

TRADUCTION FORTRESS BERLIN

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION

2.0 COMPOSANTS DU JEU

2.1 La carte de jeu

2.2 Les pions

2.3 Les Marqueurs

2.4 Aides de Jeu et Tables

3.0 CONCEPTS IMPORTANTS AVANT DE COMMENCER

3.1 Empilement

3.2 Zones de Contrôle (ZOCs)

3.3 Mode de déploiement des unités

3.4 Orientation

3.5 HQs et Commandement

3.6 Le brouillard de guerre

4.0 SEQUENCE DE JEU

4.1 Tour de Jeu Allemand

4.2 Tour de Jeu Soviétique

4.3 Segment de Fin du Tour de Jeu

5.0 SEGMENT DES RENFORTS

5.1 Retraits Soviétiques

5.2 Retraits Allemands

5.3 Hexagones d'Entrée Bloqués

5.4 Entrée Retardée

5.5 La Volksturm Allemande

5.6 Disponibilité de l'Aviation

6.0 SEGMENT DE RECUPERATION

7.0 SEGMENT DE MOUVEMENT

7.1 Comment bouger les unités

7.2 Restrictions de Mouvement

7.3 Les Effets du Terrain

8.0 SEGMENT DE COMBAT

8.1 Eléments du Combat

8.2 Attaques de Bombardement

8.3 Attaques de Tirs Directs

8.4 Combat d'Assaut

8.5 Les Avantages à l'Assaut

8.6 Explication des Résultats de Combat

8.7 Retraite des Unités

8.8 Désorganisation

8.9 Avance Après Combat

8.10 Avance en Exploitation

9.0 RUINES

10.0 FORTIFICATIONS

10.1 Types de Fortifications

10.2 Capturer les Points de Résistance et les Tours Antiaériennes

11.0 REGLES POUR LES UNITES SPECIALES

11.1 Hitler

- 11.2 Diverses Unités de Défense Allemandes
- 11.3 Artillerie Hors Carte Soviétique
- 11.4 Aviation

12.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

13.0 PLACEMENT ET SCENARIOS

- 13.1 Placements Fixes au centre de Berlin
- 13.2 Unités additionnelles de la Luftwaffe
- 13.3 Autres Forces de Berlin
- 13.4 Plant Protection Battalions (PPBs)
- 13.5 Hitler Youth (HJ)
- 13.6 Volksturm (VS)
- 13.7 Infanterie Navale (KM)
- 13.8 Début de la Partie

14.0 ORDRE D'APPARITION DES UNITES ALLEMANDES (TOUS JEUX)

15.0 ORDRE D'APPARITION DES UNITES SOVIETIQUES (TOUS JEUX)

16.0 VARIANTES DE JEU

- 16.1 Variante Mineure "Reichstag Flak Tower"
- 16.2 Variante Mineure "Les Lettons à Berlin"
- 16.3 Variante Mineure "Le LVI Panzer Korps se raidit"
- 16.4 Variante Majeure « Steiner Contre-attaque »
- 16.5 Variante Majeure « Wenck vient ! »
- 16.6 Grande Variante Majeure « A Berlin ! »

17.0 REGLES OPTIONNELLES

- 17.1 Utiliser le Métro
- 17.2 Partie à 3 joueurs
- 17.3 Ajouter plus de Joueurs
- 17.4 « Ooooh, ce Adolf ! » (Le Jeu Personnalisé)
- 17.5 Coordination de l'Armée Soviétique

1.0 INTRODUCTION

« *Le Führer est en vie et mène la défense de Berlin !* » vociférait le dernier message de Martin Bormann le 30 avril 1945. **Fortress Berlin** est une simulation pour deux joueurs de la dernière grande bataille en Europe de la seconde guerre mondiale, l'assaut sur Berlin, au niveau opérationnel-tactique. Les pions représentent les unités ayant participé à cet affrontement ainsi que d'autres, optionnelles, qui auraient pu mais ne l'ont pas fait. Les joueurs utilisent les règles pour entreprendre les actions souhaitées, sur la carte représentant l'essentiel de Berlin. Les joueurs déplacent leurs unités et combattent alternativement pendant un tour de jeu. La partie dure 15 tours ou jusqu'à ce que les Russes capturent le centre de Berlin (le Reichstag). Les joueurs marquent des points de victoire tout au long du jeu et examinent le décompte en fin de partie.

1.0.1 Echelles de jeu : chaque tour de jeu représente 24 heures. Un hexagone représente environ 457 mètres (500 yards). Les unités représentées vont de la compagnie à la division.

2.0 COMPOSANTS DU JEU

2.1 La carte de jeu

Le jeu se déroule sur une carte de Berlin divisée en hexagones (hexs) afin de réguler le placement et le mouvement des unités. La carte couvre grossièrement le centre de Berlin et son périmètre de défense, sans les faubourgs extérieurs, de « Treptow » à

l'est jusque « Spandau » à l'ouest ; et de Wedding-Pankow au nord jusque Mariendorf-Zehlendorf au sud. Chaque hex contient un ou plusieurs types de terrain, référencés sur la « Terrain Effects Chart » (TEC) ainsi qu'un numéro à 4 chiffres, utile au set-up. Les hex incomplets sans ce numéro ne sont pas utilisés.

2.1.1 Les caractéristiques de la carte : on trouve : clair, parc, zone construite, construction majeure, aérodrome, fleuve, canal, lac et tour anti aérienne. Routes et voies ferrées s'ajoutent à cet ensemble.

2.1.2 Les tableaux sur la carte : on trouve la piste des tours de jeu et points de victoire.

2.2 Les pions

Globalement ils représentent les unités de combat et les marqueurs. Les unités de combat représentent les unités historiques (ou celles qui auraient pu l'être) de la bataille de Berlin. Le type le plus représenté est l'infanterie. Toutes peuvent être représentées selon deux modes de déploiement. Le recto de chaque pion (bandes colorées en diagonale sur le côté droit du pion) représente l'unité dans sa configuration optimisée pour le mouvement (Manœuvre), alors que le verso montre l'unité déployée pour la bataille (Combat). Le recto du pion (Manœuvre) comporte le symbole du type d'unité, sa désignation historique et sa taille au dessus du bandeau de sa formation, le type d'arme et sa portée dans un ovale, sa puissance de feu, son facteur de protection, sa capacité de mouvement et pour les postes de commandement (HQ) seulement la portée de commandement. Le verso comporte les mêmes indications avec en plus le niveau de morale. L'unité est retournée pour indiquer son mode de déploiement.

2.2.1 Désignation historique, bandeau de formation et taille : c'est la dénomination militaire d'une unité avec un bandeau de couleur définissant à quel échelon supérieur cette unité appartient. L'identification et la taille des unités se trouvent verticalement à côté du bandeau de couleur sur le côté gauche du pion. Les tailles d'unités suivantes sont utilisées :

SYMBOLE / TAILLE

XXXX Armée (HQ seulement)

XXX Corps (HQ seulement)

XX Division

X Brigade

III Régiment

II Bataillon

I Compagnie

2.2.2 Symbole du type d'unité : les illustrations suivantes se trouvent sur le côté droit du pion et indiquent quel type d'unité est représenté.

Infanterie-type d'unité / Mode manœuvre (Recto) / Mode combat (Verso)

Génie

Volksturm (VS)

Jeunesses Hitlériennes, Police (HJ)

Bataillons de protection des industries (PPB)

Infanterie motorisée

Infanterie mécanisée

Quartier général

Blindés-type d'unité

Chars de combat

Canons d'assaut

Véhicules de reconnaissance

Armes de soutien-type d'unité

Antichar

Anti-aérien

Artillerie-type d'unité

Artillerie

2.2.3 Ovale du type d'arme et de sa portée : toutes les unités ont un ovale noir en haut de leur pion. Il contient la portée de l'unité en nombre d'hexagones et le type d'arme utilisé.

SYMBOLE DU TYPE D'ARME / SIGNIFICATION

Armes de poing

Armes lourdes

Antichar

Artillerie

Les unités avec une portée de « 1 » (principalement infanteries et équivalents) peuvent seulement attaquer les unités ennemies qui leur sont adjacentes après mouvement.

Les unités avec une portée de « 2 » (principalement armes lourdes et antichars) peuvent utiliser leurs valeurs de puissance de feu pour des combats se situant jusqu'à deux hexagones de distance. Les unités d'artillerie peuvent utiliser leur puissance de feu jusqu'à leur portée maximale en hexagones selon les indications sur leur pion, ceci variant avec leur mode de déploiement. Les types d'armes déterminent les capacités d'attaque et de défense comme détaillé en tête de la CRT. Notez que les unités avec la valeur « DEF » peuvent seulement se défendre en combat et non attaquer.

2.2.4 Puissance de feu (Firepower Strength = FS) : cette valeur est le gros chiffre supérieur des deux présents au centre du pion et représente la quantification pour une unité de ses troupes actuelles et armes. La FS d'une unité varie selon son mode de déploiement. Les infanteries utilisent cette valeur comme Facteur d'Assaut (principale forme d'attaque). Pour les unités de type antichar, antiaérien ou artillerie la FS est utilisée pour résoudre les attaques en Tirs Directs, Bombardements ou Bombardements Mixtes. Ces unités ne peuvent faire d'Assaut (Voir la CRT).

Notez que le symbole de type d'arme sur tous les chars de combat et canon d'assaut représente un armement mixte pour ces unités ainsi capables d'utiliser leur FS pour l'Assaut, le Tir Direct ou le Bombardement Mixte.

2.2.5 Facteur de Protection (Protection Factor = PF) : il mesure la vulnérabilité d'une unité au combat. Cette valeur varie selon le mode de déploiement de l'unité.

Le FP est le petit chiffre imprimé à droite de la FS sur le pion.

2.2.6 Capacité de Mouvement (Movement Allowance = MA) : c'est le gros chiffre imprimé en dessous de la FS au centre du pion. Il représente la Capacité de Mouvement des unités de combat terrestres ou des HQ, c'est-à-dire le nombre maximum de Points de Mouvement (Movement Points = MPs) qu'une unité peut dépenser dans une seule phase de mouvement en bougeant d'hexs en hexs. Un hexagone (hex) de terrain clair coûte en général 1 PM pour y entrer. La MA d'une unité varie selon son mode de déploiement.

2.2.7 Niveau de Moral (Moral Rating = MR) : il mesure la cohésion (moral intrinsèque et entraînement) d'une unité au combat lors d'un Assaut. Les unités de combat et les HQ ont le même MR quelque soit leur mode de déploiement. Le MR est imprimé uniquement sur le verso des pions (Mode Combat) ; c'est le petit chiffre à droite de la MA.

2.2.8 Portée de Commandement (Command Radius = CR) : c'est une caractéristique spécifique aux HQ (exprimée en hexs). Ce chiffre est imprimé au centre du symbole de type d'unité des HQ. Il indique jusqu'à quelle distance des unités subordonnées restent commandées (voir 3.5) et où l'artillerie hors carte soviétique peut tirer selon le HQ qui la contrôle (voir 11.3). « * » indique une portée infinie.

2.3 Les Marqueurs

Ce sont des pions spécifiques utilisés pour indiquer certaines fonctions dans le jeu comme le niveau actuel de Points de Victoire (Victory Points = VP) de l'un des deux camps ou le statut « Désorganisé » d'une unité. Ils arborent généralement seulement un symbole ou une note. Les illustrations de ces marqueurs se retrouvent tout au long des règles dans les chapitres s'y rapportant.

2.4 Aides de Jeu et Tables

Plusieurs aides de jeu sont fournies pour résoudre des actions du jeu ou simplifier et illustrer certaines fonctions. Cela inclut la table d'indicateur de tours et des VP (Turn Record/Victory Point Track) imprimée sur la carte, la table des terrains/TEC, la Table de Résolution des Combats (CRT) et d'autres.

3.0 CONCEPTS IMPORTANTS AVANT DE COMMENCER

Avant de passer au corps principal des règles, le joueur doit se familiariser avec plusieurs concepts importants : empilement, zones de contrôle (ZOC) et modes de déploiement.

3.1 Empilement

L'empilement représente le fait d'avoir une ou plusieurs unités amies dans le même hex pendant et après le mouvement. Un empilement d'unités dans le même hex est appelé une **force**. Les unités peuvent se combiner en forces ou quitter ces dernières pendant le mouvement (ou sur un résultat de combat) selon les restrictions ci-dessous.

3.1.1 Les unités d'un empilement : en général toutes les unités dans un seul hex doivent former un seul empilement ; un joueur ne peut avoir plus d'une force dans un seul hex, ce à la fin de n'importe quelle phase de jeu. Pendant un Assaut toutes les unités empilées dans un hex se défendent en un tout combiné. Les marqueurs ne comptent pas pour l'empilement.

3.1.2 Limite d'empilement allemand : le joueur allemand peut avoir jusqu'à 3 unités empilées dans le même hex. Si toutes les unités empilées appartiennent à la même division (comme indiqué par l'identification de l'unité) le total peut alors aller jusqu'à 4.

3.1.3 Limite d'empilement soviétique : le joueur soviétique peut normalement avoir jusqu'à 2 unités empilées dans le même hex. Si toutes les unités empilées appartiennent au même corps mécanisé ou blindé le total peut alors aller jusqu'à 3.

3.1.4 Mouvement joint par plusieurs forces : les unités peuvent renforcer ou quitter un empilement librement, sans coût de MP ou restriction. Des unités qui bougent comme une seule force sont limitées à la MA de l'unité la plus lente. Les unités présentes au-delà des limites d'empilement à la fin de n'importe quelle phase sont éliminées par le joueur auquel elles appartiennent.

3.1.5 Inspection des empilements : un joueur peut inspecter les forces de son adversaire uniquement au cours de la résolution d'un combat les impliquant. A tout autre moment seule l'unité supérieure de l'empilement est visible.

3.2 Zones de Contrôle (ZOCs)

Les unités de combat (HQ compris) exercent une ZOC dans tout ou partie des hexs entourant celui qu'elles occupent. Une ZOC représente la capacité d'une unité à

intervenir dans la zone qui l'entoure. Ces hexs autour sont considérés comme contrôlés car ils interdisent le mouvement ennemi ou les chemins de retraite au travers d'eux.

3.2.1 Qui exerce une ZOC : toute unité en mode combat exerce une ZOC dans les 6 hexs qui l'entourent (illustration de droite). Toute unité en mode manœuvre exerce une ZOC dans les 3 hexs adjacents devant elle (illustration de gauche). Les valeurs des unités ne jouent aucun rôle dans le fait d'exercer ou non une ZOC. Les marqueurs et les forces de défense intrinsèque de certains types de fortifications allemandes (voir 10.0) ne sont pas considérés comme des unités et n'exercent donc pas de ZOC.

3.2.2 ZOCs mutuelles : il n'y a pas d'effet supplémentaire quand une ou plusieurs unités exercent une ZOC dans le même hex. Si des ZOCs ennemies et amies s'exercent dans le même hex, elles coexistent et les 2 joueurs contrôlent cet hex. Sauf spécification les effets d'une ZOC ennemie ne sont jamais annulés par la présence d'unités ou de ZOCs amies dans un hex contrôlé. Les effets de ZOCs d'autres unités amies sont nuls.

3.2.3 Terrains et ZOCs : les unités exercent des ZOCs dans tous les terrains sauf les lacs, les bunkers, les points de fortification, les tours de Flak et les zones construites. Les ZOCs ne traversent jamais les fleuves ou les canaux, même avec un pont présent.

3.2.4 Les effets de la ZOC sur les mouvements : une unité ou une force qui entre dans un hex où une ZOC s'exerce (hex contrôlé par une unité ou une force) doit immédiatement stopper son mouvement définitivement pour cette phase. Si au début de la phase de mouvement une unité ou une force occupe une ZOC ennemie, elle peut librement la quitter. Cependant il est impossible de passer directement d'une ZOC ennemie à une autre sans au préalable être passé par un hex libre de ZOC ennemie. La présence d'une ZOC amie ne change rien et n'annule pas cette nécessité.

3.2.5 Les effets de la ZOC sur les combats : les ZOCs ennemies bloquent la retraite des unités amies. Si ces hexs contrôlés par l'ennemi sont occupés par des unités amies, le joueur peut alors retraire ses unités au travers de ces hexs contrôlés par l'ennemi. Les unités incapables de retraire du fait d'unités et/ou de ZOCs ennemies sont éliminées.

3.2.6 Désorganisation et ZOCs : les unités qui deviennent désorganisées (voir 8.8) perdent leurs ZOCs tant qu'elles gardent ce statut.

3.3 Mode de déploiement des unités

Une des clefs de **Fortress Berlin** est la façon dont les pions représentant les forces présentes sont disposés. Les unités peuvent être optimisées pour la manœuvre (mouvement) ou pour le combat (bataille) ceci étant déterminé par le « mode » en cours de l'unité. Chaque mode est représenté par une des faces du pion : le recto correspond au mode manœuvre (traits en diagonale sur le côté droit du pion), le verso correspond au mode combat. Les capacités de mouvement et de combat d'une unité varient selon le mode de déploiement adopté.

3.3.1 Mode Manœuvre : une unité en mode manœuvre a une capacité de mouvement optimale mais est plus vulnérable (PF réduit) et n'a qu'une capacité nominale au combat. Les artilleries en mode manœuvre ne peuvent conduire d'attaques de bombardements ou de bombardements mixtes. (Une telle unité peut ou non conduire d'autres types d'attaques selon son symbole de type d'arme). Les unités en mode manœuvre ont une orientation spécifique (voir 3.4 ci-dessous). Le mode manœuvre permet le mouvement sur les routes ou voies ferrées au coût

minimal indiqué sur la TEC. Les infanteries et le génie en mode manœuvre peuvent utiliser le métro souterrain (voir règle optionnelle 17.1). Les unités en mode manœuvre ne peuvent entrer ou traverser des hexs avec ruines (voir 9.0).

3.3.2 Mode Combat : une unité en mode combat a ses meilleurs FS et PF mais sa plus basse MA. Les unités en mode combat ne peuvent utiliser aucun mode spécial de mouvement comme le coût minimal sur routes/ voies ferrées ou l'utilisation du métro (voir règle optionnelle 17.1). Seules les unités en mode combat peuvent entrer dans un hex avec ruines.

Exception : les HQs soviétiques ont une MA de « 0 » en mode combat mais peuvent toujours entrer dans un hex adjacent avec ruines.

3.3.3 Changement de mode : au cours du placement initial le joueur allemand choisit librement le mode de déploiement de ses unités. Les unités arrivant en renfort (voir 14.0 et 15.0) entrent en mode manœuvre. Les unités peuvent volontairement changer de mode de déploiement pendant la phase de mouvement amie au coût de 2 MPs.

Exception : les unités ayant "0" MPs en mode combat peuvent toujours se redéployer en mode manœuvre.

Une unité n'ayant pas suffisamment de MA pour changer son mode de déploiement peut toujours le faire à condition que ce soit la seule action entreprise par cette unité durant sa phase de mouvement amie. Ces changements de mode de déploiement peuvent être réalisés avant, pendant ou après le mouvement tant que les MPs restants sont suffisants pour ce faire. Les unités en mode combat qui subissent une désorganisation (voir 8.8) changent involontairement et immédiatement de mode de déploiement. Les unités déjà désorganisées ne peuvent changer de mode de déploiement.

3.4 Orientation

Pour les unités en mode manœuvre l'orientation est indiquée par la direction du véhicule, de l'arme ou de l'infanterie représentés sur le pion. Les unités en mode combat sont considérées comme ayant une orientation à 360°.

3.4.1 Règle générale : le sommet du pion d'une unité en mode manœuvre doit toujours pointer un côté spécifique de l'hex occupé. Ce côté d'hex et les 2 adjacents sont appelés les hexs de « face » ; tandis que les 3 autres sont appelés les hexs de « flanc ». Une unité en mode manœuvre exerce sa ZOC dans ses 3 hexs de face et ne peut attaquer que par ceux-ci. En défense les unités en mode manœuvre sont vulnérables aux Assauts sur leurs flancs (voir 8.4). L'orientation est pour ce fait examinée en phase de combat.

3.4.2 Changement d'orientation : le joueur en phase ajuste l'orientation des unités qu'il a en mode manœuvre durant sa phase de mouvement. Cet ajustement ne coûte aucun MP et peut être librement choisi à condition que toutes les unités d'un même hex en mode manœuvre aient la même orientation. L'orientation ne peut être changée ni durant les phases de récupération ou de combat amies, ni pendant les phases ennemies.

3.5 HQs et Commandement

Le commandement opérationnel joue un rôle important pendant la bataille. Pour exécuter certaines tâches les unités doivent être commandées. Le commandement est exercé par les HQs au niveau de la division ou plus côté allemand et au niveau de l'armée côté soviétique. Les HQs divisionnaires allemands doivent eux-mêmes être sous le commandement de HQs supérieurs pour pouvoir exercer pleinement leurs fonctions et avoir leur MA optimale.

3.5.1 Règle générale : le commandement n'est pas affecté par la présence des unités ou ZOCs ennemies. Un HQ peut commander n'importe quel nombre d'unités dans son rayon de commandement quel que soit le type ou l'organisation de ces dernières.

3.5.2 Les effets au combat : les unités doivent être commandées (niveau divisionnaire pour les Allemands et niveau armée pour les Soviétiques) pour pouvoir initier une attaque par tir direct (voir 8.3). De plus chaque HQ peut ajouter sa FS en support **d'un seul** Assaut (voir 8.4) se déroulant dans son rayon de commandement (cela représente les armes de soutien présentes au niveau du HQ). Le HQ n'a pas besoin d'être adjacent au combat ; il suffit que celui-ci se déroule dans son rayon de commandement. Ce support du HQ peut être utilisé offensivement **et** défensivement une fois par tour, soit un support offensif et un support défensif, uniquement lors d'Assauts. Les HQs eux-mêmes l'objet d'un Assaut ne peuvent utiliser leur capacité de support durant ce tour. Les HQs subissant une désorganisation perdent cette capacité de support mais continuent à exercer leur commandement.

3.5.3 Commandement divisionnaire allemand : les HQs divisionnaires allemands peuvent exercer leur commandement sur toutes les unités dans leur rayon de commandement (imprimé dans le symbole radio à la droite du pion). Cependant ils doivent être eux-mêmes dans le rayon de commandement de leur HQ de niveau supérieur. Les unités d'une division non commandée perdent la moitié de leur MA et ne peuvent utiliser le métro souterrain (voir règle optionnelle 17.1).

Règle optionnelle : les unités d'une division précise peuvent avoir à être commandées par leur HQ divisionnaire spécifique, ces derniers ne pouvant offrir leur support qu'à leur propre division.

3.5.4 Commandement supérieur allemand : il existe 4 HQs de commandement supérieur allemand ; Berlin, LVI Panzer Korps, Steiner et Wenck. Chacun commande les HQs divisionnaires (et leurs unités subordonnées) qui leurs sont assignés au départ ou lors de leur arrivée, ainsi qu'à toutes les unités VS, HJ et PPB dans leur rayon de commandement. Chaque HQ de commandement supérieur allemand a son rayon de commandement imprimé dans le symbole de radio à la droite de leur pion (une * indique un rayon couvrant toute la carte). De plus chaque HQ de commandement supérieur allemand peut exercer un commandement direct pour **une seule unité de combat** dans son rayon de commandement et peut aussi lui fournir un support offensif et/ou défensif comme en 3.5.2.

3.6 Le brouillard de guerre

Pendant cette campagne les deux camps ont opéré avec une connaissance faible des forces en présence et des objectifs. Pour le simuler, les joueurs ne peuvent examiner leurs emplacements ou unités respectifs ; seule l'unité supérieure d'une force est visible (même sous un marqueur). Les unités d'un hex engagées dans un combat ne sont révélées au joueur adverse que lors d'un Assaut, d'un tir direct ou d'un bombardement mixte (pas lors d'un bombardement simple). Lors d'un Assaut chaque joueur révèle à son adversaire les unités impliquées.

Exception : ne pas révéler l'identité ou les forces sans PF lorsque les unités attaquées le sont seulement par l'aviation ou des artilleries ennemies non adjacentes.

4.0 SEQUENCE DE JEU

Fortress Berlin se joue en tours de jeu complets, pour chacun des deux joueurs. Durant un tour les actions sont conduites selon la séquence ci-dessous. Chaque étape du tour est appelée un segment. Les segments s'enchaînent jusqu'à la fin du

dernier segment d'un tour ; l'adversaire prend alors la main. A la fin du dernier segment du tour du joueur soviétique un nouveau tour commence et le marqueur de tour est avancé d'une case en avant sur la piste des tours de jeu. Chaque tour de jeu représente une journée. La partie débute le 21 avril (tour 1) et dure quinze jours (tours) soit jusqu'au 5 mai - ou moins si le joueur soviétique capture Hitler ou le Reichstag (hex 5015). Le jeu se termine selon ces contingences et la victoire est alors déterminée.

4.1 Tour de Jeu Allemand

Le joueur allemand joue en 1^{er}.

4.1.1 Segment des Renforts : le joueur allemand consulte l'Ordre d'Apparition des Renforts dans le jeu (voir 14.0) et détermine où et quand les nouvelles unités arrivent. Cet ordre d'apparition peut aussi mentionner des unités qui doivent être extraites et retirées du jeu. Le joueur peut marquer des VP pour ces retraits. Enfin le joueur allemand détermine la disponibilité de son aviation (voir section 11.4).

4.1.2 Segment de Récupération : les unités repérées par un marqueur « Désorganisation » blanc sont considérées comme ayant récupéré et retrouvent leurs capacités maximales. Ces marqueurs sont ôtés.

4.1.3 Segment de Mouvement : le joueur allemand peut bouger ses unités sur la carte selon les règles de mouvement (voir 7.0). A tout moment durant ce segment une unité qui a suffisamment de MPs peut changer de mode de déploiement (voir 3.3.3).

4.1.4 Segment de Combat : les unités ennemies ciblées durant ce segment peuvent subir des attaques de l'artillerie ou de l'aviation par Bombardement ou Bombardement Mixte (voir 8.2). Le joueur allemand peut ensuite tenter des Tirs Directs (voir 8.3) puis des Assauts (voir 8.4) avec les unités en position et à portée pour ces attaques. Les combats sont ensuite résolus selon la séquence suivante :
Etape 1) Attaques de Bombardement et de Bombardement Mixte allemandes ;
Etape 2) Attaques de Tirs Directs allemandes ;
Etape 3) Annonce des attaques d'Assaut allemandes, suivies des attaques de Tirs Directs défensives soviétiques, suivies de la résolution des Assauts précédemment annoncés.

Notez que le joueur soviétique est autorisé à répliquer par des attaques de Tirs Directs en défense avant la résolution de chaque Assaut.

Les combats dans chaque étape sont résolus l'un après l'autre dans l'ordre choisi par le joueur allemand.

4.2 Tour de Jeu Soviétique

Le joueur soviétique résout strictement les mêmes actions dans le même ordre qu'indiqué pour le joueur allemand, à l'exception des marqueurs « Désorganisation » retirés qui sont rouges.

4.3 Segment de Fin du Tour de Jeu

Après la fin du dernier segment de combat du joueur soviétique, le tour est terminé. Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste des tours de jeu. Le jeu retourne alors au joueur allemand pour un nouveau tour de jeu complet.

5.0 SEGMENT DES RENFORTS

Le 1^{er} segment de chaque tour de jeu est celui où de nouvelles unités entrent en jeu (ou le quittent). L'Ordre d'Apparition imprimé plus bas (voir 14.0 et 15.0) liste les unités qui entrent ou quittent le jeu. Chacune est associée à une ou plusieurs lettres, de « A » à « X ». Ces lettres indiquent les hexagones possibles d'entrée pour ces unités. Les unités paient le coût de l'hexagone d'entrée puis bougent normalement

après celui-ci. Les unités ou empilements qui entrent à la suite par le même hexagone bougent de la même façon, sans coût supplémentaire. Durant ce segment le joueur consulte les renforts sur l'Ordre d'Apparition et prépare les pions qui vont entrer en jeu. Ils bougent ensuite durant le segment de mouvement.

5.1 Retraits Soviétiques

Quelques unités soviétiques sont désignées pour quitter le jeu au tour 3. Elles sont simplement retirées de la carte. Si elles ont été éliminées le joueur soviétique doit retirer des unités du même type et entrées par le même bord de carte que celui des unités listées et ayant des valeurs de combat (FS) au moins égales.

5.2 Retraits Allemands

Contrairement au joueur soviétique, quand le joueur allemand doit retirer des unités à partir du tour 4, il doit leur faire quitter la carte. Ceci pour que le joueur soviétique ait une chance de capturer ces unités en retraite. Le joueur allemand marque 2 VPs pour chaque unité de la 20^e division de Panzergrenadier qui parvient à quitter la carte. Le joueur soviétique marque 1 VP pour chaque tour à partir du tour 6 où n'importe quelle unité de la 20^e division de Panzergrenadier reste en jeu. Ces unités ne peuvent être substituées.

Conseil Tactique : *quoiqu'il soit tentant pour le joueur allemand de maintenir la 20^e division de Panzergrenadier, elle représente une formation importante en valeur de combat, la puissance soviétique est telle, rapidement traduite en VPs, qu'il est presque vital pour le joueur allemand de les retirer pour marquer les VPs associés.*

5.3 Hexagones d'Entrée Bloqués

Si un hexagone d'entrée listé pour l'arrivée d'unités est bloqué par une unité ennemie ou une ZOC, les unités en renfort entrent dans un hexagone ou une zone (lettre) adjacent.

5.4 Entrée Retardée

Chaque joueur peut volontairement retarder ses renforts. Ce retard d'un tour permet au joueur de les faire entrer ensuite dans une zone d'entrée adjacente (lettre) à celle désignée initialement s'il le souhaite.

Exception : *n'importe quelle unité listée pour entrer en zone « A » ne peut être décalée pour entrer en zone « X ».*

Une formation ne peut jamais entrer en jeu à plus d'une zone de décalage de celle listée dans l'Ordre d'Apparition (voir 14.0 pour les Allemands, 15.0 pour les Soviétiques et 16.0 pour les variantes) quelque soit le nombre de tours retardés pour leur entrée (*les embouteillages hors carte seraient démentiels !*).

5.5 La Volksturm Allemande

Selon ce qui est indiqué sur l'Ordre d'Apparition, le joueur allemand jette un dé pour l'entrée des nouvelles unités VS. Sur un jet de « 1 » à « 5 », ce nombre d'unités VS, piochées au hasard comme indiqué en 11.2.3 sont placées sur la carte dans le périmètre défensif de Berlin mais pas derrière les lignes soviétiques ou dans une ZOC soviétique. Sur un jet de « 6 », une unité VS déserte au lieu d'entrer. Le joueur allemand en choisit une sur la carte et la retire du jeu.

5.6 Disponibilité de l'Aviation

Durant le segment des renforts les joueurs jettent 2 dés afin de déterminer leur aviation disponible pour ce tour (s'il y en a), comme indiqué en 11.4.

6.0 SEGMENT DE RECUPERATION

Les unités désorganisées durant le tour de jeu allemand reçoivent un marqueur de « Désorganisation » blanc. Durant le tour de jeu russe les marqueurs utilisés sont rouges. Les marqueurs de « Désorganisation » blancs sont retirés durant le segment

de récupération du tour allemand suivant tandis que les rouges le sont durant le segment de récupération du tour soviétique suivant.

Les effets de la Désorganisation (voir 8.8) persistent jusqu'à ce que l'unité récupère. Les unités Désorganisées sont éliminées si elles subissent une nouvelle Désorganisation avant d'avoir récupéré.

7.0 SEGMENT DE MOUVEMENT

Tous les mouvements terrestres se déroulent dans la séquence de mouvement du tour. Durant celle-ci le joueur actif peut bouger le nombre d'unités qu'il souhaite en fonction du terrain sur la carte et des capacités de mouvements de ses unités. La capacité de mouvement de chaque unité est exprimée en Points de Mouvement (MPs). Chaque hexagone sur la carte est défini par un coût en MPs pour y entrer, de même que certains côtés d'hexagones. La capacité de mouvement varie aussi en fonction du mode de déploiement de l'unité (voir 3.3).

7.1 Comment bouger les unités

Chaque unité bouge d'hexagone en hexagone en dépensant des MPs pour entrer dans chacun de ces hexagones ou passer par certains côtés d'hexagones. Le coût en MPs de chaque type de terrain présent sur la carte est spécifié sur la TEC. Elle ne peut le faire si elle ne dispose plus de suffisamment de MPs pour cela.

7.1.1 Séquençage du mouvement : les unités ou forces sont amenées à bouger une par une. Quand l'un des joueurs débute le mouvement d'une unité ou d'une force il doit le terminer. Quand il l'a fait le mouvement est considéré comme terminé pour ce tour. Reprendre ou changer l'ordre des mouvements n'est pas permis.

7.1.2 Renforts : les unités qui entrent en renfort paient simplement le coût normal de mouvement de leur hexagone d'entrée.

7.2 Restrictions de Mouvement

Les unités ne peuvent bouger que durant le segment de mouvement d'un tour ami.

Les unités ne sont pas obligées de dépenser tous leurs MPs, mais ceux-ci ne peuvent être accumulés de tour en tour ou transférés vers une autre unité. La capacité de mouvement d'une unité, imprimée sur le pion, est pleinement disponible à chaque segment de mouvement suivant.

7.2.1 Autres Unités : les unités ne peuvent pénétrer dans un hexagone occupé par des unités ennemies. Des unités amies n'entravent pas le mouvement. Cependant le nombre d'unités amies pouvant terminer un segment dans le même hexagone est limité (voir empilement en 3.1).

7.2.2 Mode de déploiement et Restrictions de Mouvement : une unité peut bouger d'autant de MPs que la limite de capacité de mouvement inscrite sur son pion au début du segment de mouvement du joueur actif. Ce qui implique qu'une unité qui change de déploiement en cours de mouvement continue à effectuer celui-ci selon sa capacité de mouvement inscrite sur son pion en début de mouvement. Les unités ayant une capacité de mouvement de « 0 » MPs en mode de déploiement de combat peuvent seulement changer de déploiement durant le segment de mouvement, comme unique action. Une unité ne peut jamais utiliser plus de MPs que ceux inscrits sur son pion selon le mode de déploiement en début de segment de mouvement.

Note : Les HQs soviétiques ont "0" MPs en mode combat et ne peuvent donc normalement bouger. Ils peuvent cependant passer en mode manœuvre ou bien entrer un hexagone de ruines adjacent.

7.2.3 Effets de la ZOC et de la désorganisation sur le mouvement : les ZOCs ennemies (voir section 3.2) et/ou la désorganisation suite à un résultat de combat (voir section 8.8) bloquent le mouvement.

7.3 Les Effets du Terrain

Berlin est une ville étendue, très urbanisée, la plus grande ville attaquée durant la guerre. Ceci requiert des règles spécifiques concernant le terrain.

7.3.1 Clair : en général un terrain clair coûte 1 MP pour y entrer. Les autres types de terrains ont des coûts différents comme spécifié sur la TEC. Il y a peu d'hexagones de terrain clair dans *Fortress Berlin*, jeu portant sur un affrontement urbain. Un hexagone est considéré comme clair s'il est entièrement vide. Si un hexagone a n'importe quel type de terrain même partiel, c'est celui-ci qui doit être pris en compte. N'importe quel hexagone qui a 3 différents types de terrain est considéré comme zone construite (built up area). Les fortifications ne sont pas un type de terrain et n'affectent donc pas la détermination du type de terrain pour le mouvement. Les zones de clair entre deux hexagones d'un autre type ne peuvent servir de terrain clair pour le mouvement mais permettront de tracer une ligne de vue pour le tir direct (voir section 8.3).

7.3.2 Routes et Voies Ferrées : les unités peuvent bouger le long des routes et voies ferrées en utilisant le coût minimal de MPs listé sur la TEC seulement si elles sont en mode de déploiement manœuvre et suivent exactement le trajet des routes ou voies ferrées.

Note : les lignes de métro souterrain (en bleu sur la carte) ne sont pas des voies ferrées conventionnelles ; elles sont souterraines et ne peuvent donc être utilisées en mouvement de type route. Voir la section optionnelle 17.1 pour les spécificités de mouvement par le métro souterrain.

7.3.3 Fleuves et Canaux : les unités ne peuvent les traverser que par des ponts. Un combat d'assaut contre des unités de l'autre côté d'un fleuve ou d'un canal ne peut être effectué que par un pont.

8.0 SEGMENT DE COMBAT

Dans cette partie le joueur qui initie le combat est désigné comme l'attaquant alors que le joueur attaqué est le défenseur.

8.1 Éléments du Combat

Dans ce jeu le combat peut prendre plusieurs formes. Toutes utilisent les mêmes procédures pour en juger : les FS et PF des unités impliquées, les effets du terrain, 2 dés à 6 faces, une table des combats à 2 entrées (CRT) et une seule technique de calcul expliquée ci-dessous.

8.1.1 Facteurs utilisés en Combat des Unités : les unités utilisent leurs FS et PF pour résoudre le combat, selon le terrain présent sur la carte et un nombre généré aléatoirement par le jet de dés. Habituellement l'assaut compare le total des FS des unités en attaque et en défense. Pour les armes de soutien se défendant contre un assaut on utilise le PF. Le bombardement et le bombardement mixte utilisent le FS des artilleries ou des armes de soutien contre le total des PFs des unités cibles. Le tir direct utilise le FS des blindés et des armes de soutien contre le PF de chaque unité cible.

Note : la CRT illustre très explicitement toutes les combinaisons d'attaques/défenses permises.

8.1.2 Table de résultat des Combats (CRT) : elle est divisée en groupes de lignes couvrant les forces possibles pour les différents types de combats, plus 2 matrices. L'entête de la CRT indique quels types d'attaques sont possibles selon le type

d'arme des unités attaquantes. Les colonnes verticales de points de supériorité établissent la base du rapport de force entre attaquant et défenseur. La matrice supérieure permet aux joueurs d'obtenir une lettre selon les FS et PF des unités participant au combat. Cette lettre permet ensuite d'aller à la matrice inférieure pour la résolution finale du combat. La colonne correspondant à cette lettre peut être ajustée selon les conditions du combat tandis que le jet de dés peut l'être selon le terrain. Ce type de table de combat permet de n'en utiliser qu'une seule pour tous les types de combats. Le principe de base est celui du différentiel, les joueurs soustraient simplement le FS ou le PF du défenseur au FS de l'attaquant. Il n'y a pas de ratio dans **Fortress Berlin**, seulement des additions et des soustractions.

8.1.3 Calcul du différentiel : le calcul du différentiel de combat varie légèrement selon les types de combat et est expliqué ci dessous. Pour n'importe quelle attaque si le différentiel calculé est inférieur au chiffre présent dans la colonne la plus basse à gauche en haut de la table de combat, l'attaque échoue automatiquement et n'a pas d'effet. Dans une attaque de bombardement, mixte ou non, ou de tir direct, les FS de l'attaquant sont comparées aux PF du défenseur pour établir le différentiel. Pour les attaques d'assaut on doit utiliser la colonne de « Close Assault Point Superiority » à droite afin de déterminer si les unités en défense contribuent à la défense globale par leur FS ou leur PF selon le type d'arme.

8.1.4 Facteurs de Protection (PF) : les unités en défense utilisent leur PF en combat, sur la matrice supérieure, pour déterminer la lettre (qui devient colonne dans la matrice inférieure) et permettre de la résolution finale du combat. L'utilisation du PF ou de la somme des PFs établit le différentiel avec l'attaquant selon que ce soit un bombardement, mixte ou non, ou un tir direct (voir 8.2.4 étape 1). En assaut le PF est utilisé une seule fois pour la définition de la lettre (colonne) dans la matrice supérieure.

Exception: voir 8.3.

8.1.5 Terrain: le type de terrain occupé par le défenseur sur la carte joue un rôle important dans la résolution du combat. Ces effets du terrain prennent la forme d'un modificateur de jet de dés dans la matrice inférieure et d'ajustement des PFs des unités du défenseur. Certains types de terrain peuvent aussi modifier les FSs lors d'une attaque par un pont sur un fleuve ou un canal, ce qui divise par 2 l'attaquant ; ou bien à la défense d'un point de résistance ou d'une tour anti aérienne, ce qui ajoute une force intrinsèque au défenseur. Dans le cas d'hexagones contenant plusieurs types de terrain, on utilise le plus favorable au défenseur. Les effets du terrain sont, le plus souvent, non cumulatifs.

Exception : voir la TEC. Noter qu'un défenseur attaqué via un pont sur un fleuve ou un canal reçoit le modificateur de jet de dés pour ce côté d'hexagone en plus de la division par deux sur la force de l'attaquant liée à l'obstacle de l'eau.

8.1.6 Orientation : une unité ne peut attaquer que dans une direction à laquelle elle fait face (voir 3.4). Donc une unité en mode manœuvre ne peut conduire de tir direct ou d'assaut sur ses hexagones de flanc. En mode combat les unités sont considérées comme ayant une orientation automatique dans toutes les directions.

8.2 Attaques de Bombardement

Ce type de combat représente l'utilisation d'armes à distance pour désorganiser ou détruire les unités ennemies. Seules les unités avec cette capacité listée sur l'entête de la CRT peuvent effectuer des attaques de bombardement. Ces dernières ne peuvent avoir lieu que contre des hexagones occupés par des unités ennemies. Chaque unité amie ne peut tirer qu'une seule fois par segment de combat et un hexagone donné ne peut être attaqué qu'une seule fois par segment de combat.

Toutes les unités qui bombardent un hexagone combinent leurs FSs en une seule attaque. De la même manière toutes les unités ennemies dans l'hexagone bombardé combinent leurs PFs en un seul total défensif.

8.2.1 Bombardements Mixtes : un joueur peut combiner les FSs des unités d'artillerie capables de bombardement avec les FSs d'unités capables de tir direct (antichar, flak, blindés) pour faire des attaques de bombardement mixte. Dans ce cas, utiliser la ligne « bombardement mixte » sur l'entête de la CRT afin de déterminer la colonne appropriée à utiliser dans la matrice supérieure.

8.2.2 Effets de la Portée : les unités d'artillerie sur la carte tirant à plus de la moitié de leur portée ne peuvent comptabiliser que la moitié de leurs FSs ; les fractions sont ignorées. L'artillerie hors carte n'est pas concernée par cette règle.

8.2.3 Ligne de Vue : l'artillerie sur la carte tirant à plus de la moitié de sa portée et l'artillerie hors carte doivent avoir une unité amie non désorganisée dans un rayon de deux hexagones de l'hexagone cible et pouvant tracer une ligne de vue (voir 11.3) vers cet hexagone cible, pour guider le bombardement. Les unités d'artillerie participant au bombardement mixte ne sont pas concernées par cette limite de la ligne de vue, seules les unités non artilleries participant au bombardement mixte le sont (voir 8.32).

8.2.4 Procédures d'Attaques de Bombardement : utiliser la procédure suivante pour conduire une attaque de bombardement :

Etape 1) L'attaquant détermine le type d'attaque (bombardement ou bombardement mixte) à réaliser et totalise les FSs de toutes les unités participantes. Le défenseur totalise lui tous les PFs des unités dans l'hexagone ciblé et y ajoute le type de terrain le plus favorable listé sur la TEC ;

Etape 2) Soustraire le total du défenseur de celui de l'attaquant pour établir le différentiel de combat ;

Etape 3) Sur l'entête de la CRT trouver la ligne correspondant au type de bombardement et sur celle-ci l'écart contenant le différentiel de combat. Puis suivre vers le bas dans la matrice supérieure la colonne correspondante. Si le différentiel de combat est inférieur à l'écart le plus bas sur l'entête de la CRT l'attaque échoue automatiquement et est sans effet.

Etape 4) On prend maintenant le PF le plus élevé de l'une des unités présentes dans l'hexagone ciblé auquel on ajoute le modificateur défensif du type de terrain (hexagone, pas côté d'hexagone) s'il y en a un. Sur la matrice supérieure on croise ce résultat avec la colonne déterminée préalablement par le différentiel de combat pour obtenir une lettre permettant la résolution finale du combat dans la matrice inférieure.

Etape 5) Sur la matrice inférieure de la CRT la lettre permet de déterminer une colonne. Jeter deux dés. Modifier ce jet selon le modificateur de défense lié au terrain le plus favorable à la défense, s'il y en a un. Le résultat obtenu dans la colonne de la CRT indique alors le résultat du bombardement. Les unités de l'attaquant conduisant le bombardement, mixte ou non, ne souffrent jamais d'aucun résultat sur la CRT.

8.3 Attaques de Tirs Directs

Ce type de combat représente l'utilisation d'armes lourdes (canons) d'unités blindées, antichars ou de flak. En tir direct, contrairement au bombardement, les unités tirent sur une unité cible spécifique dans l'hexagone et non dans l'hexagone entier. Seules les unités disposant de cette capacité comme listé dans l'entête de la CRT peuvent effectuer des attaques de tirs directs. Seules les unités blindées,

mécanisées ou les canons d'assaut (canon automotorisé) peuvent être la cible d'un tir direct. Si une telle unité cible n'est pas présente le tir direct ne peut avoir lieu.

8.3.1 Portée : comme le bombardement, le tir direct s'effectue à distance, c'est-à-dire qu'il est effectué contre une unité plus loin que l'hexagone adjacent. Toutes les unités capables de tir direct ont une portée de 2 hexagones.

Exception : *les unités de flak positionnées dans n'importe quelle tour anti aérienne de Berlin ont une portée de 4 hexagones.*

Cependant toute unité utilisant le tir direct au-delà de l'hexagone adjacent doit être capable de tracer une ligne de vue (voir 8.3.2 ci-dessous).

8.3.2 Ligne de Vue : la ligne de vue est tracée du centre de l'hexagone de l'unité effectuant le tir jusqu'au centre de celui de la cible. Si cette ligne passe par une zone construite ou une construction majeure, elle est bloquée. Si elle passe le long d'un côté d'hexagone entre terrain bloquant et non bloquant, elle est considérée comme libre. Les fortifications et les unités n'ont pas d'effet sur la ligne de vue.

8.3.3 Restrictions : les unités doivent être sous commandement d'un HQ pour effectuer des attaques de tirs directs (voir 3.5.2). Seules des unités spécifiques peuvent être sélectionnées comme cibles. Aucune unité utilisant le tir direct ne peut l'effectuer sur plus d'une unité par segment de combat. Différentes unités peuvent se combiner en un seul tir sur une unité cible spécifique par contre.

8.3.4 Potentiel d'Attaque : les unités ne peuvent s'engager que dans un seul type de combat par segment de combat. Donc si une unité blindée effectue un tir direct, elle ne peut participer à une attaque de bombardement mixte ou d'assaut. Les joueurs devront donc choisir précautionneusement quel type de combat ils souhaitent engager sur quel type d'unité cible pour chaque segment de combat.

8.3.5 Tir Direct Défensif : les unités capables d'attaques de tirs directs se défendant contre un assaut peuvent effectuer un tir direct défensif avant la résolution finale de l'assaut contre elles. Le tir est résolu normalement. Les tirs directs défensifs sont résolus après l'annonce de l'assaut mais avant sa résolution.

Note du concepteur : *un tir direct défensif mené avec succès peut désorganiser ou éliminer les unités attaquant, réduisant ainsi potentiellement les chances de succès de l'assaut mené.*

8.3.6 Procédures : le tir direct est résolu par étapes comme le bombardement (voir 8.2.4) EXCEPTÉ que la ligne utilisée dans l'entête de la CRT n'est pas la même et que les cibles sont toujours des unités spécifiques (ne pas ajouter les PFs des unités présentes dans l'hexagone). L'unité cible du tir peut bénéficier du terrain dans l'hexagone et le côté d'hexagone.

8.4 Combat d'Assaut

Ce type de combat représente l'attaque contre une position donnée de troupes et d'équipements, jusqu'au corps à corps. Seules les unités ayant la capacité d'assaut listée sur l'entête de la CRT peuvent initier un tel combat.

8.4.1 Eligibilité à l'Assaut : les unités souhaitant réaliser un assaut doivent se trouver dans un hexagone adjacent à celui de l'ennemi et ce dernier se trouver dans les hexagones de face (voir 8.1.6) de toutes les unités participant à l'assaut. Seules les unités ennemies, les garnisons intrinsèques de points de résistance et les tours anti aériennes (voir 10.1.3 et 10.1.4) peuvent être l'objet d'un assaut. Les joueurs ne peuvent prendre d'assaut un hexagone vide.

8.4.2 Procédure d'Assaut : utiliser la procédure suivante pour conduire une attaque d'assaut :

Etape 1) Annoncer l'assaut contre un hexagone en précisant quelles unité(s) y participe(nt) après résolution de tous les bombardements et tirs directs. Annoncer un

éventuel support d'HQ pour l'attaquant et/ou le défenseur. Procéder à la résolution des assauts un par un dans l'ordre choisi par l'attaquant.

Etape 2) Les unités en défense qui le peuvent procèdent à un tir direct défensif contre les unités attaquantes pouvant être l'objet de ce type de tir (voir 8.3.5). Les unités à l'attaque non affectées par ce tir participent alors à la résolution finale de l'assaut.

Etape 3) Calculer le différentiel de combat entre l'attaquant et le défenseur. Toutes les unités éligibles à l'attaque d'assaut combinent leurs FSs en une seule valeur. Les unités en défense consultent la colonne de « Close Assault Point Superiority » sur l'entête de la CRT afin de déterminer si les unités contribuent à la défense par leur FS ou leur PF. Les unités réalisant un assaut au travers d'un pont (sur fleuve ou canal) voient leurs FSs réduits de moitié (que d'autres unités réalisent cet assaut sans la pénalité du pont ou non). Calculer le FS (ou le PF) de chaque unité individuellement, en gardant les fractions, puis ajouter et arrondir à l'entier inférieur. Soustraire ensuite le total du défenseur à celui de l'attaquant afin de déterminer le différentiel de combat final.

Etape 4) Trouver sur la CRT la « Point Superiority column » qui correspond au différentiel de combat établi précédemment. Cela donne une colonne sur la matrice supérieure. Sur celle-ci croiser le PF ajusté du défenseur, c'est-à-dire le PF le plus élevé d'une des unités en défense avec celui du terrain, afin de déterminer la lettre initiale qui donnera la colonne dans la matrice inférieure. Les avantages de l'assaut (voir 8.5 ci-dessous) peuvent décaler la lettre initiale/colonne à utiliser pour résoudre l'assaut dans la matrice inférieure. Déterminer si le terrain le plus favorable au défenseur comme les côtés d'hexagones éventuellement traversés par les unités attaquantes, comme spécifié dans la TEC, requièrent des modificateurs du jet de dés pour résoudre ce combat. Jeter deux dés. Croiser le jet obtenu avec la colonne ajustée de la matrice inférieure pour avoir les résultats de l'assaut. Ces résultats peuvent être des lettres, chiffres ou symboles. Ces résultats sont expliqués en dessous de la CRT.

Note Générale : pour tous les types de combat les ajustements de colonne à gauche de « A » sur la matrice inférieure sont traités comme « A ». Les ajustements à droite de « I » sont traités comme « I ». Les jets de dés ajustés inférieurs à « -4 » sont traités comme « -4 » et supérieurs à « 12 » comme « 12 ».

8.5 Les Avantages à l'Assaut

Beaucoup de conditions peuvent donner des avantages à l'un ou l'autre camp lors d'un assaut. Chacun des avantages suivant donne un décalage favorable sur la matrice inférieure de la CRT pour le camp concerné. Les décalages favorables à l'attaquant se font à droite, au défenseur à gauche. Ces décalages sont cumulatifs.

8.5.1 Avantage de moral : en mode combat chaque unité a un niveau de moral imprimé sur son pion au milieu sur le côté droit. Chaque joueur annonce son MR le plus élevé parmi les unités présentes. Le camp avec le MR le plus élevé obtient un décalage de colonne. Les unités en mode manœuvre au moment du combat n'utilisent jamais le MR du mode combat.

8.5.2 Supériorité Blindée : si l'assaut se déroule en terrain clair ou parc (seulement ces deux là), que le joueur donnant l'assaut dispose d'unités blindées (y compris des unités de reconnaissance) et qu'il n'y a pas de facteur annulant les blindés, l'attaquant obtient un décalage d'une colonne de supériorité blindée. Les facteurs d'annulation de la supériorité blindée sont les unités suivantes en défense : blindés, génie, antichar et/ou flak ; ou bien si les unités donnent l'assaut au travers d'un pont

sur un fleuve ou un canal ; ou bien si l'hexagone en défense contient un bunker, un point de résistance, une tour anti aérienne ou une construction majeure.

8.5.3 Attaque de Débordement : si une unité en mode manœuvre subit un assaut d'une direction à laquelle elle ne fait pas face, l'attaquant reçoit alors un décalage favorable de colonne. Cet avantage est annulé si l'assaut a lieu dans un hexagone contenant un point de résistance, une tour anti aérienne, un bunker ou si une autre unité en défense dans l'hexagone fait face à l'assaut.

8.5.4 Encerclée : si une unité subit un assaut de telle façon que tous les hexagones l'entourant sont occupés par une unité ennemie ou une ZOC, elle est alors considérée comme encerclée. Pour la détermination de cet avantage (et seulement celui-ci) les ZOCs ennemies sont annulées par la présence d'unités amies. L'assaut sur une unité encerclée donne un décalage favorable d'une colonne.

Exception : cet avantage est annulé si l'assaut se fait sur un bunker, un point de résistance ou une tour anti aérienne.

8.6 Explication des Résultats de Combat

Les résultats suivant sont possibles :

* **(asterisk)** : si un combat à distance (bombardement, tir direct ou bombardement mixte) se résout sur la colonne « D » ou plus et que l'hexagone cible est une zone construite, des Ruines (voir 9.0) sont créées en plus du résultat normal de combat. Si le combat est un assaut, quelle que soit la colonne, un empilement de l'attaquant devient désorganisé (en plus des résultats normaux de combat).

-- **Pas d'Effet** : rien ne résulte.

R : Retraite : les unités en défense doivent reculer de 1 ou 2 hexagones (au choix du défenseur) selon les règles de recul. En bombardement mixte ou non et en tir direct les unités en défense dans des bunkers, points de résistance (voir 10.0) ou tour anti aérienne, elles peuvent ignorer ce résultat.

D : Désorganisation : les unités en défense sont désorganisées. Durant le tour allemand elles reçoivent un marqueur de désorganisation blanc, rouge durant le tour soviétique. Les effets de la désorganisation sont expliqués en 8.8.

EX : Echange : le défenseur doit éliminer une unité ; l'attaquant doit compenser cette perte avec une unité dont le FS est au moins égal au FS ou PF (le plus élevé dans le mode concerné durant le combat) de l'unité éliminée, à moins que ce ne soit une attaque de bombardement (mixte ou non) où dans ce cas aucune unité attaquante n'est éliminée.

1 ou 2 : Résultat en Nombre : le nombre indiqué correspond au nombre d'unités défensives éliminées (au choix du défenseur) et retirées du jeu. Les éventuelles unités survivantes, doivent retraiter d'un hexagone en plus du nombre indiqué (**2** donne 3 hexagones de retraite) en respectant les règles de retraite.

Note : les garnisons intrinsèques des points de résistance et des tours anti aériennes ne sont pas des unités et ne peuvent être sélectionnées pour élimination en lieu et place des unités de combat. Les unités attaquantes sont éligibles à l'Avance en Exploitation (voir 8.10).

E : Elimination : toutes les unités en défense sont éliminées et retirées du jeu. Les unités attaquantes sont éligibles à l'Avance en Exploitation (voir 8.10).

8.7 Retraite des Unités

La retraite n'est pas considérée comme un mouvement en tant que tel et ne coûte pas de MPs. Les unités subissant une retraite sont reculées de 1 ou 2 hexagone(s) par le joueur concerné. De plus les unités survivant à un combat ayant entraîné un résultat **1 ou 2** doivent retraiter d'un hexagone de plus que le résultat précédemment mentionné pour laisser place à l'Avance en Exploitation de l'attaquant (voir 8.10).

8.7.1 Restrictions : toutes les retraites sont sujettes à ces restrictions :

- 1.) Les unités ne peuvent retraiter dans ou au travers d'unités ou de ZOCs ennemies (sauf si la ZOC est occupée par une unité amie) ou entrer dans un terrain interdit normalement.
- 2.) Les unités ne peuvent violer les règles d'empilement dans l'hexagone de fin de retraite.
- 3.) Les unités ayant une capacité de mouvement de « 0 » au moment de la retraite sont éliminées.
- 4.) Les unités ne peuvent retraiter au travers d'un fleuve ou d'un canal sauf par un pont. Les unités ne peuvent retraiter dans le même hexagone plusieurs fois ou rentrer dans l'hexagone du départ de la retraite.
- 5.) Les unités soviétiques amenées à retraiter hors de la carte reviennent le tour suivant dans la zone d'entrée lettrée la plus proche. Les unités allemandes amenées à retraiter hors de la carte sont éliminées.

Les unités ne pouvant retraiter du fait de l'ensemble de ces restrictions sont éliminées.

8.7.2 Combats successifs : si une unité retraite dans un hexagone occupé par une autre unité amie et que cette dernière subit un combat à la suite, le(s) unité(s) retraitée(s) peuvent utiliser leurs FSs, PFs ou autre valeur dans le nouveau combat. Ces unités participant à ce nouveau combat en subissent aussi tous les nouveaux résultats.

8.8 Désorganisation

La désorganisation altère temporairement mais sévèrement les capacités d'une unité. Les unités désorganisées sont immédiatement retournées en mode manœuvre (si ce n'est déjà le cas), perdent leurs ZOCs, ont leur MR réduit de « 1 » et ne peuvent bouger – changer de déploiement ou d'orientation alors qu'elles sont désorganisées.

Les unités désorganisées ne peuvent conduire de bombardement (mixte ou non), apporter de soutien, faire des attaques de tir direct, mener un assaut (à l'exception de se défendre contre), faire d'avance après combat ou d'avance en exploitation. Attaquées les unités désorganisées ne se défendent qu'avec la moitié de leur FS. Diviser par 2 le PF de toute unité antichar, anti aérienne ou d'artillerie désorganisée (arrondir à l'entier inférieur). Les unités désorganisées subissant une nouvelle désorganisation avant d'avoir récupéré de la 1^{ère} sont éliminées.

Note : les unités désorganisées situées dans des ruines sont retournées en mode combat dès récupération.

8.8.1 Récupération d'une Désorganisation : les marqueurs de désorganisation blancs sont ôtés durant le segment de récupération (voir 6.0) du tour allemand suivant. Les rouges le sont durant le tour soviétique suivant. Les effets de la désorganisation persistent jusqu'à ce que la récupération opère.

8.9 Avance Après Combat

Si toutes les unités se défendant contre un assaut sont éliminées ou retraitent, les unités attaquantes survivantes non désorganisées peuvent avancer dans l'hexagone libéré par le défenseur, à moins qu'elles ne puissent pas en mouvement normal. Ce type d'action est appelé Avance Après Combat. Ceci doit avoir lieu avant la résolution du combat suivant. L'Avance en Exploitation (voir 8.10 ci-dessous) est une forme spéciale d'Avance Après Combat. Si un bombardement, mixte ou non, élimine les unités ennemies en défense et que celles-ci étaient adjacentes à des unités amies susceptibles de mener un assaut dans l'hexagone considéré, alors ces unités

amies peuvent occuper l'hexagone ainsi libéré par le défenseur en respectant les règles d'empilement.

Note : *ces unités avançant peuvent ensuite mener un assaut sur un autre hexagone adjacent occupé par des unités ennemies (ou sur un hexagone inoccupé de type point de résistance ou tour anti aérienne). Un hexagone ennemi libéré après un résultat de tir direct ne peut être entré après le combat.*

8.10 Avance en Exploitation

L'attaquant peut mener une Avance Après Combat spéciale en profondeur après certains résultats de combat. Ceci est nommé une Avance en Exploitation et ne survient qu'après un résultat de nombre ou d'élimination sur la CRT. Ceci n'a lieu qu'en assaut. Toute Avance en Exploitation ne débute qu'après une Avance Après Combat normale dans l'hexagone du défenseur libéré. Les unités impliquées dans cette avance peuvent alors avancer d'un certain nombre d'hexagones supplémentaires. Si le résultat du combat était « 1 » les unités avancent d'un hexagone supplémentaire, de deux hexagones après un résultat « 2 » ou « E ». Les unités considérées ne peuvent avancer que dans des hexagones ou au travers de côtés d'hexagones où elles auraient pu pénétrer en mouvement normal, et doivent stopper quand elles entrent dans un hexagone couvert par une ZOC ennemie.

9.0 RUINES

Les bâtiments en ville, pilonnés par la bataille, sont souvent réduits à des ruines. Dans bien des cas ces ruines sont une meilleure position défensive que les bâtiments initiaux et sont plus difficiles à traverser.

Note : *Berlin était déjà en ruines avant le début du jeu. Les marqueurs de ruines dans le jeu signalent une destruction et des débris encore majorés.*

9.0.1 Règle Générale : dans **Fortress Berlin** les effets des ruines ont lieu quand l'hexagone cible d'un combat à distance est construit, la colonne dans la matrice supérieure est supérieure ou égale à « D » et le résultat final dans la matrice inférieure inclut un *. On place alors dans l'hexagone un marqueur ruines qui restera jusqu'à la fin de la partie.

9.0.2 Effets sur le Mouvement : les unités en mode manœuvre ne peuvent entrer dans un hexagone avec un marqueur ruines. Les unités en mode combat dépensent 4 MPs pour entrer dans un tel hexagone.

Exception : *les HQs soviétiques ont « 0 » MPs en mode combat mais peuvent malgré tout entrer dans un hexagone adjacent avec un marqueur ruines. De plus les unités désorganisées parmi les ruines après une attaque seront immédiatement retournées en mode combat après récupération.*

9.0.3 Effets sur les Combats : les unités en défense dans un hexagone de ruines ont 4 points ajoutés à leur PF pour les combats menés contre elles. De plus lors de la résolution finale du combat, quel que soit son type, un modificateur de « -4 » est appliqué au jet de dés.

10.0 FORTIFICATIONS

La partie débute avec le joueur allemand qui occupe Berlin dont nombre d'hexagones contiennent des ouvrages défensifs préalablement édifiés pour cette dernière bataille. Ces fortifications ont des particularités expliquées ci-dessous.

10.1 Types de Fortifications

Il existe 4 types de fortifications (avec dans l'ordre croissant d'efficacité) : les barrières de périmètre, les bunkers, les points de résistance et les tours anti aériennes.

10.1.1 Barrières de Périmètre : fils barbelés et autres obstacles au mouvement sont là pour ralentir l'accès à ces hexagones. Cela se traduit en terme de jeu par une pénalité supplémentaire de mouvement de +1 MP pour y entrer. Ce coût supplémentaire n'intervient que pour le côté d'hexagone précisément obstrué par la barrière de périmètre. En combat au travers de ce type d'hexagone un modificateur du jet de dés de -1 s'applique à la résolution finale de l'assaut.

10.1.2 Bunkers : ce sont des positions défensives renforcées pour procurer une couverture aux troupes. Les ZOCs ennemies ne s'appliquent pas dans les hexagones de bunker. Lors d'un assaut les troupes en défense dans un hexagone de bunker ne sont pas sujettes aux décalages de colonnes de l'attaquant pour le débordement, l'encercllement ou la supériorité blindée. Pour tous les types de combats le total des PFs des unités en bunker est majoré de 2 et un modificateur du jet de dés de -2 est appliqué pour la résolution finale du combat (les barrières de périmètre autour des hexagones de bunker n'apportent rien de plus en défense). Les unités en défense dans les bunkers peuvent ignorer les résultats de retraite amenés par la CRT pour les attaques de tir direct et les attaques de bombardement, mixtes ou non. Par contre les résultats de retraite liés à un assaut s'appliquent toujours.

10.1.3 Points de Résistance : ces positions défensives particulièrement préparées et renforcées pour résister aux attaques procurent des avantages dans tous les types de combat. Les ZOCs ennemies ne s'appliquent pas dans les hexagones de Points de Résistance. Lors d'un assaut les troupes en défense dans un hexagone de bunker ne sont pas sujettes aux décalages de colonnes de l'attaquant pour le débordement, l'encercllement ou la supériorité blindée. Un hexagone de Point de Résistance est considéré comme possédant une garnison intrinsèque défensive avec un FS de « 1 », un PF de « 3 » et un MR de « 1 ». Ces garnisons ne peuvent bouger, projeter de ZOC ou attaquer. Cependant le FS de la garnison intrinsèque est ajouté à celui des unités amies présentes sur le Point de Résistance pour le calcul du FS final. Le Point de Résistance ajoute également « 3 » au PF total des unités amies présentes (si seule la garnison intrinsèque est présente alors le PF = 3). Les Points de Résistance procurent aussi un modificateur du jet de dés de « -3 » contre tous les types de combats. Les unités en défense dans les Points de Résistance peuvent ignorer les résultats de retraite amenés par la CRT pour les attaques de tir direct et les attaques de bombardement, mixtes ou non. Par contre les résultats de retraite liés à un assaut s'appliquent toujours. Les garnisons intrinsèques seules dans les Points de Résistance sont éliminées par tous les résultats de combat sauf « * ». Lors de l'attaque de garnisons intrinsèques seules dans les Points de Résistance au cours de n'importe quel type de combat, toute perte de l'attaquant par un résultat « EX » est ignorée.

10.1.4 Tours Antiaériennes : les 3 présentes à Berlin étaient des constructions imposantes, parmi les quelques unes dessinées par Albert Speer. Chacune était garnisonnée de groupes d'élite de canoniers de la Luftwaffe et de personnel d'intendance. Elles étaient de formidables positions défensives. Chacune dispose d'une garnison intrinsèque avec un FS défensif de « 3 » et un MR de « 3 ». Ces garnisons ne peuvent bouger, projeter de ZOC ou attaquer. Cependant le FS de la garnison intrinsèque est ajouté à celui des unités amies présentes sur la Tour Antiaérienne pour le calcul du FS final. La Tour Antiaérienne ajoute également « 3 » au PF total des unités amies présentes (si seule la garnison intrinsèque est présente alors le PF = 3). Les Tours Antiaériennes procurent aussi un modificateur du jet de dés de « -4 » contre tous les types de combats. Les unités en défense dans les Tours Antiaériennes peuvent ignorer les résultats de retraite amenés par la CRT

pour les attaques de tir direct et les attaques de bombardement, mixtes ou non. Par contre les résultats de retraite liés à un assaut s'appliquent toujours. Les garnisons intrinsèques seules dans les Tours Antiaériennes sont éliminées par tous les résultats de combat sauf « * ». Lors de l'attaque de garnisons intrinsèques seules dans les Tours Antiaériennes au cours de n'importe quel type de combat, toute perte de l'attaquant par un résultat « EX » est ignorée.

10.2 Capturer les Points de Résistance et les Tours Antiaériennes

Quand le joueur soviétique capture un Point de Résistance ou une Tour Antiaérienne, il l'indique avec un marqueur « étoile » pour indiquer que la garnison intrinsèque a été détruite. Ainsi capturés, les Points de Résistance et les Tours Antiaériennes deviennent inactifs ; ils ne procurent aucun avantage au joueur soviétique et ne procureront plus d'avantage au joueur allemand dans le cas d'une recapture.

11.0 REGLES POUR LES UNITES SPECIALES

Chaque camp a rassemblé quelques unités spéciales pendant cette bataille. Les règles suivantes tentent de traduire certaines de leurs forces et faiblesses.

11.1 Hitler

Probablement l'unité la plus spéciale de toutes...le III^e Reich, qui arrivait à sa fin avec la bataille de Berlin, avait toujours été dominé par Hitler. Dans le jeu de base seul le pion Hitler est utilisé (voir la règle optionnelle 17.4 pour utiliser plus de leaders).

11.1.1 Déploiement d'Hitler : il est placé sur la carte selon les instructions du scénario, dans l'hexagone contenant le Bunker du Führer (5017).

11.1.2 L'option Hitler : le joueur allemand peut tenter qu'Hitler se suicide, au début du segment de combat de chaque tour allemand, ce à partir du tour qui suit la capture par le joueur soviétique du 1^{er} Point de Résistance. Un seul dé est nécessaire. Sur un « 6 » Hitler réussit et est retiré du jeu. Jusqu'au tour 10 le joueur allemand marque 2 VPs lors du suicide d'Hitler. Ajouter « 1 » au dé quand une unité soviétique se trouve à 2 hexagones ou moins de 5017. Une seule tentative de suicide par tour peut être tentée. Le joueur allemand peut recevoir des VPs supplémentaires si Hitler survit jusqu'au tour 15. 2 VPs sont obtenus par le joueur allemand lors de chaque fin des tours 10 à 14 si Hitler est toujours vivant, pour un maximum de 10 VPs. Hitler réussit son suicide automatiquement au début du dernier tour (15). Le joueur allemand reçoit 10 VPs additionnels si Hitler a survécu jusqu'au début du tour 15. En dehors du fait d'être ôté de la carte lors de son suicide, Hitler en bouge pas, ne combat pas et n'affecte aucunement la partie d'une autre manière.

11.1.3 Effets de la mort d'Hitler : la mort par suicide d'Hitler a un sérieux impact militaire pour le camp allemand. Au début du tour de jeu qui suit celui du suicide d'Hitler, tous les « Plant Protection Battalions » et les unités des « Jeunesses Hitlériennes » désertent et sont retirées du jeu. Les Waffen SS et la Volksturm doivent aussi tester leur éventuelle désertion. Jeter un dé pour chaque unité. De 1 à 3 l'unité reste et de 4 à 6 elle déserte et est retirée du jeu. Un seul jet par unité par partie est réalisé pour la mort d'Hitler.

11.1.4 Capture d'Hitler : Hitler peut être capturé si l'hexagone qu'il occupe (5017) tombe lors d'un assaut du joueur soviétique, ou si une unité soviétique entre dans l'hexagone 5017. Si le joueur soviétique parvient à capturer Hitler le jeu se termine immédiatement sur une victoire automatique soviétique.

11.1.5 L'invulnérabilité d'Hitler : Hitler n'est pas une unité de combat et n'est pas affecté par les résultats de combat. Hitler ne quitte le jeu que par capture ou suicide. Si Hitler est laissé seul dans un hexagone ou toutes les unités amies présentes

retraitent ou sont détruites par l'intermédiaire d'un combat à distance, il ne peut bouger et peut être capturé si l'hexagone est ensuite occupé par une unité soviétique.

11.2 Diverses Unités de Défense Allemandes

Les Allemands ont mobilisé une incroyable variété hétéroclite d'unités pour défendre Berlin. Chaque type de ces unités dispose de règles spéciales indiquées ci-dessous.

11.2.1 Plant Protection Battalions (PPBs): Les Allemands ont mobilisé des unités en urgence faites d'hommes âgés, d'enfants, et de tout ce qui pouvait l'être, avec les armes qui restaient après armement de la Volksturm, afin de protéger les bâtiments importants et les usines de Berlin. Ces troupes avaient une faible cohésion. Les unités PPBs n'ont pas de capacité de mouvement et n'ont qu'un mode combat. La 1^{re} fois (et à cet instant) où une unité soviétique atteint un hexagone situé à 3 hexagones ou moins d'une unité PPB, un dé est jeté pour déterminer si cette dernière déserte. De 1 à 3 elle déserte et de 4 à 6 elle reste sur place. Un seul jet par unité PPB et par jeu est fait. Les unités PPB sont détruites si elles sont forcées à reculer ou à changer de mode, lors d'une désorganisation par exemple (voir 8.8). Voir aussi le 11.1.3. ci-dessus.

11.2.2 Jeunesses Hitlériennes : les unités marquées « HJ », une fois placées sur la carte, ne peuvent bouger jusqu'à ce qu'une unité SS engage le combat. Après cela les unités des Jeunesses Hitlériennes sont libres de bouger et de combattre normalement, en étant sujettes à la règle 11.1.3.

11.2.3 La Volksturm : la plupart des unités d'infanterie dans Berlin sont de la Volksturm (VS), composée d'hommes trop âgés ou trop jeunes équipés d'un amalgame d'armes, mais avec en général des cadres de l'armée régulière. Les unités de la VS entrent en jeu aléatoirement. Ce qui signifie que quand les règles de placement du scénario stipule un ordre d'apparition des unités de la VS, le joueur allemand doit les choisir au hasard sans consulter leurs valeurs. L'utilisation d'une tasse ou d'un gobelet facilite la chose. Lorsque « Tester pour les unités de la VS » est indiqué dans leur ordre d'apparition, le joueur allemand doit jeter un dé. De 1 à 5 le joueur allemand tire au hasard le nombre obtenu d'unités VS. Sur un « 6 » le joueur allemand doit au contraire immédiatement sélectionner sur la carte une unité VS qui déserte et est donc retirée du jeu. Voir aussi 13.6.

***Note :** ne pas remettre dans la pioche d'unités VS celles détruites ou ayant désertées.*

11.3 Artillerie Hors Carte Soviétique

La possibilité pour le joueur soviétique de faire des attaques de bombardement comporte des différences par rapport au joueur allemand. Plutôt que d'être symbolisée par des artilleries sur la carte, la puissance de feu de l'artillerie soviétique est coordonnée par chaque HQ d'armée en jeu. Quand il entre en jeu le HQ comporte un marqueur qui représente l'hexagone qui va être pilonné par l'artillerie de cette armée pour ce tour. Le joueur place alors simplement le marqueur sur l'hexagone bombardé. Cet hexagone cible doit être situé dans le rayon de commandement du HQ d'armée responsable du bombardement et à 2 hexagones ou moins d'une unité subordonnée au HQ, non désorganisée, ayant une ligne de vue sur cet hexagone cible. Chaque frappe de l'artillerie a une FS de « 18 ». Le joueur peut combiner plusieurs frappes de différents HQs sur la même cible, à condition de respecter les conditions ci-dessus. Ces attaques de bombardement par l'artillerie hors carte soviétique sont résolues de la même façon que celles de l'artillerie présente sur la carte.

11.4 Aviation

Trois armées aériennes entières soutenaient les forces soviétiques au sol lors des attaques vers Berlin. Il y a aussi une petite chance de voir du soutien aérien allemand. Afin de refléter cela 3 pions de frappes aériennes aux couleurs soviétiques sur une face et aux couleurs allemandes sur l'autre sont présents. Lors de chaque segment des renforts de chaque joueur, le joueur en phase jette deux dés et consulte alors la « Table des Frappes Aériennes » (Air Strike Table = AST) pour déterminer s'il reçoit du soutien aérien pour ce tour et dans quelle quantité. Chaque frappe aérienne a un FS de « 20 ». Une frappe aérienne peut être menée contre n'importe quel hexagone de la carte. Plusieurs frappes ne peuvent être combinées contre un même hexagone ; une frappe aérienne ne peut être combinée à une autre attaque de bombardement. Les frappes aériennes sont résolues de la même façon que les attaques de bombardement par l'artillerie hors carte soviétique excepté le fait qu'il n'est pas nécessaire d'avoir une unité amie qui serve au repérage (ligne de vue).

12.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie de **Fortress Berlin** peut être remportée de 3 façons :

- 1.) Le joueur soviétique l'emporte automatiquement s'il capture Hitler.
- 2.) Sans quoi la partie se poursuit jusqu'au 15^e tour ou bien jusqu'à ce que le joueur soviétique capture l'hexagone du Reichstag (5015).
- 3.) Si le joueur allemand contrôle toujours le Reichstag à la fin du 15^e tour, il emporte la victoire automatiquement.

Lorsque le joueur soviétique prend le contrôle du Reichstag la partie se termine et les joueurs calculent leurs totaux de Points de Victoire (VP) et les comparent. Le joueur avec le plus de VP gagne. Les 2 joueurs emportent des VPs pour différents éléments dans le jeu, listés ci-dessous.

12.0.1 Grille des VPs allemands : le joueur allemand reçoit des VPs pour les éléments suivants :

2 VPs si Hitler se suicide entre les tours 1 à 9 inclus.

2 VPs si Hitler est encore en vie à la fin de chaque tour entre le 10^e et le 14^e (10 VPs maximum).

10 VPs si Hitler est encore en vie au début du 15^e tour (lorsqu'il est automatiquement retiré du jeu).

2 VPs pour chaque tour complet entre le 1^{er} et le 11^e où le joueur allemand contrôle le Reichstag.

5 VPs pour chaque tour complet entre le 12^e et le 15^e où le joueur allemand contrôle le Reichstag.

2 VPs pour chaque unité de la 20^e Division Panzergrenadier sortie à temps de la carte (voir 5.2).

1 VP pour chaque unité soviétique éliminée au combat.

12.0.2 Grille des VPs soviétiques : le joueur soviétique reçoit des VPs pour les éléments suivants :

1 VP pour chaque unité allemande éliminée au combat (les unités retirées par désertion ou fuite ne comptent pas).

1 VP par tour, en commençant au tour 6 allemand (26 avril), si n'importe quelle unité de la 20^e Division Panzergrenadier est encore en jeu.

Un nombre variable de VPs est accordé au joueur soviétique selon les variantes (voir 16.0) sélectionnées pour la partie.

13.0 PLACEMENT ET SCENARIOS

Seul le joueur allemand a besoin de placer des unités sur la carte. Toutes les unités soviétiques entrent en jeu comme des renforts selon les règles qui régissent leur arrivée (voir 15.0). Pour faciliter le placement le joueur soviétique peut aider le joueur allemand dont les unités commencent à des endroits fixes. Pour le déploiement des unités allemandes suscitant un choix, seul le joueur allemand les placera. Les facteurs apparaissant dans les instructions de placement sont ceux des unités en mode combat (FS, PF et MA). Cependant le joueur allemand peut choisir de les placer en mode manœuvre. Toutes les unités du joueur soviétique entrent en jeu en mode manœuvre. Dans plusieurs cas ci-dessous les commentaires tactiques sont intégrés au placement plutôt que d'être mis à la fin dans les notes du concepteur.

13.1 Placements Fixes au centre de Berlin

A "Goebbels' House" (hex 5115) :

1x 1-2-0 unité Hitler Youth (HJ)

A Arsenal (hex 5315) :

1x 2-3-6 Headquarters "Berlin HQ"

A "Gestapo Headquarters" (hex 5119) :

1x 3-4-6 SS Mech Infantry Bn. ("Himmler Gd")

A "Führer Bunker" (hex 5017) :

Leader Hitler

2x 2-4-6 SS Mech Infantry Battalions (SS "LAH")

A "Army Ministry" (hex 4818) :

2x 3-4-6 Mech Infantry Battalions ("GD")

A "Navy Ministry" (hex 4819) :

1x 2-2-4 Naval Infantry Battalion ("MVK")

A "Air Ministry" (hexes 5117 et/ou 5118) :

1x 3-4-6 Mech Infantry Battalion ("H Goering" Division)

1x 1-2-4 Luftwaffe Field Infantry Battalion

A "Tiergarten" (hex 4915) :

1x 2-2-4 SS Infantry KG "Janums"

13.2 Unités additionnelles de la Luftwaffe

A "Tegel" Airfield (hex 3506 et airfield hexes autour) :

1x 2-2-4 Infantry Battalion ("H Goering")

2x 6-2-0 Anti-tank Battalions ("Tegel")

2x 6-3-0 Flak Battalions ("Tegel")

A "Tempelhof" Airfield (hex 5225 et airfield hexes autour) :

2x 6-2-0 Anti-tank Battalions ("Templhof")

3x 6-3-0 Flak Battalions ("Templhof")

A "Gatow" Airfield (hex 1023 et airfield hexes autour) :

3x 1-2-4 Luftwaffe Infantry Battalions ("Officer School", "Ordnance School" and "Staff Academy")

1x 6-2-0 Anti-tank Battalion ("Gatow")

1x 6-3-0 Flak Battalion ("Gatow")

A chacune des 3 tours antiaériennes de Berlin (hexes 4218; 5208; 6113) :

1x 6-3-0 Flak Battalion ("Flak Twr")

A "Tiergarten" (hex 4915) :

1x 6-3-0 Flak Battalion ("Tiergrtn")

Près des jardins botaniques (hex 3530) :

1x 6-3-0 Flak Battalion ("Botanical")

A "Grunewald" subway station (hex 2922) :

1x 6-3-0 Flak Battalion ("Grunwld")

Unités à déploiement libre (n'importe où sur la carte à 3 hexagones ou plus du bord de la carte) :

2x 6-3-0 Flak Battalions "Berlin"

1x 6-2-0 "Berlin" Anti-tank Battalion

Variante mineure possible : voir 16.1

13.3 Autres Forces de Berlin

408^e d'artillerie (placer n'importe où dans Berlin sur la carte dans le périmètre des Points de Résistance) :

1x 15-2-0 Artillery Regiment

1x 9-2-0 Artillery Regiment

Unités du Génie (placer sur n'importe quelle construction majeure ou entrée de métro [U-Bahn]) :

1x 2-3-4 Engineer Battalion "Lobeck"

3x 1-3-4 Volksturm Engineer Battalions

Unités antichars (placer n'importe où dans Berlin sur la carte dans le périmètre des Points de Résistance) :

6x 6-2-0 Anti-tank Battalions "Berlin"

Forces de Police (placer sur n'importe quelle entrée de métro [U-Bahn]) :

4x 1-3-0 Police Field Force Battalions ("Gendarmerie")

"Freikorps Adolf Hitler" ("FAH") (placer sur n'importe quel hexagone de Point de Résistance) :

1x 1-2-4 Infantry Regiment

Conseil tactique : *les unités d'artillerie devraient être placées de façon à ce que leur portée couvre les bords est et nord de la carte, secteurs où doit entrer la majorité des unités soviétiques en début de partie. Les unités antichars devraient être placées afin de soutenir les garnisons des Points de Résistance (voir conseil tactique en 13.6 ci-dessous).*

13.4 Plant Protection Battalions (PPBs)

Parmi les troupes non régulières mobilisées par les Allemands pour défendre Berlin se trouvent les PPBs (voir 11.2.1). Placer 14 X 1-1-0 PPBs. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle construction majeure ou hexagone de bord du canal Teltow (allant des hexagones 6430/6431 au bord est de la carte 4733/4834 puis à l'ouest vers les hexagones 3933/4034). Les PPBs ne peuvent bouger une fois placés.

Conseil tactique : *ces unités sont utiles afin d'éviter une percée trop rapide des Soviétiques sur le canal et des lignes de fleuve à partir des ponts et pour défendre les bâtiments les plus stratégiques.*

13.5 Hitler Youth (HJ)

Mal armées mais très enthousiastes, les Jeunesses Hitlériennes (Hitler Youth) ont des valeurs de combat plus faibles que ne le laisse à penser les chiffres bruts. Placer 1 X 1-2-0 Brigade, 5 X 1-2-0 Regiments et 5 X 1-2-0 Battalions. Au moins l'une de ces unités doivent être placées de façon à bloquer chacun des ponts du fleuve « Havel » (hexagones 2011, 2012, 2013, 2017, 2109 et 2407). Les unités restantes peuvent être placées n'importe où dans Berlin sur ou à l'intérieur du périmètre des Points de Résistance. Une fois placées leur mouvement est limité (voir 11.2.2).

Conseil tactique : *les unités des Jeunesses Hitlériennes sont utiles pour bloquer la traversée du fleuve « Spree » et du canal « Kaiser Wilhelm », barrières d'eau d'est en ouest sur la partie supérieure de la carte.*

13.6 Volksturm (VS)

Ces unités mobilisées à la hâte forment l'essentiel des forces d'infanterie allemande durant la bataille de Berlin. Le joueur allemand doit tirer au sort 30 de ces unités,

sans voir leurs valeurs, comme précisé en 11.2.3. Elles peuvent être ensuite placées librement sur la carte n'importe où dans Berlin sur ou à l'intérieur du périmètre des Points de Résistance, ou à 3 hexagones ou moins du bord sud de la carte.

Conseil tactique : *il est important de garnir les Points de Résistance – ils tombent trop facilement seulement défendus par leur force intrinsèque – et cette tâche doit amplement revenir à la Volksturm. Il y a beaucoup plus d'hexagones qui en auraient besoin que de forces disponibles. Le joueur allemand ne peut donc éviter de prendre des risques lors du déploiement de la Volksturm. Le critère essentiel pour déterminer la nécessité de défendre un Point de Résistance avec la Volksturm est la présence dans celui-ci d'une route ou voie ferrée menant au centre de Berlin. En effet ces liens sont vitaux pour le joueur soviétique afin d'amener rapidement ses renforts au cœur de la bataille au centre de Berlin. Ces hexagones doivent donc être prioritairement défendus, y compris avec des unités antichars. Les unités restantes devraient être séparées en 2 groupes : l'un pour être déployé à l'intérieur de Berlin comme réserve et l'autre pour disposer les unités sur d'autres points stratégiques de défense.*

13.6.1 Mobiliser la toute dernière « saignée » de Volksturm : à partir du tour 2 et à chaque suivant les batteries immobiles de Flak peuvent être démantelées par le joueur allemand, à raison d'une unité par tour. Cette dernière est retirée du jeu pendant le segment de renfort allemand (Pas de VPs pour le joueur soviétique dans ce cas) et une unité VS tirée au hasard est placée dans l'hexagone ou adjacent au « Air Ministry ».

13.7 Infanterie Navale (KM)

L'amiral Doënitz tenta de dépêcher de son commandement des unités d'infanterie navale faiblement armées, par air, pour répondre aux appels à l'aide désespérés. Jeter un dé à chaque tour comme indiqué. Sur « 1 » ou « 2 », un bataillon d'infanterie navale (1 SStA, FuML ou MarScB 803, choisi au hasard) est placé ce tour sur un hexagone d'aérodrome contrôlé par le joueur allemand (défini comme ayant encore une unité immobile de Flak présente). Aucune unité ne peut être reçue si les aérodromes sont contrôlés par le joueur soviétique ou contestés (en ZOC ennemie).

13.7.1 Option du Joueur Allemand : plutôt que dans un hexagone d'aérodrome le joueur allemand peut placer ces unités choisies au hasard sur l'axe routier est-ouest de « Tiergarten », dans n'importe quel hexagone qu'il contrôle encore ou non en ZOC soviétique. Jeter un dé pour chacune de ces unités. Sur un jet de « 1 » ou « 2 » l'unité arrive saine et sauve. Sur un jet de « 3 » ou plus elle est éliminée (et le joueur soviétique gagne 1 VP).

13.8 Début de la Partie

C'est prêt ! Berlin va-t-il tomber rapidement, ou bien la « clef » de la civilisation occidentale va-t-elle être le lieu d'une dernière résistance héroïque ?

14.0 ORDRE D'APPARITION DES UNITES ALLEMANDES (TOUS JEUX)

Tour 1 (21 avril 1945)

Zones d'entrée A-C :

9^e Division Parachutiste :

1x 2-3-6 HQ

1x 3-2-4 Parachute Infantry Regt.

1x 2-2-4 Parachute Infantry Regt.

1x 1-2-4 Parachute Infantry Regt.

1x 1-4-6 Assault Gun Battalion

1x 6-2-0 Artillery Regt.

Zones d'entrée D-F :

11^e SS PzGren. Div. ("Nordland") :

1x 2-3-6 HQ

1x 1-4-6 Recon Battalion

1x 3-4-6 Assault Gun Battalion

1x 6-5-6 Armor Battalion

2x 4-4-6 Mech. Infantry Regts.

1x 8-2-2 Mot. Artillery Regiment

1x 6-6-4 502nd Tiger Battalion

Variante mineure possible : voir 16.2

Tour 2 (22 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Zones d'entrée H-K :

56^e Panzer Korps :

1x 2-3-6 HQ

1x 16-2-0 Artillery Regiment

1x 12-2-0 Artillery Regiment

1x 3-4-6 Motorized MG Bn.

1x 3-4-6 Assault Gun Battalion

Panzer Division "Muncheburg" :

1x 2-3-6 HQ

1x 1-4-6 Recon Battalion

1x 3-5-6 Armor Battalion

1x 1-4-6 Assault Gun Battalion

1x 2-4-6 Mech. Infantry Regt

1x 3-4-6 Mech. Infantry Regt.

1x 6-2-0 Artillery Regt

18^e Panzergrenadier Division :

1x 2-3-6 HQ

1x 3-4-6 Recon Battalion

1x 5-5-6 Armor Regiment

1x 3-4-6 Assault Gun Battalion

2x 5-4-6 Mech. Infantry Regts.

1x 8-2-2 Mot. Artillery Regt.

20^e Panzergrenadier Division :

1x 2-3-6 HQ

1x 2-4-6 Recon Battalion

1x 6-2-0 AT Battalion

2x 4-4-6 Mech Infantry Regts.

1x 4-5-6 Armor Battalion

1x 8-2-0 Artillery Regt

Variante mineure possible : voir 16.2

Tour 3 (23 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Zones d'entrée T-V :

SS Group "Clausewitz" :

1x 1-4-6 Mech. Infantry Bn.

Tour 4 (24 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

RETIRER la 20^e Panzergrenadier Division (y compris les unités arrivées en renfort au tour 2) à partir de ce tour. Les unités doivent quitter la carte par le bord sud entre la zone d'entrée P (hexagone 4234) et le fleuve Havel (hexagone 1634) inclus.

Marquer 2 VPs au joueur allemand pour chaque unité ainsi sortie de la carte.

Variante majeure possible : voir 16.4.

Tour 5 (25 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Jet de renfort Infanterie Navale

Tour 6 (26 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Jet de renfort Infanterie Navale

Tour 7 (27 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Jet de renfort Infanterie Navale

Tour 8 (28 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Jet de renfort Infanterie Navale

Tour 9 (29 avril 1945)

Jet de renfort Volksturm

Variante majeure possible : voir 16.5.

15.0 ORDRE D'APPARITION DES UNITES SOVIETIQUES (TOUS JEUX)

Tour 1 (21 avril 1945)

Zones d'entrée A-B :

Eléments, 1st Polish Army :

1x 8-2-4 Rifle Division

1x 2-6-6 Tank Regt

Zones d'entrée B-C :

1st Mech Corps (2nd Gds Tank Army) :

1x 4-5-6 Tank Brigade

1x 5-4-6 Mech Infantry Brigade

1x 4-4-6 Mech Infantry Brigade

1x 3-4-6 Mech Infantry Brigade

Zones d'entrée D-E :

2nd Guards Tank Army :

1x 2-3-0 HQ

1x 3-6-6 Tank Regt

12^e Gds Tk Corps (2nd Gds Tk Army) :

1x 5-5-6 Tank Brigade

1x 4-5-6 Tank Brigade

1x 4-4-6 Tank Brigade

1x 4-4-6 Mech Infantry Brigade

Tour 2 (22 avril 1945)

Zones d'entrée B-D :

79^e Rifle Corps (3rd Shock Army) :

1x 9-2-4 Rifle Division

1x 11-2-4 Rifle Division

1x 12 -2-4 Rifle Division

Zones d'entrée E-F :

12^e Gds Rifle Corps (3rd Shock Arm) :

1x 7-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division
1x 10-2-4 Rifle Division

Zones d'entrée G-J :

8^e Guards Army :

1x 2-3-0 HQ
1x 2-3-6 Assault Gun Regiment
4x 2-4-6 Assault Gun Regiments
2x 1-4-6 Assault Gun Regiments
1x 2-6-6 Tank Brigade
1x 2-5-6 Tank Brigade
1x 1-6-6 Tank Regt

11^e Tank Corps (8th Gds Army) :

2x 5-5-6 Tank Brigades
1x 4-5-6 Tank Brigade
1x 3-5-6 Tank Brigade
1x 4-2-6 Mot. Infantry Brigade

4^e Gds Rifle Corps (8th Gds Army) :

1x 12-2-4 Rifle Division
1x 10-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division

28^e Gds Rifle Corps (8th Gds Army) :

1x 10-2-4 Rifle Division
1x 11-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division

29^e Gds Rifle Corps (8th Gds Army) :

1x 14-2-4 Rifle Division
1x 10-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division

Tour 3 (23 avril 1945)

Retirer toutes les unités de la *1st Polish Army*.

1x 8-2-4 Rifle Division
1x 2-6-6 Tank Regt

Si ces unités ont été éliminées préalablement, les remplacer par une division d'infanterie et un régiment de blindés au moins équivalents en valeur.

Zones d'entrée W-X :

9^e Gds Tk Corps (2nd Gds Tk Army) :

3x 4-5-6 Tank Brigades
1x 3-4-6 Mech Infantry Brigade

Eléments, 47^e Army :

1x 2-3-0 HQ

125^e Rifle Corps (47th Army) :

1x 11-2-4 Rifle Division
1x 10-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division

Zones d'entrée D-E :

3^e Shock Army :

1x 2-3-0 HQ
1x 2-6-6 Tank Regt.
3x 2-4-6 Assault Gun Regts.

1x 2-3-6 Assault Gun Regt.
1x 1-4-6 Assault Gun Regt.
1x 2-5-6 Tank Regt.
7^e Rifle Corps (3^e Shock Army) :
1x 11-2-4 Rifle Division
2x 9-2-4 Rifle Divisions

Zones d'entrée F-G :

9^e Rifle Corps (5^e Shock Army) :
3x 11-2-4 Rifle Divisions
32nd Rifle Corps (5^e Shock Army) :
1x 12-2-4 Rifle Division
1x 11-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division

Tour 4 (24 avril 1945)

Zones d'entrée B-E :

9^e Tank Corps (3^e Shock Army) :
1x 5-4-6 Tank Brigade
2x 4-5-6 Tank Brigades
1x 4-4-6 Mot. Infantry Brigade

Zones d'entrée E-G :

5^e Shock Army :
1x 2-3-0 HQ
1x 4-4-6 Tank Brigade
1x 5-5-6 Tank Brigade
1x 4-5-6 Tank Brigade
1x 2-6-6 Tank Regt.
1x 1-3-6 Assault Gun Regt.
1x 2-4-6 Assault Gun Regt.
1x 9-2-4 Rifle Division

26^e Gds Rifle Corps (5^e Sh Army) :
1x 10-2-4 Rifle Division
1x 9-2-4 Rifle Division
1x 8-2-4 Rifle Division

Zones d'entrée G-J :

1st Guards Tank Army :
1x 2-3-0 HQ
1x 4-5-6 Tank Brigade
1x 2-6-6 Tank Regt.
1x 2-4-6 Assault Gun Regt.

11^e Gds Tk Corps (1st Gds Tk Arm.) :
1x 4-5-6 Tank Brigade
1x 3-5-6 Tank Brigade
1x 3-4-6 Tank Brigade
1x 5-4-6 Mech Inf. Brigade

8^e Gds Mech Cps (1st Gds Tk Arm) :
1x 5-5-6 Tank Brigade
3x 5-4-6 Mech Infantry Brigades

Zones d'entrée P-Q :

9^e Gds Mech Cp (3^e Gds Tk Arm) :
1x 3-5-6 Tank Brigade

1x 5-4-6 Mech Inf. Brigade
1x 4-4-6 Mech Inf. Brigade
1x 3-4-6 Mech Inf. Brigade

Zones d'entrée Q-R :

6^e Gds Tk Corps (3^e Gds Tk Arm) :

1x 5-5-6 Tank Brigade
2x 4-5-6 Tank Brigades
1x 4-4-6 Mech Inf. Brigade

Zones d'entrée R-S :

7^e Gds Tk Corps (3^e Gds Tk Arm) :

1x 4-5-6 Tank Brigade
1x 4-4-6 Tank Brigade
1x 3-5-6 Tank Brigade
1x 3-4-6 Mech Infantry Brigade

Zones d'entrée P-S :

3^e Guards Tank Army :

1x 2-3-0 HQ
1x 3-6-6 Tank Regt.
1x 2-6-6 Rank Regt.
1x 2-4-6 Assault Gun Regt.

Tour 5 (25 avril 1945)

Zones d'entrée R-S :

10^e Gds Tk Corps (4^e Gds Tk Army) :

2x 4-5-6 Tank Brigades
1x 3-5-6 Tank Brigade
1x 3-4-6 Mot. Infantry Brigade

Eléments, 28^e Army :

1x 11-2-4 Rifle Division
1x 12-2-4 Rifle Division

Tour 6 (26 avril 1945)

A partir du 6^e tour allemand (26 avril 1945), le joueur soviétique reçoit 1 VP pour chaque unité de la 20^e Panzergrenadier Division n'ayant pas quitté la carte.

Tour 7 (27 avril 1945)

Zone d'entrée R-S :

28th Army :

1x 2-3-0 HQ
1x 17-2-4 Rifle Division
2x 14-2-4 Rifle Divisions
2x 12-2-4 Rifle Divisions
2x 10-2-4 Rifle Divisions

16.0 VARIANTES DE JEU

Il y a 5 variantes, 3 mineures et 2 majeures qui proposent d'ajouter des renforts au joueur allemand. Aucune d'entre elles ne peut être utilisée sans l'accord des deux joueurs. Si l'une est acceptée par les deux joueurs, les renforts entrent en jeu selon les règles ci-dessous. En général ces variantes accordent des troupes supplémentaires au joueur allemand et des VP au joueur soviétique. Les deux variantes majeures accordent aussi des renforts supplémentaires au joueur soviétique avec des unités qui n'auraient pas été engagées plus longtemps au-delà de la zone de Berlin.

16.1 Variante Mineure “Reichstag Flak Tower”

En 1941 Hitler pensait sérieusement à faire abattre le vieux Reichstag brûlé et à construire en lieu et place une 4^e tour antiaérienne. Et s'il l'avait fait ? Placer le pion de l'unité optionnelle “Reichstag Flak Tower” dans l'hexagone 5015 en début de jeu avec le pion de l'unité de « Flak » 6-3-0. Cette tour antiaérienne fonctionne exactement comme les 3 autres sur la carte. Quand on utilise cette variante le joueur soviétique doit plutôt capturer l'hexagone 5018 (Porte de Brandebourg) pour terminer la partie.

Pour l'utilisation de cette variante le joueur soviétique reçoit 1 VP.

16.2 Variante Mineure “Les Lettons à Berlin”

Un bataillon letton de la 15^e division SS, perdu, entre dans Berlin et participe à la bataille. Le groupe formé pour une part par cette unité avait ordre de faire route vers Berlin mais dans les faits il a évité la ville par le sud et par l'est. Cette variante pose le fait que les Lettons ont obéi aux ordres. Ajouter aux renforts allemands du tour 1 :

Tour 1 (21 avril 1945) :

Zones d'entrée G-J :

15^e SS Infantry Division :

1x 2-2-4 SS Infantry Battalion.

Pour l'utilisation de cette variante le joueur soviétique reçoit 1 VP.

16.3 Variante Mineure “Le LVI Panzer Korps se raidit”

Peu de temps avant son arrivée à Berlin le LVI Panzer Korps avait sous son commandement la 156^e division d'infanterie. Dans la bataille cette dernière a reculé plutôt que de rester sous les ordres du LVI Panzer Korps. Cette variante pose le fait que la 156^e division d'infanterie reste avec le LVI Panzer Korps. Ajouter aux renforts allemands au tour 2 :

Tour 2 (22 avril 1945) :

Zones d'entrée H-K :

156^e Infantry Div :

1x 3-2-4 Infantry Regiment

2x 2-2-4 Infantry Regiments

1x 6-2-0 Anti-tank Battalion

Pour l'utilisation de cette variante le joueur soviétique reçoit 4 VPs.

16.4 Variante Majeure « Steiner Contre-attaque »

Un des rêves entretenu par Hitler et ses proches était que le Général SS Félix Steiner, avec ses forces regroupées autour du QG du III SS Panzer Korps, pouvait rejoindre Berlin avec une attaque par le nord. Cette variante reprend cette possibilité.

Ajouter les renforts allemands et soviétiques suivants au tour 4 :

Tour 4 allemand (24 avril 1945) :

Zones d'entrée B-C :

Group “Steiner” Headquarters :

1x 2-3-6 HQ

Eléments de la 7^e Panzer Division :

1x 2-3-6 HQ

1x 1-4-6 Recon Battalion

1x 2-5-6 Armor Battalion

1x 4-2-0 Artillery Battalion

Eléments de la 3^e Naval Infantry Div :

1x 3-2-4 Infantry Regiment

1x 1-2-4 Infantry Regiment

25^e Panzergrenadier Division :

1x 2-3-6 Headquarters
1x 2-4-6 Recon Battalion
1 x 3-5-6 Armor Battalion
1x 1-4-6 Assault Gun Battalion
2x 3-4-6 Mech Infantry Regiments
1x 8-2-0 Artillery Regiment

606th Infantry Division :

1x 4-2-4 Infantry Division

Tour 4 soviétique (24 avril 1945) :

Zones d'entrée U-X :

Éléments de la *47^e Army* :

1x 2-6-6 Tank Regiment

Éléments du *9^e Guards Tank Corps* :

1x 4-2-6 Mech Inf Bde (86 Gd)

Zones d'entrée D-E :

Retour des éléments de la *1st Polish Army* :

1x 8-2-4 Rifle Division

1x 2-6-6 Tank Régiment

Pour l'utilisation de cette variante le joueur soviétique reçoit 15 VPs.

Note : le joueur allemand ne peut obtenir de victoire automatique à la fin de la partie en tenant encore le Reichstag. Avec cette variante il doit avoir plus de VPs que le joueur soviétique pour l'emporter.

16.5 Variante Majeure « Wenck vient ! »

L'autre rêve d'Hitler était que les forces du Général Walter Wenck qui faisaient face aux Américains le long de l'Elbe se désengagent et marchent vers l'est, joignant la 9^e armée du Général Busse, puis rebrousse chemin et attaquent le nord est de Berlin via Potsdam. Dans les faits Wenck bougea vers Berlin mais, d'après les observateurs, seulement pour permettre aux soldats et aux civils fuyant derrière les lignes soviétiques de rejoindre des lignes amies. Néanmoins Wenck disposait d'une force non négligeable. Les troupes de Wenck auraient été encore plus fortes et menaçantes si, en plus, le haut commandement allemand avait arrêté les mouvements par rail dans cette zone de la 10^e SS Panzer Division (« Frundsberg ») et de la Division d'escorte du Führer (« Führer Begleit » ou FB). La variante propose cette version des faits. Les forces du Général Wenck se seraient approchées de Berlin par la rive droite du fleuve Havel et par Potsdam, englobant alors la 20^e Panzergrenadier Division qui se bat dans ces faubourgs de Berlin. Si l'on joue cette option les unités de la 20^e Panzergrenadier Division retirées du jeu auparavant reviennent au tour 9.

Ajouter les renforts allemands et soviétiques suivants au tour 9 :

Tour 9 allemand (29 avril 1945) :

Entrant par le bord sud de la carte, entre la zone d'entrée Q (hexagone 3234) et le fleuve Havel (hexagone 1634) inclus :

Group Wenck Headquarters :

1x 2-3-6 HQ

10^e SS Panzer Division :

1x 2-3-6 HQ

1x 4-4-6 Reconnaissance Bn

1x 6-5-6 Armor Battalion

1x 5-5-6 Armor Battalion

1x 4-5-6 Assault Gun Battalion

1x 4-4-6 Mech Infantry Bn
 1x 3-4-6 Mech Infantry Bn
 1x 8-2-2 Mot. Artillery Bn
Führer Begleit (FB) SS Division :
 1x 2-3-6 HQ
 1x 2-4-6 Recon Company
 1x 4-5-6 Armor Regiment
 1x 3-4-6 Mech Infantry Regt
 1x 2-4-6 Mech Infantry Regt
 1x 8-2-2 Mot. Artillery Bn
Eléments, Panzer Div "Clausewitz" :
 1x 3-5-6 Panzer KG "Cz 139"
 1x 3-4-6 Mech Infantry KG "Cz 44"
Eléments, 12th SS Panzer Division ("Hitler Jugend") :
 1x 2-3-6 HQ
 1x 3-4-6 Reconnaissance Bn
 2x 4-4-6 Mech Infantry Bns
Eléments, 199th Infantry Division :
 1x 3-2-4 Infantry Division (-)
Eléments, Infantry Div "Hamburg" :
 2x 3-2-4 Infantry Regiments
Eléments, Infantry Div "von Hake" :
 1x 3-2-4 Infantry Division (-)
84^e Infantry Division :
 3x 2-2-4 Infantry Regiments
 1x 6-2-0 Anti-tank Battalion

Tour 9 soviétique (29 avril 1945) :

Zones d'entrée M-P :
4^e Guards Tank Army (remainder) :
 1x 2-3-0 HQ
 1x 4-5-6 Tank Brigade
 1x 2-4-6 Assault Gun Regiment
 2x 2-6-6 Tank Regiments
5^e Gds Mech Corps (4^e Gds Tk Arm) :
 1x 5-5-6 Tank Brigade
 1x 5-4-6 Mech Infantry Brigade
 2x 4-4-6 Mech Infantry Brigades
6^e Gds Mech Corps (4^e Gds Tk Arm) :
 1x 4-5-6 Tank Brigade
 1x 5-4-6 Mech Infantry Brigade
 2x 3-4-6 Mech Infantry Brigades

Pour l'utilisation de cette variante le joueur soviétique reçoit 30 VPs.

Note : le joueur allemand ne peut obtenir de victoire automatique à la fin de la partie en tenant encore le Reichstag. Avec cette variante il doit avoir plus de VPs que le joueur soviétique pour l'emporter.

16.6 Grande Variante Majeure « A Berlin ! »

En avril 1945 Berlin, toujours capitale du Reich et vivante, résiste féroce aux forces soviétiques totalisant pas moins de 2 millions et demi d'hommes. Cependant, tout juste un mois avant, les alliés planifiaient la capture de la capitale au nez et à la barbe des Soviétiques avec pas moins de 6 divisions aéroportées ! Examinez

comment avec **On to Berlin !** un module d'expansion pour **Fortress Berlin** contenant les règles et les pions supplémentaires nécessaires pour jouer ce formidable « what if ? ».

17.0 REGLES OPTIONNELLES

Ces règles sont optionnelles. Certaines ajoutent du chrome au jeu, d'autres permettent de jouer à plus de 2 joueurs. L'utilisation des règles optionnelles doit être acceptée par les deux joueurs.

17.1 Utiliser le Métro

Certaines unités allemandes ont la capacité spéciale d'utiliser un mouvement rapide par l'intermédiaire du métro souterrain ou « U-Bahn ». Ce mouvement spécial a lieu pendant le segment de mouvement. Les unités soviétiques ne peuvent utiliser le U-Bahn. Cependant les infanteries soviétiques (seulement ces unités) peuvent entrer dans le U-Bahn via une station pour bloquer le passage sur cette voie.

17.1.1 Eligibilité : seules les unités d'infanterie et de génie peuvent utiliser le mouvement par le U-Bahn et seulement pour celles de la taille d'un bataillon et pas plus. Les unités allemandes doivent être sous commandement pour entrer dans le métro. Elles doivent être aussi en mode manœuvre et dépenser +1 MP sur le coût de terrain afin d'entrer pour la 1^{re} fois dans le U-Bahn. Ceci ne peut s'effectuer que via les stations du U-Bahn, apparaissant sur la carte le long des voies du métro avec un cercle portant la lettre bleue « U ». L'unité ainsi entrée dans le U-Bahn est signalée avec un marqueur « U-Bahn ». Les unités dans le métro ne peuvent changer de mode de déploiement.

17.1.2 Procédure : Après l'entrée dans le métro le mouvement s'effectue de station en station en suivant les voies, comme si l'unité se déplaçait en train. Chaque station coûte 1 MP. La sortie du métro coûte +1 MP en plus du coût du terrain en surface. Les unités dans le métro ne peuvent s'empiler ; une seule unité peut être dans le métro dans un hexagone à un moment donné.

17.1.3 Combat : Les unités dans le U-Bahn ne peuvent subir d'assaut et sont immunisées contre le tir direct ou les bombardements, mixtes ou non. Le combat dans le métro est interdit.

17.2 Partie à 3 joueurs

Une façon agréable de jouer à 3 est de désigner deux joueurs incarnant les deux commandants soviétiques pour ce front, Zhukov et Koniev, contre un seul joueur allemand. Les forces soviétiques qui entrent en jeu sont divisées comme suit :

Zhukov : Toutes les unités des 1^{ère} Guards Tank Army, 2^{nde} Guards Tank Army, 3^e Shock Army, 5^e Shock Army, 8^e Guards Army, 47^e Army.

Koniev : Toutes les unités polonaises, toutes les unités des 3^e Guards Tank Army, 4^e Guards Tank Army, 28^e Army.

Les deux joueurs soviétiques jouent en même temps durant le tour soviétique. Les forces soviétiques des deux joueurs ne peuvent s'empiler ensemble, pas plus qu'elles ne peuvent se joindre au combat contre un même hexagone en tir direct ou à l'assaut. Par contre un joueur soviétique peut délibérément bombarder les forces de son rival si elles sont adjacentes à des unités allemandes de n'importe quelle sorte et qu'aucune autre de règle du bombardement n'est transgressée. Si le camp soviétique l'emporte, la victoire va au joueur soviétique qui a capturé Hitler ou, si Hitler n'est pas pris, au contrôle de l'hexagone du Reichstag (5015). Zhukov et Koniev peuvent choisir de déclencher respectivement les variantes 16.4 et 16.5 comme ils le souhaitent (dans les faits ignorant la situation hors de Berlin pour faire venir de nouvelles troupes afin de se renforcer). Les joueurs doivent aussi se

partager équitablement les frappes aériennes disponibles, le joueur incarnant Zhukov prenant les nombres impairs.

17.3 Ajouter plus de Joueurs

Plus de joueurs (jusqu'à 6) peuvent jouer à **Fortress Berlin**. Tous les joueurs au-delà de 3 sont assignés au camp allemand, simulant ainsi l'empiètement des différentes juridictions de commandement et la confusion engendrée pour les défenseurs de Berlin.

17.3.1 Partie à 4 joueurs : Deux joueur soviétiques comme ci-dessus et deux joueurs allemands. Les forces allemandes sont réparties comme suit :

- 1.) Joueur incarnant Hitler : il contrôle les SS, Volksturm, HJ, PPBs, Police Field Gendarmerie et l'unité FAH.
- 2.) Joueur incarnant le commandement des forces armées : il contrôle toutes les unités de l'armée de terre, de la marine, de la Luftwaffe, antichars et Flak (y compris les frappes aériennes disponibles).

Le joueur incarnant Hitler est considéré comme le chef suprême du camp allemand et une certaine déférence lui est due concernant ses souhaits. S'il considère que le joueur allemand commandant les forces armées est en train de le laisser tomber, il peut le congédier au début de n'importe quel tour allemand. Cela entraîne l'échange des rôles entre les deux joueurs allemands. Le joueur soviétique reçoit 1 VP à chaque fois que cela arrive. Le nouveau joueur incarnant Hitler peut de la même façon à partir du prochain tour allemand renvoyer le chef des forces armées allemandes et échanger les rôles de nouveau (avec encore 1 VP pour le joueur soviétique). Les deux joueurs allemands jouent en même temps durant le tour allemand. A l'inverse du joueur soviétique chaque joueur allemand peut combiner ses unités avec celles de l'autre joueur allemand pour attaquer ou se défendre. Elles ne peuvent s'attaquer entre elles. Les conditions de victoire sont légèrement modifiées en cela que si le camp allemand peut gagner des PVs, au tour de fin du jeu (ou si Hitler se suicide) l'actuel joueur incarnant le Führer perd automatiquement (le joueur allemand des forces armées si le camp allemand l'emporte est déclaré seul vainqueur).

Note du Concepteur : *un joueur impitoyable incarnant le commandement des forces armées peut très bien trahir le joueur incarnant Hitler en déterminant à un moment donné si les Allemands sont en tête aux VPs ou non et laissant alors les Soviétiques facilement capturer le Führer ou le Reichstag, faisant payer le prix ultime au joueur incarnant Hitler. Un joueur « héroïque » incarnant Hitler peut se sacrifier avec détermination au dernier tour, faisant gagner les Allemands aux points, au prix de sa défaite personnelle dans la partie. Un joueur impitoyable incarnant Hitler peut provoquer l'échange des rôles au tout dernier moment, sauvant sa peau. Ou bien les deux joueurs allemands peuvent choisir de se trahir de façon répétée, laissant le joueur soviétique gagner aux points.*

17.3.2 Partie à 5 joueurs : Deux joueur soviétiques comme ci-dessus et trois joueurs allemands. Les forces allemandes sont réparties comme suit :

- 1.) Joueur incarnant Hitler : il contrôle les Volksturm, PPBs, Police Field Gendarmerie et l'unité FAH.
- 2.) Joueur incarnant le commandement des forces armées : il contrôle toutes les unités de l'armée de terre, de la marine, de la Luftwaffe, antichars et Flak (y compris les frappes aériennes disponibles).
- 3.) Joueur incarnant la SS : il contrôle les unités de la SS et les HJ.

Comme dans la partie à 4 joueurs, celui qui incarne Hitler peut à tout moment où il se sent trahi entraîner un échange des commandements au pris d'1 VP pour les

Soviétiques. Il peut alors ordonner aux autres joueurs allemands de prendre n'importe quel rôle. Les conditions de victoire sont les mêmes que dans la partie à 4 joueurs excepté le fait que si les Allemands gagnent aux points, alors le joueur dont les forces (SS ou forces armées) ont souffert le moins de pertes en terme de FS détruits proportionnellement (déterminer cela en mode combat) est déclaré seul vainqueur. Le joueur incarnant Hitler en fin de partie perd toujours évidemment.

17.3.3 Partie à 6 joueurs : Deux joueur soviétiques comme ci-dessus et quatre joueurs allemands. Les forces allemandes sont réparties comme suit :

- 1.) Joueur incarnant Hitler : il contrôle seulement l'unité FAH et deux unités de la SS LAH comme garde personnelle et débutant dans son hexagone.
- 2.) Joueur incarnant le commandement des forces armées : il contrôle toutes les unités de l'armée de terre, de la marine, de la Luftwaffe, antichars et Flak (y compris les frappes aériennes disponibles).
- 3.) Joueur incarnant la SS : il contrôle les unités de la SS et les HJ.
- 4.) Joueur incarnant les forces civiles : il contrôle les Volksturm, PPBs et les unités de la Police Field Gendarmerie.

Comme dans la partie à 5 joueurs, celui qui incarne Hitler peut à tout moment où il se sent trahi entraîner un échange des commandements au pris d'1 VP pour les Soviétiques. Il peut alors ordonner aux autres joueurs allemands de prendre n'importe quel rôle. Les conditions de victoire sont les mêmes que dans la partie à 5 joueurs excepté le fait que si les Allemands gagnent aux points, alors le joueur dont les forces (SS, forces armées ou civiles) ont souffert le moins de pertes en terme de FS détruits proportionnellement (déterminer cela en mode combat) est déclaré seul vainqueur. Le joueur incarnant Hitler en fin de partie perd toujours évidemment.

Note du Concepteur : *Ceci simule au plus près tous les conflits d'intérêts présents pendant la bataille de Berlin. La réalité pourrait même faire ajouter un septième joueur (contrôlant la Luftwaffe, la Flak et les frappes aériennes) et même un huitième incarnant le NSDAP (contrôlant toutes les unités de la Volksturm et de la HJ). Cela forcerait le joueur incarnant Hitler à rester assis dans son bunker, incapable d'influencer de quelque sorte la bataille sur le plan tactique et passant son temps à seulement menacer d'exécuter tous les traîtres. Cela serait encore plus réaliste !*

17.4 « Oooh, ce Adolf ! » (Le Jeu Personnalisé)

Un fait caractéristique du III^e Reich était les luttes politiques et personnelles continues entre ses différents dignitaires. Même à ce moment de la guerre tous les grands chefs autour d'Hitler se livraient à des marchés officieux avec les Suédois, les Suisses, et, pour ce qu'on sait, certainement aussi avec les Soviétiques. Ces chefs, à l'exception d'Hitler lui-même, qui ne voyait pas d'issue à son dilemme, avaient diverses alternatives comme fuir de Berlin, tenter de s'attirer les faveurs des Soviétiques, ou se suicider. Les règles suivantes tentent de distiller un peu de cet état de fait dans le jeu **Fortress Berlin**.

17.4.1 Pions Chefs : il y a maintenant un certain nombre de pions chefs autour d'Hitler qui représentent les chefs militaires ou politiques du III^e Reich. Ces chefs sont placés sur la carte selon qui est choisi durant le tour de pré-jeu (voir 17.4.9) dans différents bâtiments qui représentent leurs QGs. Ces autres pions chefs arborent leur portrait (indiquant qu'ils sont sous contrôle allemand) sur une face, leur nom et leur hexagone de placement (indiquant qu'ils sont sous contrôle soviétique) sur l'autre. Ceci permet aux 2 camps d'exercer leur contrôle sur les chefs. Chaque chef se voit aussi désigné par un rang de 1 à 3 étoiles sur la face sans portrait, indiquant sa valeur approximative dans la hiérarchie nazie à ce moment. Tous ces

chefs sont initialement placés sous contrôle du joueur allemand, mais leur allégeance peut changer au cours de la partie.

17.4.2 Options des Chefs Allemands : le joueur allemand peut tenter de faire fuir ses chefs de Berlin, ou de les faire se suicider. Au début de chaque tour de jeu allemand, le joueur peut tenter une fois pour un seul chef de le faire fuir de Berlin simplement en jetant un dé. Sur un jet de « 4 à 6 » le chef désigné s'enfuit et est retiré du jeu. Le joueur allemand marque de 1 à 3 VPs (voir 17.4.8). De plus lors du tour allemand qui suit la capture par les Soviétiques du 1^{er} hexagone Point de Résistance le joueur allemand peut tenter de faire se suicider ses chefs. Là aussi un simple jet de dé est nécessaire. Sur un jet de « 6 » le chef sélectionné meurt et est retiré du jeu ; si le suicide est celui d'Hitler le joueur marque 2 VPs ; sinon aucun VP n'est accordé (voir 12.0.1). Une seule tentative de suicide par tour (un seul chef donc) peut être tentée. Hormis le fait d'être retiré du jeu de l'une des deux façons, les chefs allemands ne bougent, ne combattent, ni n'affectent le jeu d'une autre façon.

17.4.3 Défection au profit des Soviétiques : le joueur soviétique peut changer l'allégeance d'un chef allemand présent dans un hexagone contre lequel un combat vient de s'achever avec un résultat « EX », « D », « 1 » ou « 2 ». Le chef est converti simplement en retournant son pion côté soviétique. Le joueur soviétique peut convertir au cours de la partie autant de chefs allemands qu'il obtient de résultats nécessaires à cela dans un hexagone éligible. Après cela, au cours du segment de mouvement soviétique suivant, le chef converti peut bouger comme s'il était en mode manœuvre d'un potentiel de 8 MPs maximum. Le joueur allemand ne peut stopper ou gêner ce mouvement ; le chef faisant défection peut même bouger au travers d'unités allemandes. Le chef peut aussi bouger jusqu'au bunker d'Hitler et tenter de l'assassiner (cela peut prendre plusieurs tours pour arriver jusque là). Le jet d'un seul dé est nécessaire pour cette tentative. Sur un jet de « 6 » Hitler est tué et le joueur soviétique marque 5 VPs. Chaque autre chef converti arrivant au bunker durant le même tour ajoute +1 au jet de dé. Le(s) chef(s) faisant défection, sous contrôle soviétique, est (sont) automatiquement tué(s) (quel que soit le résultat de la tentative d'assassinat) et retiré(s) du jeu mais aucun VP n'est marqué par le joueur allemand pour le retrait de chef(s) ou d'Hitler.

17.4.4 Capturer les Chefs : le joueur soviétique marque 1 VP pour chaque chef capturé, quelle que soit l'allégeance ou le rang du chef en question. Cela inclut les chefs passés sous contrôle soviétique et que celui-ci bouge jusqu'à un hexagone contenant des unités amies. Un chef sous contrôle allemand est capturé s'il est dans un hexagone qui est pris lors d'un assaut soviétique ou si des unités soviétiques entrent dans l'hexagone qu'il occupe. Les chefs capturés ne peuvent être utilisés pour tenter d'assassiner Hitler ; seuls les chefs ayant fait défection peuvent le faire.

17.4.5 Invulnérabilité des Chefs : les chefs ne sont pas des unités de combat et ne sont pas affectés par les résultats de combat sauf noté. Les chefs quittent le jeu seulement par capture, suicide, mort après une tentative d'assassinat, ou désertion après fuite de Berlin. Un chef laissé derrière dans un hexagone où toutes les unités sont détruites ou forcées de retraiter par un combat à distance ne peut bouger et est capturé quand l'hexagone est occupé par l'ennemi (il l'est déjà si le combat est un assaut).

17.4.6 Effets de la Mort d'Hitler : ils sont les mêmes après assassinat que par suicide. Voir 11.1.3

17.4.7 Capture d'Hitler : comme précédemment si le joueur soviétique capture le pion « Hitler » le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire soviétique automatique.

Si Hitler est assassiné comme en 17.4.3 le jeu se poursuit jusqu'à la fin du tour 15 ou jusqu'à la chute du Reichstag si elle a lieu avant.

17.4.8 Modifications du Schéma de VPs : quand le jeu se fait avec la section 17.4, le joueur allemand reçoit des VPs pour les faits suivants :

1 à 3 VPs (par étoile) pour chaque chef qui fuit Berlin avec succès.

Le joueur soviétique reçoit des VPs pour les faits suivants :

1 VP pour chaque chef allemand capturé.

5 VPs si un chef allemand sous contrôle soviétique assassine Hitler.

17.4.9 Anniversaire d'Hitler (Tour « 0 » de pré-jeu) : le dernier anniversaire sur terre d'Hitler (20 avril) fut, par bien des aspects, un fête sans entrain. Néanmoins tous les puissants dignitaires du III^e Reich défilèrent devant les caméras pour le lui souhaiter. Juste après nombre d'entre eux furent Berlin pour sauver leur peau. Afin de simuler l'humeur imprévisible des convives à l'anniversaire, avant le début de la partie le joueur allemand place tous les pions chefs dans une tasse opaque et en tire « 6 » au hasard. Les autres sont placés à côté du jeu (ils représentent tous ceux qui ont fui) et ne participent plus à la partie (Pas de VP pour aucun camp). Les « 6 » chefs tirés au sort sont déployés sur la carte selon leurs hexagones de placement initial.

17.5 Coordination de l'Armée Soviétique

Les armées soviétiques étaient très étroitement contrôlées et la coordination entre elles était difficile. Parfois cela a conduit à des pertes par tirs amis ou à des opportunités manquées sur le champ de bataille. Les unités soviétiques de différentes armées qui participent à un même tir direct ou assaut voient leur attaque diminuée d'une lettre sur la table de combat pour chaque armée participante.

Exemple : si les unités de deux armées soviétiques différentes ont normalement une attaque résolue dans la colonne « F », cette attaque est diminuée à la colonne « E ». Avec les unités de 3 armées différentes cette attaque est résolue à la colonne « D ».

Errata sur la carte

Bon, nous avons tenté d'être parfaits mais après impression de la carte nous avons découvert qu'il manquait un pont entre les hexagones 1631 et 1731. Imprimez-le.