1).

26.5 Mines navales

26.5.1 Mouillage de mines (Minelaying)

1. Durant le segment de Mouvement ami, une unité Navale avec un code spécial **Ml** peut poser des mines.
2. L'unité Navale dépense 6 points de Mouvement et augmente le niveau de Mines (Mines Level) de son hex de 1.
3. Le niveau de Mines dans un hex ne peut pas être augmenté au-dessus de 3.

26.5.2 Déminage (Minesweeping)

1. Durant le segment de Mouvement ami, une unité Navale avec un code spécial **Ms** peut retirer des mines.
2. L'unité Navale dépense 6 points de Mouvement et retire 1 niveau de Mine de son hex actuel (voir aussi 26.5.3).

26.5.3 Entrer dans un champ de mines (Entering a Minefield)

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 puis le lancé de dé est 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 puis le lancé de dé est 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.

26.6 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 le 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.

26.7 Zones de surveillance (Surveillance Areas)

1. Chaque camp possède un certain nombre de marqueurs "ASW" et "Surveillance Areas", selon le scénario joué.
2. Durant le segment de placement de la surveillance (Surveillance Placement Step), 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 plus remplie à tout moment durant un tour de jeu, le marqueur de surveillance ASW est retiré.
4. Un marqueur de surveillance navale (Naval Surveillance) 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 plus remplie à tout moment durant un tour de jeu, le marqueur de surveillance navale est retiré.
5. Tant pour le marqueur "ASW" que pour le marqueur "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 32.4).
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 (Naval Surveillance) 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.

26.8 Interception navale (Naval Interception)

Pour initier un combat naval, les unités Navales ennemies doivent d'abord être interceptées.

1. Durant le segment de Mouvement ami, 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 le segment de Mouvement ennemi, 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.
    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.

26.8.1 Séquence d'interception navale (Naval Interception Sequence)

1. Le camp qui intercepte annonce l'unité Navale essayant d'intercepter et l'unité Navale cible.
2. Le camp 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 effectuera une attaque par missile.
3. Si l'interception est réussie et que les émissions actives sont utilisées, le niveau de détection du camp qui intercepte 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 si elle 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.

26.9 Combat naval (Naval Combat)

Un combat naval peut avoir lieu à tout moment durant le segment de Mouvement entre les unités Navales dans le même Megahex ou la même case LOC. Une interception navale réussie est requise pour initier un combat naval.

26.9.1 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 missiles 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 cannons (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.

26.10 Combat par missiles (Missile Combat)

Durant le combat par missiles, les deux camps peuvent effectuer une attaque par missiles contre des 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 missiles, 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.

26.10.1 Attaque par missiles contre un navire (Missile Attack against a Ship)

1. L'attaquant détermine la valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) totale des unités qui exécute l'attaque par missiles.
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.

26.10.2 Attaque par missiles contre une Task Force (Missile Attack against a Task Force)

1. L'attaquant totalise la valeur d'attaque de missiles (Missile Attack Value) totale des unités qui exécute l'attaque par missiles 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 contre 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 par missiles aussi uniformément que possible parmi les navires ciblés.
    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 par missiles 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.

26.11 Combat au canon (Gun Combat)

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.

26.11.1 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.

26.11.2 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.

26.12 Combat ASW (ASW Combat)

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.

26.12.1 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 (Naval Combat Table), 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 (Naval Combat Table), 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 restant 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.

26.12.2 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 (Naval Combat Table), 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 restant du combat ASW en cours.
3. Le camp adverse lance le dé sur la table de combat naval (Naval Combat Table) en utilisant sa valeur de combat ASW et en y appliquant tous les modificateurs pertinents. Les résultats sont appliqués immédiatement.

26.13 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.

26.14 Convois (Convoys)

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.

26.14.1 Création d'un Convoi (Creating a Convoy)

Durant la phase de Convoi (Convoy Phase), un camp peut créer un Convoi en effectuant les étapes suivantes:

1. Définir le Port de départ et le Port d'arrivée du Convoi. Les deux Ports doivent être sous contrôle ami.
2. Placer dans un emplacement de Convoi (Convoy Slot), n'importe quel navire capable de faire partie d'une Task Force et qui se trouvent actuellement dans le Port de départ ou d'arrivée.
3. Déployer ces navires dans les différents Secteurs du Convoi, suivant les même règles que celles utilisées pour une Task Force.
4. Définir l'itinéraire du Convoi en plaçant des marqueurs "Convoy", avec le numéro correspondant, sur les Megahexes et les cases LOC utilisées. L'itinéraire du Convoi doit relier le Port de départ et le Port d'arrivée.

26.14.2 Réorganiser un convoi (Reorganise a Convoy)

Durant n'importe quelle phase de Convoi suivant la création d'un Convoi, le joueur propriétaire peut le réorganiser comme ceci:

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.

26.14.3 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".

26.14.4 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.

26.14.5 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.

26.15 Alerte avancée aérienne navale (Naval Airborne Early Warning)

Étant un atout inestimable et une cible principale pour l'ennemi, un porte-avions dispose presque toujours de son propre avion AEW en patrouille constante.

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 case LOC impliquant des avions basés sur le CV.

26.16 Batteries côtières (Coastal Batteries)

Une batterie côtière (Coastal Battery) représente une ou plusieurs batteries fortifiées avec des canons ou des torpilles.

1. Une batterie côtière peut être utilisée pour attaquer n'importe quelle unité Navale de surface ennemie se trouvant à 1 hex de distance Une seule attaque peut être effectuée pour chaque hex à portée dans lequel l'unité de surface ennemie se déplace.
2. Lorsque le mouvement d'une unité Navale de surface ne peut être exécuté sans éviter de passer dans un rayon de 1 hex d'une batterie côtière ennemie, le joueur propriétaire doit indiquer exactement les hexes utilisés pendant le déplacement. L'unité Navale qui se déplace sera soumise aux attaques des batteries côtières.
3. Une unité de surface se trouvant dans un rayon de 1 hex d'une batterie côtière voit son niveau de détection augmenter de 2.
4. Une batterie côtière dispose de munitions illimitées et peut tirer un nombre illimité de fois pendant un tour de jeu.
5. Les attaques des batteries côtières sont résolues comme des combats au canon, la batterie côtière ayant capacité de résistance (Toughness) de 8 et une valeur d'attaque au canon (Gun Attack Value) de 4. Une perte de 2 étapes endommagera la batterie côtière.
6. Une batterie côtière peut être endommagée par les forces terrestres entrant dans son hex, par des missions d'attaque au sol (Ground Strike Mission), par des attaques nucléaires, ainsi que par des Raids de Forces Spéciales.
7. Une batterie côtière endommagée cesse d'exister et ne peut pas être réparée.

26.17 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 navire 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 augmenter de 1 pendant la durée de la tentative d'interception et pour le combat naval subséquent.

26.18 Réparation navale (Naval Repair)

1. Durant la phase Finale, les deux camps peuvent tenter de réparer les unités Navales représentant un seul navire qui sont endommagées (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 durant le tour de jeu 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.

26.19 Bombardement naval (Naval Bombardment)

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 (Gun Combat value) comme soutien au combat.
2. Le bombardement naval est soumis aux effets de la guerre électronique ennemie (voir 9.15).

27. BASES

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

27.1 Aérodromes (Airfields)

Chaque aérodrome possède 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.

Chaque aérodrome et porte-avions (CV) possède une case correspondante sur le tableau des aérodromes (Airfields Chart).

27.1.1 Capacité de soutien (Support Capacity)

1. Chaque aérodrome possède 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 10 escadrons.
3. Les escadrons dépassant la capacité de soutien de leur base doivent être placés à l'envers et ils ne peuvent effectuer que des missions Ferry.

27.1.2 Capacité de réparation (Repair Capacity)

Durant la phase Finale, les aérodromes peuvent réparer des escadrons d'avions endommagés.

1. Chaque aérodrome possède une capacité de réparation (Repair Capacity) imprimée dans sa case, représentant le nombre d'étapes endommagées 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.

27.1.3 Dégâts à un aérodrome (Airfield Damage)

Un aérodrome peut être endommagé de plusieurs manières: Unités terrestres qui l'attaquent et qui l'occupent, Raids des Forces Spéciales, missions 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 effectuer de missions, à l'exception des missions Ferry.
2. Les escadrons d'avions ne peuvent pas être réparés.

27.1.4 Capture d'aérodromes (Capture of Airfields)

1. Une unité amie peut capturer un aérodrome ennemi en effectuant un assaut (voir 27.5).
2. Les escadrons aériens et d'hélicoptères dans un aérodrome attaqué peuvent effectuer 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 que des activités limitées jusqu'à ce qu'il soit rendu à nouveau opérationnel (voir 24.1 et 27.1.5).

27.1.5 Aérodromes opérationnels (Operational Airfields)

1. Un aérodrome peut être rendu opérationnel par une Faction si 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 même règles qu'une Base standard et il conserve sa 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 qui est rendu opérationnel conserve sa capacité de réparation d'origine.

27.2 Héliport (Heliports)

1. Un héliport possède une capacité de soutien (Support Capacity) de 4 escadrons d'hélicoptères.
2. Les escadrons dépassant la capacité de soutien d'un héliport doivent être placés à l'envers et ils ne peuvent effectuer que des missions Ferry.

27.2.1 Capture d'héliports (Capture of Heliports)

1. Une unité amie peut capturer un héliport ennemi inoccupé simplement en se déplaçant dans son hex.
2. Un héliport capturé perd toute nationalité existante et il est considéré comme endommagé. Un héliport capturé ne peut prendre en charge uniquement que des activités limitées jusqu'à ce qu'il soit rendu à nouveau opérationnel (voir 25.2 et 27.2.2).

27.2.2 Héliports opérationnels (Operational Heliports)

1. Un héliport peut être rendu opérationnel par une Faction si 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, un héliport 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 2 points de Réparation sont dépensés.
   b. 5 points de Ravitaillement stocké (Stockpiled Supply) dans l'héliport sont dépensés.

27.3 Ports

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

27.3.1 Dégâts à un Port (Port Damage)

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

1. Un Port / Base navale endommagé ne peut pas être utilisé comme source de ravitaillement.
2. L'embarquement et le débarquement de cargaison dans un Port / Base navale 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 / Base navale endommagé ne livrent que la moitié des points de Ravitaillement normaux.
4. Des renforts ne peuvent pas utiliser un Port / Base navale endommagé comme point d'entrée.

27.3.2 Capture de Ports

1. Une unité amie peut capturer un Port ennemi inoccupé simplement en se déplaçant dans son hex.
2. Une unité amie peut capturer une Base navale ennemie en effectuant un assaut (voir 27.5).
3. Un Port ou une Base navale sont considérés comme endommagés si un combat terrestre a été résolu pour les capturer.
4. Chaque unité Navale ennemie amarrée dans un Port / Base navale 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.

27.4 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.

27.4.1 Zones d'entrée (Entry Areas)

1. Plusieurs Bases hors carte possèdent une ou plusieurs zones d'entrée (Entry Area) indiquées 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.

27.4.2 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 polonaise 255 (NW Poland) possède une valeur Flak intrinsèque de 1x B 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 rendue inopérable (Suppressed) 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.

27.5 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).

27.5.1 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 pour attaquer. 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 terrestre 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.

28. PONTS (BRIDGES)

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.

28.1 Démolition de ponts (Bridge Demolition)

1. A tout moment durant une phase d'Action, un camp peut automatiquement démolir un Pont qui est adjacent uniquement à des unités amies. On place un marqueur "Damaged" sur le Pont.
2. A tout moment durant une phase d'Action, un camp peut tenter la démolition d'un Pont quand des unités amies et ennemies sont adjacentes au Pont, sauf durant la résolution d'un combat terrestre. Une seule tentative peut être faite pour chaque phase d'Action.
3. A tout moment durant une phase d'Action, un camp peut tenter la démolition d'un Pont, si il n'y a pas d'unité amie adjacente à un côté d'hex du pont, 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 à des unités ennemies.
   d. Le camp n'a pas déjà tenté de démolir le même Pont durant le tour de jeu en cours.

4. Pour tenter une démolition, le camp lance un dé: sur un résultat de 1 à 13, le pont a été démoli et un marqueur "Damaged" est placé dessus.

28.2 Effet des ponts endommagés (Damaged Bridges Effect)

1. En terme de jeu, un Pont endommagé n'existe plus tant qu'il n'a pas été réparé.
2. Des 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 (Supply Paths) ne peuvent pas utiliser un Pont endommagé pour traverser une rivière majeure (Major River).

29. RÉPARATION (REPAIR)

Durant la phase Finale (End Phase), les deux joueurs peuvent réparer des Bases et des Ponts.

1. Les Factions et certain pays spécifiques possèdent 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.
3. Pour être réparés, une Base ou un Pont endommagé doivent remplir tous les prérequis suivants:
   a. Ils doivent être 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 aucuns points de Réparation ne sont utilisés.
4. Les points de Réparation doivent être dépensés à partir de la réserve de la Faction ou du pays de l'unité utilisée.
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 navale 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.

30. MÉTÉO (WEATHER) (OPTIONNEL)

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

30.1 Zones météorologiques (Weather Zones)

1. Les cartes Opérationnelles sont divisées en trois zones météorologiques:
   a. La zone Europe (Europe Zone) comprenant la zone de 1985:UAIS et la zone de 1985:DNL située au Sud de la ligne "Arctic Zone" indiquée sur la carte E.
   b. La zone Arctic (Arctic Zone) comprend la zone de 1985:DNL située au Nord de la ligne "Arctic Zone" indiquée sur la carte E.
   c. La zone du Golfe Persique (Gulf Zone) comprenant la zone de 1985:SO.
2. Durant la phase Météo (Weather Phase), le Bloc de l'Est détermine la météo du tour de jeu selon le mois en cours en lançant les dés séparément pour chaque Zone. On consulte la Weather Table pour chaque Zone.
3. Tous les effets de la météo s'appliquent uniquement sur la carte Opérationnelle.

30.2 Effets de la météo (Weather Effects)

30.2.1 Effets d'une météo mauvaise sur les unités terrestres (Bad Weather Effects on Ground Units)

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.

30.2.2 Effets d'une météo mauvaise sur les avions (Bad Weather Effects on Aircraft)

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 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).

30.2.3 Effets d'une météo mauvaise sur les hélicoptères (Bad Weather Effects on Helicopters)

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

30.2.4 Effets d'une météo mauvaise sur les unités Navales (Bad Weather Effects on Naval Units)

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 26.4).

30.3 Hiver (Winter)

Les tours de jeu compris entre le 1er décembre et le 31 mars sont considérés comme des tours d'hiver avec les effets suivants:

1. Les hexes de mer (Sea) dans le Golf de Bothnia et le Nord de la ligne G2639 - G3933 (inclus) sont bloqués par la glace et les unités Navales de surface ne peuvent pas y entrer, ni en sortir.
2. La Base navale de Leningrad est bloquée par la glace et les unités Navales de surface ne peuvent pas y entrer, ni en sortir.
3. Tous les hexes de marais (Swamp) en Finlande, en Norvège et en Suède, sont considérés comme des hexes Arctic Plain.

31. TENSION (UAIS, SO)

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 de l'OTAN et des États-Unis ne faisaient pas exception, et ils appelaient à une montée en puissance rapide mais progressive, dans le but de dissuader et, à terme, de contrer une agression soviétique.

Les règles de Tension simulent l'escalade précédant le déclenchement du conflit, avec des cartes d'Événement et divers indicateurs définissant le niveau de Tension entre les deux Blocs.
Le cartes d'Événement du Bloc de l'Est augmenteront le coût de la Tension (Tension Cost). Plus le coût de la Tension total est élevé, plus le niveau de Tension augmentera rapidement, donnant finalement au Bloc de l'Ouest 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 contre elles si, ou quand, le conflit s'étendra vers ces autres régions.

31.1 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 effectuer 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.

Cartes connectées (Connected Cards) (cercle bleu): Les cartes listées et non encore jouées sont également activées automatiquement, sans coût en points de Tension.

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

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.

31.2 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 les développements militaires.

1. Les cartes d'Événements jouées par le Bloc de l'Est durant la phase de Tension peuvent augmenter le niveau de Tension (voir 31.3).
2. Plusieurs actions militaires ou politiques peuvent augmenter le niveau de Tension.

31.3 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 Bloc de l'Est sélectionne les cartes d'Événement qu'il a l'intention d'utiliser ce tour de jeu et les place retournées/cachées sur la table de jeu.
2. Le Bloc de l'Ouest lance un dé sur la table de renseignement de la Tension (Tension Intelligence Table) pour déterminer combien d'Événements sont découverts.
3. Le Bloc de l'Ouest retourne un nombre de cartes d'Événement 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 Bloc de l'Ouest 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 Bloc de l'Ouest et l'augmentation du niveau de Tension.

5. Le Bloc de l’Ouest 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 sélectionnées est soustrait au nombre de points de Tension disponibles pour le Bloc de l’Ouest.
6. Le Bloc de l’Est retourne toute carte d'Événement non révélée, et il applique les effets de chaque carte d'Événement dans n'importe quel ordre.
7. Le nombre total de points de coût de la Victoire (Victory Cost) de toutes les cartes du Bloc de l’Est est ajouté au total du coût de la Victoire du Bloc de l’Est.
8. Le Bloc de l’Ouest applique les effets de chacune de ses cartes d'Événement dans n'importe quel ordre.
9. Le nombre total de points de coût de la Victoire (Victory Cost) des cartes du Bloc de l’Ouest est ajouté au total du coût de la Victoire du Bloc de l’Ouest.

32. RÈGLES D'ENGAGEMENT (RULES OF ENGAGEMENT)

32.1 Factions

Le conflit de 1985 a deux adversaires principaux, ou Factions:

- Le Bloc de l’Ouest (Faction US dans le module Sacred Oil)
- Le Bloc de l’Est (Faction soviétique dans le module Sacred Oil)

Selon le scénario et les modules joués, chaque Faction peut initialement ne comprendre que certains pays ou alliances.
Au fil des événements, d'autres pays peuvent rejoindre une Faction ou lui fournir une assistance militaire. Voir le livret de scénario pour les pays qui sont inclus dans chaque Faction et leur statut au début de chaque scénario.

32.2 Territoire national (National Territory)

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.

32.2.1 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 suivantes 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 maritime (Sea Connection), 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 normalement pas accessible, mais il peut atterrir sur un navire ami en mer (voir 25.2).
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 ou un escadron d’hélicoptère n'appartenant pas à la même Faction ou Alliance.

Note : 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.

32.3 Guerre & Paix (War & Peace)

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.

32.4 Niveau d'engagement (Commitment Level)

Le niveau d'engagement détermine les capacités de mouvement des forces contrôlées par un pays, l'accès au territoire d'un pays par d'autres pays et l'utilisation possible des infrastructures et des forces armées d'un pays par une Faction. Des règles spécifiques ou des cartes d'Événement peuvent remplacer les restrictions imposées par le niveau d'engagement.

32.4.1 Engagement 0 (Neutre) (Neutral)

1. Les unités ne peuvent pas se déplacer, sauf si elles arrivent en tant que renfort, sauf si le pays est en guerre ou si une autre règle stipule le contraire.
2. La Faction amie n'a pas accès au territoire du pays, ni à l'espace aérien, ni à ses Bases.

32.4.2 Engagement 1 (Ami) (Friendly)

1. Les unités ne peuvent pas se déplacer, sauf si elles arrivent en tant que renfort, sauf si le pays est en guerre ou si une autre règle stipule le contraire.
2. Les unités aériennes et d'hélicoptères de la Faction amie ont accès à l'espace aérien du pays.
3. Les unités de la Faction amie n'ont pas accès aux territoire du pays, ni à ses Bases.

32.4.3 Engagement 2 (Soutien) (Supporting)

1. Les unités ne peuvent pas se déplacer, sauf si elles arrivent en tant que renfort, sauf si le pays est en guerre ou si une autre règle stipule le contraire.
2. Les unités aériennes et d'hélicoptères de la Faction amie ont accès à l'espace aérien et aux Bases du pays.
3. Les unités Navales et les unités de Support de la Faction amie ont accès aux Bases du pays.
4. Les unités de la Faction amie peuvent tracer une ligne de ravitaillement (Supply Path) à travers le territoire du pays.
5. Les points de Ravitaillement peuvent être embarqué / débarqué dans les Bases du 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 le Bloc de l'Ouest. 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 le Bloc de l'Est. 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.

32.4.4 Engagement 3 (Actif) (Active)

1. Les unités ne peuvent pas se déplacer, sauf si elles arrivent en tant que renfort, sauf si le pays est en guerre ou si une autre règle stipule le contraire.
2. Les unités de la Faction amie ont accès à l'espace aérien, au territoire et aux Bases du pays.
3. Les aérodromes à l'intérieur du territoire du pays peuvent être rendus opérationnels par la Faction amie.
4. Des zones de surveillance navale et ASW peuvent être établies en utilisant les Bases du pays.

32.4.5 Engagement 4 (Allié) (Allied)

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

33. 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.