

MÉMOIRE 44 FAQ*

Extensions

Le Génie

Q. Comment une unité du Génie est-elle jouée ?

R. Les règles des unités du Génie sont décrites dans le Terrain Pack p.13 ou dans Eastern Front p.6.

Mais pour répondre à quelques questions concernant les unités du Génie.. portons un regard un peu plus détaillé sur l'une d'elle !

Les unités d'infanterie des forces spéciales xxx sort des unités du Génie. Placez un insigne des forces spéciales (ou un insigne des unités du Génie si vous avez les insignes appropriés) dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

- Une unité du Génie activée peut être déplacée de 1 hexagone et combattre dans le même tour ou être déplacée de 2 hexagones et ne plus combattre dans ce tour (comme une unité d'infanterie normale).

- Une unité du Génie activée peut tirer sur un hexagone contenant une unité ennemie, jusqu'à 3 hexagones. On lance 3 dés pour le Combat Rapproché (dans l'hexagone adjacent), 2 dés contre une cible à 2 hexagones de distance et 1 dé contre une cible à 3 hexagones de distance.

- En Combat Rapproché, une unité du Génie ignore toutes les réductions du nombre de dés dues au terrain dans lequel se trouve la cible, c'est à dire que l'ennemi n'est pas protégé par le terrain qu'il occupe.

- Une unité du Génie qui est dans un hexagone de barbelés réduit de 1 le nombre de dés qu'elle lance en combat et peut également enlever les barbelés de l'hexagone dans le même tour.

L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour enlever les barbelés. Si elle fait un mouvement de 2 hexagones, elle ne peut pas enlever les barbelés de l'hexagone. (Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte Assaut d'infanterie, dans ce cas-là uniquement, elle peut être déplacée de 2 hexagones, combattre et enlever les barbelés, mais elle ne peut pas être déplacée de 3 hexagones et enlever les barbelés parce qu'elle ne peut pas combattre.)

- Une unité du Génie qui entre dans un hexagone de champ de mines et qui a la possibilité de combattre DOIT retirer le champ de mines de l'hexagone au lieu de combattre. Si l'unité du Génie ne peut retirer le champ de mines, il détone.

L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour retirer un champ de mines. Elle peut être déplacée de 2 hexagones et ne pas retirer le champ de mines. (Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte Assaut d'infanterie, dans ce cas-là uniquement, elle peut être déplacée de 2 hexagones, combattre et

* FAQ = Foire aux questions

enlever le champ de mines, mais elle ne peut pas être déplacée de 3 hexagones et enlever le champ de mines parce qu'elle ne peut pas combattre.)

Je ne crois pas, que l'on énonce dans un quelconque scénario officiel ou règle qu'une unité du Génie peut être déplacée de 2 hexagones et combattre.

Pont ferroviaire et artillerie.

Q. La description à la page 12 (Extension Terrain Pack) stipule qu'il n'y a pas de restriction de mouvement pour l'infanterie et que les blindés doivent stopper ; il n'est pas fait mention de l'artillerie ! Cependant, puisque l'artillerie doit s'arrêter en entrant dans un hexagone de voies ferrées, je devine qu'elle doit également s'arrêter lorsqu'elle entre dans un hexagone de pont ferroviaire, quoique cela ne soit pas spécifiquement indiqué !

R. Une unité d'artillerie doit stopper lorsqu'elle pénètre dans un hexagone de pont ferroviaire.

Infiltration.

Q. L'infanterie activée avec la carte "Infiltration" ignore-t-elle les champs de mines (c.-à-d. ne pas lancer de dé(s)) ?

R. Oui.

Q. L'infanterie activée avec la carte "Infiltration" ignore-t-elle les rivières gelées (c.-à-d. ne pas lancer de dé(s)) ?

R. Oui.

Artillerie lourde.

Q. L'artillerie lourde peut-elle être déplacée ?

R. Oui.

Q. Lorsque l'artillerie lourde est déplacée, tous ses jetons "cible" sont-ils retournés près de l'unité ?

R. Oui.

Q. L'artillerie lourde peut-elle tirer sur différentes cibles sans perdre les jetons "cible" placés sur des cibles précédentes ?

R. Oui.

Aussi longtemps qu'elle dispose de jetons disponibles.

Les ponts

Avant de faire sauter trop de ponts, il faut se souvenir que les règles introduites par les jetons "Etoile de Bataille" (comme faire sauter un pont) ne sont pas des règles définitives ou des règles permanentes, mais bien des règles spécifiques à certains scénarios, spécifiées dans leurs règles spéciales.

Q. Devez-vous avoir une unité adjacente au pont ou pouvez-vous le faire sauter de n'importe où ?

R. Faire sauter un pont est la conséquence d'une carte jouée pour cela, ce qui n'exige pas qu'une unité soit adjacente au pont.

Cartes de commandement et Commandant en Chef (Général d'armée) à Overlord.

Q. Dans les règles Overlord, il est stipulé que le Général d'armée peut distribuer de 1 à 3 cartes à ses Généraux de brigade. Certaines cartes pourtant ne peuvent être jouées que par le Général d'armée (Barrage, par exemple). Cela veut-il dire que le Général d'armée peut distribuer 3 de ses cartes et aussi jouer une carte qui lui est réservée ?

R. Le Général d'armée peut seulement jouer un maximum de 3 cartes à son tour. Lorsque le Général joue une carte tactique qui lui est réservée, elle compte dans ses trois cartes. Un Général d'armée ne peut jouer lui-même plus d'une carte tactique durant son tour.

Encore une remarque en rapport avec les cartes tactiques jouées par le Général d'armée... Pour éviter toute confusion, le Général d'armée doit résoudre son combat (Attaque aérienne ou Barrage) avant que ses Généraux de brigade ne résolvent les leurs.

Plateau désertique

Q. Lorsque les chars font éventuellement leur seconde prise de terrain (attaquer l'ennemi, le faire reculer, prendre le terrain, attaquer une nouvelle fois, à nouveau faire reculer l'ennemi), peuvent-ils encore une fois avancer de deux hexagones ?

R. Non.

Ils peuvent seulement avancer (prendre le terrain) dans l'hexagone libéré.

Scénario 35 [Market Garden] Ponts de Nimègue

Q. Les unités spéciales, se déplaçant au travers de la rivière, peuvent-elles directement conquérir le pont ferroviaire ? Ou, doivent-elles quitter la rivière et ensuite avancer sur le pont par la terre ?

R. Les unités d'infanterie ne peuvent pas avancer directement sur le pont ferroviaire depuis un hexagone de rivière.

Scénario 40 Evasion à Klin

Q. Me manque-t-il des hexagones terrains ?

R. Les 3 hexagones "Forêt sur colline" devraient en fait être des "forêts enneigées". Nous nous excusons pour la gêne occasionnée.

Scénario 45 - [Barbarossa] Rivière Bug

Q. Depuis un moment déjà, je me demande si les chars russes dans les bunkers du scénario 45 - Rivière Bug peuvent en sortir et se déplacer ? Ou bien sont-ils traités comme de l'artillerie en bunker ?

R. Les chars russes dans les bunkers ne peuvent se déplacer et sont traités comme de l'artillerie en bunker.

Q. Est-il sûr de supposer que les Russes commandent le train de ravitaillement ?

R. Oui.

La locomotive et le wagon sont chacun chargés d'une unité d'infanterie.

Q. Lorsque nous avons joué le scénario "Rivière Bug", le premier mouvement du joueur russe fut de déplacer le train de deux hexagones formant ainsi une chaîne de quatre hexagones avec les deux unités d'infanterie (celle sur la voie ferrée et celle à côté du bois). La confusion provient du fait que toucher le train détruit le wagon après trois touches et la locomotive à la quatrième donnant pour résultat une seule médaille de victoire bien qu'il porte deux unités d'infanterie.

R. Vous avez raison... la locomotive et le wagon peuvent tous deux être attaqués avec la carte "Attaque aérienne". Trois touches sur le train détruisent le wagon et la quatrième la locomotive qui est placée sur un espace vide du compteur de médailles de victoire. Notez que lorsque le train entre en gare après la destruction du wagon il débarque seulement une seule unité d'infanterie.

Tireurs d'élite

Q. Il est dit dans les règles que les tireurs d'élite tirent toujours avec 1 dé et qu'ils peuvent entrer dans une ville, par exemple, tout en gardant leur capacité de combattre, contrairement à l'infanterie. MAIS, si une carte comme "Action héroïque" est jouée, donnant un dé de combat supplémentaire à l'infanterie, cela s'applique-t-il aussi à un tireur d'élite ? Est-ce cependant réaliste ?

R. Les cartes de commandement qui activent l'infanterie en lui permettant de combattre avec un dé supplémentaire s'appliquent également aux tireurs d'élite. Ces cartes sont : Action héroïque, Fusillade, Combat rapproché et Infiltration.

Q. Les tireurs d'élite sont-ils uniquement vulnérables aux grenades lors d'une attaque aérienne ?

R. Une grenade et une étoile font une touche aux tireurs d'élite lors d'une attaque aérienne.

Q. Les tireurs d'élite sont-ils uniquement vulnérables aux grenades s'ils sont attaqués par un autre tireur d'élite ?

R. Une grenade et une étoile font une touche aux tireurs d'élite s'ils sont attaqués par un autre tireur d'élite.

Locomotive et wagon

Q. Quelqu'un peut-il me dire si les deux jetons, lorsque ils sont utilisés, sont comptés comme une ou deux unités ?

R. Les deux jetons forment une seule unité, mais parce que le train est réellement long, il est une cible valable dans les deux hexagones. Lorsqu'une touche est faite sur l'un des deux hexagones, placez une "Etoile de bataille" sur la locomotive.

Q. La locomotive et le wagon bloquent-ils la ligne de mire ?

R. Oui. En plus :

- Seul le camp qui contrôle le train peut le déplacer.
- Une unité ne peut entrer dans, ou traverser, un hexagone contenant la locomotive ou le wagon.
- Si la locomotive ou le wagon sont retirés du jeu alors qu'ils transportent encore une unité, cette unité est perdue aussi mais elle ne rapporte pas de médaille de victoire.

Train blindé

Q. Un train blindé perd-t-il sa capacité de combat lors qu'il subit son troisième point de dégâts ? Le livret de règles stipule que le wagon est retiré lorsqu'il prend ce troisième point de dégâts... et donc je pense que le train perdant ses armes (positionnées dans le wagon), il ne peut plus combattre ?

R. Comme le wagon qui transporte la pièce d'artillerie est retiré, le train perd sa capacité de combat après avoir été touché trois fois. Si le train est touché une fois encore, la locomotive est détruite et devient une médaille de victoire pour l'adversaire.

Centrale électrique

Q. Un hexagone de Centrale électrique bloque-t-il la ligne de mire ? Restreint-il le mouvement ou le combat ?

R. Par défaut, il a les mêmes effets que les hexagones de Villes & Villages (M44 p.14.). Voyez aussi les règles spécifiques dans les scénarios qui utilisent un hexagone de Centrale électrique.

Camp de prisonniers

Q. Un hexagone de Camp de prisonniers bloque-t-il la ligne de mire ? Restreint-il le mouvement ou le combat ?

R. Par défaut, il a les mêmes effets que les hexagones de Villes & Villages (M44 p.14.). Voyez aussi les règles spécifiques dans les scénarios qui utilisent un hexagone de Camp de prisonniers.

Route traversant une colline

Q. Un hexagone de route traversant une colline offre-t-il les mêmes protections qu'un hexagone de colline normale ?

R. Oui.