

1919, L'Octobre Blanc

L'ultime assaut contre Petrograd la Rouge, octobre 1919

« L'Octobre Blanc » est un jeu à l'échelle opérative simulant l'offensive des troupes du général blanc Youdenitch contre le berceau de la révolution russe, Petrograd. Un des joueurs prend le contrôle des Bolcheviks (on l'appelle le « joueur Rouge »), l'autre du camp blanc, qui comprend l'Armée du Nord Ouest (ANO ; NWA en anglais), les Estoniens et les Britanniques (on l'appelle le « joueur blanc »).

Deux dés à 6 faces (d6) sont nécessaires pour jouer (et deux dés à 10 faces (d10) pour les évènements aléatoires optionnels).

1 GENERALITES ET DEFINITIONS

1.1 La carte

- Les demi-hexs sont jouables.

- Un système de coordonnées (ex : 09/F) est utilisé pour identifier les hexagones. Le nombre indique le numéro d'une rangée diagonale d'hexs (numérotées de 5 en 5 sur le bord Sud et Est de la carte) ; les lettres, inscrites sur le bord nord de la carte, indiquent les rangées verticales d'hexs. Le croisement des deux rangées indique l'hex recherché.

Exemple : la ville de Volosovo est dans l'hexagone 19/O.

- Les hexagones maritimes sont les hexagones comprenant au moins un côté bleu.

Exemple 28/E est un hex maritime, 28/D ne l'est pas.

1.2 Echelles

- Un hexagone représente 4 kilomètres.
- Un tour représente 2 jours.
- Un point d'effectif d'une unité d'infanterie ou de cavalerie représente environ 400 hommes.
- un pion Trains Blindés représente de deux à quatre trains, un pion Chars ou Auto-blindées représentent un détachement 2 ou 3 véhicules, un pion Flotte représente une demi-douzaine de navires de taille variable par point d'effectif, et un pion Détachement aérien environ 8 appareils.

1.3 Type d'unité

Les unités sont classées en quatre catégories :

- Unités de combat : infanterie, cavalerie et trains blindés.
- Unités de soutien : artillerie, aviation, flottes, forts, trains blindés.
- Véhicules : Chars, trains blindés (AT) et autoblindées (AC)
- Headquarters (HQ)

1.4 Arrondis :

- les arrondis se font toujours à l'entier le plus proche (ex : $3,49 = 3$ mais $3,5 = 4$)
- Pour les ratios de combat les résultats compris entre 1 et 1,49 donnent 1/1 ; ceux entre 1,5 et 1,99 donnent 1,5/1.
- Quand la valeur de combat de plusieurs unités participant à un même combat doit être divisée, on divise la somme des valeurs.
- Quand une valeur doit être divisée plusieurs fois, l'arrondi se fait à la fin de la dernière division.

1.5 Zones of Control :

- Une Zone de contrôle existe sur les 6 hexs entourant l'hex qu'occupe une unité.

- Une unité de combat dont le symbole OTAN est blanc et sans autre unité de combat dans son hex n'exerce pas de ZOC. (note : deux unités au symbole OTAN Blanc se situant dans le même hex exerce une ZOC).
- Les chars, HQ, AC, flottes n'ont pas de ZOC.
- Les unités en Déroute n'ont pas de Zoc.
- Les ZOC influent sur le ravitaillement (4.2), le commandement (5.1), le mouvement (7.3), les retraites (8.2.6), et les déroutés (8.2.6).
- Les ZOC ennemies sont annulées par la présence d'unités amies, pour ce qui est des règles de tracé du ravitaillement, de recul et, sous certaines conditions, de mouvement (7.3).

1.6 Qualité dominante, Moral dominant :

Il s'agit de la valeur de Qualité ou de Moral la plus représentée (en nombre de Points d'Effectif) parmi les unités d'un même camp impliquées dans une action. En cas d'égalité en PE on prend la moins bonne des valeurs les plus représentées.

- **Ajustement** : La valeur de Qualité/Moral dominante est réduite de 1 si un écart de 3 points ou plus est constaté entre celle-ci et celle de l'unité ayant la valeur de Qualité ou de Moral la plus basse. Inversement, la Qualité ou le Moral dominant sont augmentés de 1 si un écart de 3 points ou plus est constaté entre celle-ci et l'unité ayant la valeur de Qualité ou de Moral la plus haute.
Exemple : La Qualité dominante de trois unités à 2 PE et de qualité Q6, Q6 et Q3 est 6, puis -1 pour l'écart de trois avec la plus mauvaise, soit 5.

1.7 Météo

La météo est prédéterminée et a les effets suivants :

- Au sol la météo est boue et/ou neige pour toute la durée du jeu et ses effets ont été intégrés dans la capacité de mouvement des unités.
- Le mauvais temps est indiqué sur le calendrier.
- L'aviation ne peut intervenir que par temps clair.

2. SEQUENCE DE JEU

A. Phase administrative

• Joueur Blanc :

- a) le joueur blanc décide si le tour sera un **tour d'offensive** (4.5)
- b) Recrutements (3.1)
- c) Remplacements (3.3)

• Joueur Rouge :

- d) à partir du 16-17 octobre : actions anti-subversion (11.2.1)
- d) à partir du 12-13 octobre : Désertions et transfuges (10.2)
- f) Recrutement (3.1)
- g) à partir du 16-17 octobre : Levées d'unités (11.2.2)
- h) Remplacements (3.3)

• Les deux joueurs :

- i) Réapprovisionnement des unités « A cours de Munitions » (4.4.2)
- j) détermination par chaque joueur des Evènements aléatoires de son camp (6.).

B. Phase d'actions

- **1ère séquence d'action du joueur Blanc** : choix entre une séquence de Mouvement et une séquence de Combat. A la fin d'une séquence de mouvement : Ralliement Blanc.
- **1ère séquence d'action du joueur Rouge** : choix entre une séquence de Mouvement et une séquence de Combat. A la fin d'une séquence de mouvement : Ralliement Rouge.

- **2ème séquence d'action du joueur Blanc** : séquence non choisie en 1ère séquence (Combat ou Mouvement). A la fin d'une séquence de mouvement : Ralliement Blanc.
- **2ème séquence d'action du joueur Rouge** : séquence non choisie en 1ère séquence (Combat ou Mouvement). A la fin d'une séquence de mouvement : Ralliement Rouge.

C. Fatigue de l'ANO

- Le joueur Blanc vérifie la fatigue de l'ANO (9.).

3. RECRUTEMENT ET REMPLACEMENT

3.1. Recrutement

Chacun des joueurs gagne des Points de Recrues (PR) au cours de la partie, qui lui serviront à remplacer ses pertes durant sa phase de remplacement. Le nombre de PR est indiqué pour chaque joueur par le marqueur « PR » sur la piste des PR.

3.1.1 Gagner des points de recrues:

Les PR sont gagnés comme suit :

- **PR automatiques** : A chaque début de tour, comme indiqué par la séquence de jeu, les joueurs reçoivent le nombre de Points de Recrues (PR) indiqué sur le calendrier.

Note: La comptabilisation des PR du joueur rouge est affectée par les désertions (10.2) et les actions politiques (11.2)

3.1.2 PR maximum:

Aucun joueur ne peut avoir plus de 6 PR. Les PR en excès ne sont pas comptabilisés.

3.2. Prisonniers

A diverses occasions au cours du jeu des PE ennemis pourront être faits prisonniers (double Déroute ou recul après une Déroute (8.2.6.D), Reddition (8.2.6.E)). Une partie de ces prisonniers peut être enrôlée pour former des effectifs supplémentaires. A chaque fois qu'un PE ennemi est capturé, le marqueur Prisonniers est déplacé d'autant sur le compteur. Le joueur peut ensuite, en phase de recrutement, transformer chaque tranche de 3 Prisonniers en 1 PR. Il n'y a pas de maximum au nombre de prisonniers qu'un joueur peut cumuler.

- Les chars, AC, AT, HQ de toute nationalité ne génèrent pas de prisonniers quand ils sont capturés.

- Les unités estoniennes quelle qu'elles soient et toutes les unités dont le pion comporte une bande blanche sous leur appellation ne génèrent pas de prisonniers quand elles sont capturées.

3.3. Remplacements

3.3.1. Principe de base

- Chaque PR peut être dépensé pour faire récupérer 1 PE à une unité amie si :
 - cette unité est ravitaillée
 - cette unité n'est pas en déroute
 - cette unité n'est pas une unité d'artillerie, un Train Blindé, ou une Flotte
 - le rajout de PE ne crée pas de surempilement (7.2)
- Une même unité peut récupérer plusieurs PR durant la même phase de Recrutement. Une unité ne peut jamais dépasser son nombre de PE initial.

3.3.2. Baisse de Qualité et de Moral

- Quand une unité qui était sur sa face réduite repasse sur sa face pleine, on pose un pion « Recrues » sous son pion pour indiquer une baisse de sa Qualité et de son moral due à l'intégration de nouvelles recrues
- On ne peut avoir qu'un seul pion « Recrues » maximum par unité
- Les unités posées sur un pion « Recrues » perdent 1 point en Qualité et en Moral , comme indiqué sur le marqueur « recrues »
- La Qualité ou le Moral minimum est de 2 pour les unités rouges et de 3 pour les unités blanches (ne pas leur attribuer de marqueurs « Recrues »).

4. LE RAVITAILLEMENT

4.1. Principe de base

- Le ravitaillement des unités est vérifié uniquement quand celles-ci en ont besoin : à la phase de Recrutement, à la phase de Réapprovisionnement, et au début de chaque séquence de combat (pour l'attaquant et le défenseur).

4.2 Lignes de Ravitaillement (LDR)

- Une LdR part d'une source de ravitaillement en utilisant une route ou une voie ferrée (ou une combinaison des deux), elle peut ensuite franchir 2 hexs hors route ou rail jusqu'à l'unité à ravitailler (hex de route ou rail de départ exclus et hex de l'unité inclus).
- Une LdR ne peut pas traverser un hex de ZOC ennemie sauf si celui-ci contient une unité amie.
- Une LdR ne peut pas traverser sans utiliser de route ou de rail une rivière majeure, la Neva ou un lac, ou un hex de forêt dense ou de marais (elle peut cependant atteindre un hex de forêt dense ou de marais).

4.3 Sources de Ravitaillement

- **sources Rouges :**
 - le quartier Pierre & Paul de Petrograd et le bord Est de la carte.
 - n'importe quel hex côtier à l'Est de la rangée d'hexs 47.
- **sources Blanches :**
 - Narva pour toutes les unités.
 - De plus, les unités estoniennes sont aussi ravitaillées si elles peuvent tracer une LdR jusqu'à un hex côtier éloigné lui-même de 3 hexs d'un Fort Rouge et à l'ouest des mines marines.

4.4 Unités non ravitaillées

- Si une unité incapable de tracer une LdR attaque, défend ou tire (en soutien ou Pilonnage), elle se voit attribuer un statut et un marqueur « Low Ammo » (LA) à la fin de l'action.
- Si le défenseur se replie avant combat, les belligérants non ravitaillés ne deviennent pas LA puisque le combat n'a pas lieu.
- **Note :** *Les unités navales et aériennes sont considérées toujours ravitaillées pour les deux camps.*

4.4.1 Effets du statut LA

- les valeurs de combat en attaque et les valeurs de Feu (soutien offensif ou défensif, Pilonnage) sont divisées par 2.
- Les valeurs de combat des AC et des Chars deviennent égales à zéro et ils perdent leurs effets en combat (voir CRT).
- Une unité LA ne peut pas recevoir un second marqueur LA.

4.4.2 Réapprovisionnement

En phase de Réapprovisionnement, une unité LA ravitaillée et non en Déroute retire son marqueur LA.

4.5. Problèmes de ravitaillement de l'ANO

En raison de stocks de munitions limités et de problèmes logistiques, le camp blanc obéit à une règle de ravitaillement particulière.

- Au début du jeu, le marqueur « Ammo Stock » est placé sur la case 4 de la piste « Munitions »
- Au début de chaque tour, le joueur blanc décide s'il s'agira d'un « Tour d'offensive » ou non.
 - Si un tour d'offensive est déclaré ses unités ravitaillées ne souffrent d'aucune pénalité mais le marqueur « Ammo Stock » est décalé d'une case vers la gauche sur la piste « Munitions ».
 - Si un tour d'offensive n'est pas déclaré, le marqueur est placé sur sa face « No Ammo ». La phase de réapprovisionnement du tour est ignorée et toutes les unités de l'ANO sont considérées LA (sans poser de marqueurs LA). Les unités peuvent en plus se voir attribuer un marqueur LA selon 4.4 mais les deux effets ne sont pas cumulables.
- Le marqueur « Ammo Stock » est déplacé de 4 cases vers la droite quand les Blancs s'emparent de Gatchina (pas d'effet si les Blancs perdent ensuite Gatchina).

5. HQ ET COMMANDEMENT

Les HQ sont nécessaires pour permettre à plus d'une pile d'unités de participer à un même combat. Une pile désirant combattre sans l'aide d'autres piles n'a pas besoin de HQ pour le faire.

5.1. Ligne de commandement

- Un HQ commande toutes les unités jusqu'auxquelles il peut tracer une ligne d'hexagones dont le nombre ne dépasse pas son Rayon de Commandement, **quelque soit leur formation d'appartenance.** (restriction de nationalité : 5.2)
- Cette ligne ne peut pas traverser sans utiliser de route ou de rail une rivière majeure, la Neva ou un lac, ou un hex de forêt dense ou de marais (elle peut cependant atteindre un hex de forêt dense ou de marais).
- Elle ne peut pas traverser un hex de ZOC ennemie **sauf si celui-ci contient une unité amie.**

5.2. Attaques combinées

- Toutes les piles désirant attaquer le même hex, et les unités de soutien non empilées avec les unités de combat attaquantes, doivent être commandées par un même HQ au moment de la déclaration des combats.
- Le nombre maximum d'hexagones commandés pour une attaque ne peut dépasser la valeur Commandement du HQ.
- La formation d'appartenance des unités (6.1) n'a pas d'importance **mais les HQ de l'ANO ne peuvent pas commander les unités Estoniennes et vice-versa.**
- Un HQ peut commander plusieurs attaques tant qu'il ne commande pas dans cette phase de combat un nombre d'hexagones supérieur à sa valeur de commandement.

Exemple : un HQ de valeur 4 peut commander une attaque menée par 3 piles attaquantes (et leurs unités de soutien présentes avec elles) et soutenue par 1 pile éloignée contenant des unités de soutien. Ou il peut commander 2 attaques à 2 piles. Ou il peut commander une attaque à 3 piles, et 1 attaque à pile unique (pour lui faire bénéficier d'avantages spéciaux si c'est un HQ de l'ANO, cf 5.5).

Note : Les avions et les flottes n'ont pas besoin d'être commandés pour intervenir.

5.3. Intervention d'un HQ du défenseur

- En défense un HQ est utile à l'apport des soutiens (8.2.4) et de bonus spéciaux (5.5) : un HQ en défense peut utiliser ses points de commandement pour faire bénéficier des hexagones attaquées

de bonus spéciaux et/ou pour faire intervenir des soutiens dans des hexagones non attaqués (les soutiens présents dans les hexagones attaqués n'ont pas besoin de HQ pour intervenir).

5.4 Résultats de combat contre un HQ:

- Un HQ est détruit si toutes les unités de son hexagone sont détruites. Un HQ seul est automatiquement détruit par une attaque et est éliminé si un Pionnage lui cause une perte.
- Un HQ seul ne gêne pas le mouvement adverse et est détruit quand des unités ennemies pénètrent dans son hex.
- Un HQ détruit revient deux tours plus tard à la phase de Recrutement du joueur propriétaire sur une localité amie (ville ou village contrôlé au début du jeu ou conquis pas la suite).
- Un HQ peut suivre les unités de sa pile en cas de retraite ou déroute. Il est lui-même affecté par les statuts Désorganisé et Déroute (8.2.6).

5.5. Capacités spéciales des HQ de l'ANO

- Chaque HQ de l'ANO peut conférer des avantages spéciaux aux piles dont il commande l'attaque ou la défense.
- En attaque comme en défense, une de ces piles doit contenir au moins une unité de la division du HQ pour bénéficier de l'avantage.

Exemple : le HQ Dydorov/5°DI commande une attaque à 3 piles dont l'une contient une unité de la 5°DI ; l'attaque bénéficie d'un +1 aux dés.

- Ces avantages, inscrits sur les pions HQ sont :
 - Attaque (Att) : +1 aux dés d'attaque
 - Moral (M) : +1 au Moral dominant (6 max).
 - Dodge (Do) (esquive) : la pile, quelque soit son contenu, peut réaliser un Repli avant combat (8.2.3) si l'attaquant n'a pas de cavalerie.
 - Défense (De) : -1 aux dés d'attaque adverses

6. EVENEMENTS (OPTIONNEL)

Note : Cette phase de jeu est optionnelle. Les évènements aléatoires renforcent l'ambiance historique propre à la guerre civile russe mais peuvent être ignorés sans nuire à l'équilibre du jeu. Vous pouvez même décider de commencer à les jouer en cours de partie, une fois les mécanismes de base maîtrisés.

Chaque joueur lance 1d100 (deux d10 dont le premier représente les dizaines et l'autre les unités) puis consulte le résultat dans la colonne des Evènements de son camp. Il existe deux types d'évènements : les évènements Subis (marqués S sur la table des événements) et les évènements Contrôlés (marqués C).

6.1. Evènements subis

Il s'agit d'évènements néfastes (voir effets dans le tableau des évènements).

Pour les évènements Rumeurs, Trahison, Attrition et Soviet of Soldiers, le joueur adverse commence par sélectionner parmi les unités du joueur ayant lancé les dés la Formation touchée. Une formation est l'ensemble des unités possédant le même bandeau identificateur. Puis (sauf pour « Rumeurs ») le joueur propriétaire de la Formation choisit laquelle des unités de cette « formation » subira en fin de compte l'évènement.

6.2. Evènements contrôlés

Les évènements Contrôlés peuvent être joués par le joueur ayant lancé les dés à des moments variés précisés par le texte de l'évènement mais doivent être joués durant le tour où ils ont été tirés (sauf indication contraire).

Quand la lettre « M » est associée à un évènement dans le tableau des évènements, le joueur place le marqueur « White Event » ou « Red Event » sur la ligne du tableau de l'évènement pour se

rappeler qu'il en dispose ce tour. Les évènements « Rumeurs » et « Soviet de soldats » ont leur propre marqueur à poser sur la carte.

7. MOUVEMENT

Lors d'une séquence de mouvement un joueur peut déplacer toutes ou partie de ses unités. Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement exprimée en Points de Mouvement (PM).

7.1. Terrain et Mouvement

- Les unités dépensent leurs PM à chaque hex en fonction du coût du terrain (voir table des terrains). Les effets du terrain varient aussi suivant le type d'unité le traversant.
- Quelque soit le coût en PM d'un hex, une unité peut toujours franchir au minimum 1 hex, sauf si le terrain est impassable pour elle.
- note : les unités estoniennes ont quelques restrictions de mouvement (voir 16.1).

7.2. Limite d'empilement

- A la fin de la séquence de mouvement d'un joueur il ne peut pas y avoir dans un même hex plus de 5 PE et plus de 3 unités.
- Les Chars, AB, HQ, et AT ne comptent pas dans l'empilement mais il ne peut pas y avoir plus de trois de ces pions par hex. Les chars et AC doivent toujours être empilés avec des unités de combat ou d'artillerie.
- Il est toujours possible d'examiner le contenu d'une pile adverse.

7.3. Mouvement et ZOC ennemies

- pénétrer dans une ZOC ennemie coûte +1 PM.
- Les AT peuvent passer d'une ZOC ennemie à une autre puis s'arrêtent (rails sabotés).
- les flottes ignorent les ZOC ennemies.
- Une unité de combat ou d'artillerie amie annule l'effet des ZOC ennemies pour ce qui est du mouvement, à condition que cette unité ne bouge pas du tout de sa séquence de mouvement. Implications : (1) Entrer dans une ZOC ennemie ne coûte plus +1PM si une unité amie couvre ce mouvement en restant sur place ce tour. (2) Une unité peut circuler librement le long de la ligne de front en passant par des unités amies immobiles.

7.4. Mouvement spécial ANO : la marche forcée

Au prix d'une certaine fatigue (9.), le joueur Blanc peut déclarer à n'importe quel moment au cours d'une séquence de mouvement ou de combat (pour une avance après combat étendue – 8.2.7) que l'ensemble des unités de l'ANO bénéficient de +2 PM pour la séquence en cours.

7.5. Transport ferroviaire

7.5.1. généralités

- le transport ferroviaire permet de déplacer une unité d'autant d'hexagones que le joueur souhaite, tant que l'unité suit une ligne ferroviaire. L'unité ne peut pas combiner mouvement normal et mouvement ferroviaire.
- aucun mouvement ferroviaire n'est possible vers ou à partir d'une ZOC ennemie (les unités amies immobiles annulent ces ZOC) (7.3).
- Traverser la Luga par mouvement ferroviaire est impossible car le pont ferroviaire est détruit (comme indiqué sur la carte).

7.5.2. transport ferroviaire Rouge

- Il est utilisé par les renforts arrivant de Moscou (hex 07/FF) et Vologda (hex 18/ FF) pour entrer sur la carte ou par des unités souhaitant quitter la carte - voir plus bas). Il n'est pas utilisé pour des mouvements intra-carte.
- Les renforts peuvent terminer leur mouvement ferroviaire dans n'importe quel hex de rail relié par voie ferrée à leur hex d'entrée (en respectant 7.5.1)
- Le nombre d'unités et de PE pouvant terminer leur mouvement ferroviaire dans le même tour dans un hex donné est limité :
 - ville, ou quartier extérieur de Petrograd : 3 unités max et 5 PE max
 - village : 2 unités max et 4 PE max
 - autre hex : 1 unité max et 2 PE max.
- Capacité des voies ferrées : un maximum de 12 unités peut arriver en renfort dans un même tour depuis Moscou (07/FF), et 4 depuis Vologda (18/FF).

Cas spéciaux :

- Le joueur Rouge peut décider de :
 - retarder d'1 tour des renforts et les faire entrer à pied par l'hex initialement prévu (07/ FF ou 18/FF). Placez les unités en bord de carte en face du futur hex d'entrée.
 - dérouter des renforts de Moscou (07/FF) et les faire passer par Vologda (18/FF), ou vice-versa, ce qui les retarde d'1 tour.
 - retarder d'1 tour des renforts et maintenir leur hex d'entrée par voie ferrée.

Dans ces deux derniers cas, placez les unités en bord de carte en face du futur hex d'entrée et pivotez-les pour les distinguer des unités devant rentrer à pied.

Si les changements d'itinéraire ou de date d'entrée provoquent un dépassement des capacités de la ligne établies plus haut (12 ou 4 unités) au tour d'entrée, les unités en excès (au choix) sont reportées sur un tour ultérieur.

- Il est également possible pour des unités de quitter la carte par transport ferroviaire (mais cela sollicite la capacité de la voie ferrée (12 unités vers/de Moscou et 4 unités vers/de Vologda)) pour revenir par l'autre hex d'entrée 2 tours plus tard. Le type de l'hex d'embarquement limite le nombre d'unités et de PE pouvant embarquer de la même manière que pour les débarquements.

7.5.3. transport ferroviaire Blanc

- Il est utilisé seulement pour des mouvements intra-carte.
- Il n'est possible qu'après la prise de Gatchina
- Dès la prise de Gatchina il est possible de déplacer 1 PE (une unité de chars ou d'AC compte ici comme 1 PE) d'un hex de rail sous contrôle ami à un autre si ces deux hexs sont reliés par rail à Gatchina (en respectant 7.5.1).

7.6 Déplacement de Trotski

Trotski ne peut se déplacer que le long des voies ferrées ou dans les quartiers de Petrograd (en respectant 7.5.1).

7.8. Entrée des renforts

Les renforts rentrent sur la carte lors de la séquence de mouvement (sauf renforts Rouges notés « P » ou « Kr. Gorka », voir scénario) par des hexs spécifiés dans le scénario. Aucune unité adverse ne doit s'arrêter dans ces hexs ni le tour d'entrée prévu, ni le précédent.

7.9. Sortie de carte

Une unité ne peut pas volontairement sortir de la carte (sauf trains, 7.5.2 et 14.2). Si une retraite ou une déroute l'y contraint, l'unité doit impérativement revenir en jeu via son hex de sortie ou

un hex adjacent dès que possible : soit à sa prochaine séquence de mouvement si elle n'est pas en Déroute, soit un tour plus tard si elle est en Déroute.

En cas d'impossibilité de rentrée au tour demandé, elle est éliminée.

Une unité qui sort en état Démoralisée (10.1) est éliminée.

8. COMBATS

Lors de sa séquence de combat un joueur déclare les attaques, les Bombard. et les « Mouvements offensifs » (8.3) qu'il souhaite puis les résout dans l'ordre de son choix.

8.1 Pilonnage

8.1.1 Généralités

- Le joueur actif pose des marqueurs « Bombard. » sur les unités d'Artillerie, les Forts, les AT et les flottes qui réalisent un Pilonnage. Les unités effectuant un Pilonnage ne pourront pas effectuer de soutien offensif.

Il place également sur leurs cibles les détachements aériens qui effectueront un bombardement (équivalent dans les règles à un Pilonnage).

- **un hex subissant un Pilonnage ne peut pas être la cible d'une attaque.**

8.1.2 Restrictions :

- **Distance :** Les unités d'artillerie, de AT ou de flottes peuvent bombarder des unités ennemies observée et située à 2 hexs maximum.

Seule la flotte rouge et le fort de Kronstadt peut bombarder une cible à 3 hexs

- **Observation :** Des unités ennemies sont dites observées si elles sont adjacentes à une unité amie quelconque du joueur actif (y compris éventuellement l'unité effectuant le Pilonnage). Les unités d'artillerie, de AT ou de flottes ne peuvent bombarder que des unités ennemies observées.

- **Type des cibles :** dans l'hex cible, les unités pouvant être bombardées doivent appartenir à l'une des catégories suivantes (au choix du tireur).

- unités de combat.

- unités d'Artillerie, seulement si celles-ci sont seules dans l'hex ou empilées avec des chars, AC ou HQ seulement.

- HQ, seulement si ceux-ci sont seuls dans l'hex ou empilés avec des chars, AC ou Artilleries seulement.

- flottes.

- Fort.

Les Chars et les AC ne peuvent pas être pris pour cibles.

8.1.3 Résolution du Pilonnage

- Le joueur choisit la catégorie de cible visée (8.1.2).

- Chaque unité tire séparément (pas de cumul du Feu).

- Le joueur lance 2d6 et y ajoute les modificateurs aux dés (voir Table de Pilonnage).

- Le résultat est lu dans la table de Pilonnage.

- la perte ou la désorganisation est attribuée à **une** unité choisie par le joueur la possédant dans la catégorie de cible visée.

- Un Pilonnage ne peut pas retirer le dernier PE d'une unité d'infanterie ou de cavalerie. La perte devient alors « d », si cela n'élimine pas l'unité (Désorganisation – 8.2.6).

- La retraite éventuelle affecte toutes les unités de la catégorie ciblée qui ont un moral insuffisant pour rester sur place. Les HQ, AC et chars peuvent suivre la retraite.

- Les forts, ainsi que les HQ seuls, ne sont pas affectés par les retraites dues au Pilonnage.

8.2 Les attaques

8.2.1 Généralités

- Les unités de combat peuvent combiner leurs forces pour attaquer une pile adverse adjacente.
- Les attaques ne sont jamais obligatoires.
- Des unités de soutien de l'attaquant ou du défenseur situées à portée de l'hex du défenseur peuvent intervenir (8.2.4).
- Une unité ne peut pas attaquer un hex dans lequel elle ne pourrait entrer.
- Un hex peut subir un nombre illimité d'attaques durant la même séquence de combat.
- Si le défenseur est chassé de l'hex alors que d'autres attaques restaient à résoudre contre cet hex, les unités attaquantes restantes peuvent malgré tout réaliser une « avance après combat » (et leur besoin en ravitaillement de combat est annulé).

8.2.2 séquence de combat

Pour chaque attaque on suit les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Repli volontaire avant combat (joueur passif).
- 2) annonce des soutiens (par le joueur actif puis par le joueur passif)
- 3) vérification du Ravitaillement des unités engagées et des soutiens (pour les deux joueurs)
- 4) Combat : résolution et application des résultats
- 5) Résolution éventuelle des avances après combat

8.2.3 Repli volontaire avant combat

- Certaines unités, cibles d'une attaque, peuvent se replier avant combat. Les unités capables d'une telle manœuvre sont :
 - la cavalerie, l'artillerie à cheval et les AC si l'attaquant n'a pas de cavalerie ;
 - les trains blindés ;
 - toute pile contenant au moins une unité de la 2^oDI dans le rayon de commandement du HQ Iaroslavtsev si l'attaquant n'a pas de cavalerie.
- Si au moins une unité d'une pile se replie, toutes celles pouvant le faire **doivent** également se replier.
- Les unités se repliant reculent d'1 hex en suivant les règles de Retraite (8.2.6.C).
- L'artillerie ou un AT qui s'est replié avant combat ne peut pas faire de soutien défensif pendant la séquence d'action en cours.
- Si l'hex est vidé par le Repli, les unités attaquantes peuvent y avancer.

8.2.4 Les soutiens en combat

- Le joueur actif pose des marqueurs « Support » sur ses unités d'Artillerie (dont les Forts), de AT et de flottes qui vont soutenir l'attaque. Ces unités ne pourront pas effectuer de Pionnage. Le joueur passif fait de même pour son soutien défensif. Le joueur actif place également sur l'hex attaqué les détachements aériens souhaitant apporter leur soutien.

• Application des soutiens :

- Les unités de soutien peuvent apporter leur valeur de feu à un combat à deux hexs maximum. Seule la flotte rouge peut supporter un combat à 3 hexs
- Cette valeur de Feu servira parallèlement à déterminer la supériorité des soutiens (8.2.5).

Exemple : une unité Blanche (valeur de combat 5) lance une attaque soutenue par une artillerie (Feu 2) et un avion (Feu 2) contre une unité Rouge (valeur 6) soutenue par une artillerie (Feu 3). Le ratio du combat est de 9 contre 9, soit 1/1. Le Blanc a la

- supériorité des soutiens (+1 aux dés) avec Feu 4 contre Feu 3 (et encore +1 grâce à la présence de l'avion qui rajoute toujours ce bonus en plus son Feu – voir CRT).
- En défense, une unité d'Artillerie ou de AT ne pourra apporter son soutien que (1) si elle est présente dans l'hex attaqué ou (2) si un HQ peut tracer une ligne de Commandement vers elle ET l'hex attaqué.
 - Artilleries seules : des unités d'Artillerie seules en défense (ou empilées uniquement avec des chars, HQ ou AC) utilisent la moitié de leur valeur de Feu totale comme valeur de combat. Cette demi-valeur compte dans la détermination de la supériorité des soutiens. Si ces artilleries sont toutes en Déroute, elles se rendent.
 - En défense, un seul HQ peut intervenir par combat, dans la limite de sa capacité de commandement (5.3).
 - Chaque unité de soutien des deux camps ne peut soutenir qu'une attaque donnée lors de la séquence de combat du joueur actif. Les unités des deux camps récupèrent leur capacité de soutien à la fin de la séquence de combat du joueur actif.

8.2.5 Résolution des Attaques

- L'attaquant lance 2d6, applique les modificateurs, et consulte le score final dans la colonne correspondante de la TRC.
- Si le score final est supérieur à 7, l'attaquant est victorieux, sinon c'est le défenseur.
- A chaque score correspond une colonne affichant le résultat pour le défenseur, et une colonne pour le résultat de l'attaquant. Chaque joueur croise ensuite le résultat de sa colonne avec le moral dominant de ses unités de combat engagées.

Précisions sur quelques modificateurs aux dés :

- ratio de combat : l'attaquant fait la somme des valeurs de combat de ses unités (dont ses soutiens), éventuellement modifiées (voir TRC). Le défenseur fait de même et on divise la valeur totale de l'attaquant par celle du défenseur.
- Différentiel des Qualités dominantes : l'attaquant soustrait à la Qualité dominante de ses **unités de combat** celle du défenseur.
- +1/-1 si l'attaquant a plus/moins de valeurs de Feu en soutien (et de bombardement des avions). La présence d'un avion apporte en plus un bonus d'attaque supplémentaire (voir CRT), indépendamment de la supériorité des soutiens.
- +1/-1 si plus ou moins de chars / AC (en nombre de pions).
- attaque de nuit de l'ANO : +1 : le joueur Blanc peut spécifier que l'attaque a lieu de nuit. Dans ce cas, aucun soutien aérien ne peut intervenir. Voir aussi Fatigue (9.).
- +2 pour encerclement si une attaque provient soit de 2 hexs diamétralement opposés, soit de 3 hexs non adjacents entre eux, soit de 4 hexs ou plus.

Modificateurs au Moral dominant :

- Si Trotsky est présent dans une des piles engagées, le moral dominant de ces piles est accru de +2 (max 6).
- -1 Moral pour les piles en situation d'encerclement (cf « +2 pour encerclement » ci-dessus) (même si les unités de combat adverses adjacentes n'attaquent pas toutes).

8.2.6. Résultats des attaques

Le perdant commence par appliquer ses résultats, puis l'attaquant fait de même. La signification de chaque résultat est expliquée sous la TRC mais voici quelques précisions :

- pertes : ce sont les pertes minimums à subir. +1 perte par camp si les deux camps ont au moins 4 PE d'unités de combat engagés chacun. Ne compter les PE des unités d'Artillerie que si elles sont seules dans l'hex attaqué (ou avec des chars, AC ou HQ).
- « d » : toutes les unités engagées (unités de combat et véhicules ; et artilleries si seules dans l'hex) sont Désorganisées (8.2.6) (pivoter les pions de 90°).

A) Pertes

1) Attribution des pertes :

- Les Pertes sont attribuées une par une. Aucune unité ne peut se voir attribuer une seconde perte avant que toutes les autres n'en aient subi au moins une.
- La 1ère perte doit être prise en priorité sur une unité de moral dominant **ou** une unité de cavalerie **ou** une unité en Déroute (au choix).
- Si le nombre de Pertes est supérieur au nombre de PE disponibles, les Pertes de l'autre camp sont réduites de la différence (Ex : le défenseur a 2 PE mais subit 3 Pertes : les Pertes de son adversaire seront réduites de $3 - 2 = 1$).

2) Les marqueurs « Pertes »

- Pour indiquer la réduction du nombre de PE de l'unité touchée on place un marqueur Hit 1, Hit 2 ou Hit 3 sous son pion, ou on la retourne sur son côté verso (face réduite) quand il ne lui reste plus qu'1 PE.
- Chaque niveau de perte indiqué sur le marqueur diminue la valeur de combat de l'unité de 2.

exemple : une unité sur un marqueur Hit 2 a une valeur de combat diminuée de 4

3) Artillerie et pertes en combat

- l'Artillerie du défenseur ne commence à subir des pertes qu'une fois toutes les unités de combat éventuelles de son hex ont été éliminées. Si elle existe toujours, elle déroute.
- l'Artillerie de l'attaquant n'est jamais affectée par les résultats de combat.

4) Véhicules et pertes en combat

Les véhicules sont détruits si les unités de combat ou d'artillerie les accompagnant sont éliminés.

B) Désorganisation

- Une unité désorganisée est pivotée à 90° pour indiquer son statut
- Les valeurs de combat et de Feu d'une unité désorganisée sont divisées par 2 ;
- La valeur de mouvement d'une unité désorganisée est divisée par 2 (Note : le +2PM d'une marche forcée (7.4), s'applique après cette division) ;
- si une pile où au moins une unité engagée est déjà Désorganisée ou en Déroute subit un résultat « d », une des unités déjà Désorganisée ou en Déroute prend 1 perte. Les autres unités deviennent Désorganisées (ou restent en Déroute) ;
- Une unité désorganisée peut être réapprovisionnée en munitions et recevoir des PR.
- Un HQ désorganisé a toutes ses capacités divisées par deux.
- une unité perd son statut Désorganisé (même en ZOC) à la fin d'une séquence de mouvement ami automatiquement.

C) Retraite

- La retraite est un recul de 1 hex.
- Priorités de recul (retraite et déroute)

Le recul s'effectue dans la direction souhaitée par le défenseur aux conditions suivantes près, par ordre décroissant des priorités :

- a) Les unités doivent si possible rester groupées lors du recul (une unité peut toutefois se séparer pour éviter un terrain impassable ou un surempilement).
- b) le recul doit s'effectuer hors ZOC ennemie. Si une pile n'a pas d'autres choix que de reculer en ZOC, une unité (au choix du propriétaire) subit un résultat « d ».
- c) l'unité ne doit pas traverser une rivière majeure sans utiliser de route ou de rail : sinon, une des unités de la pile subit un résultat « d ». Une retraite est impossible à travers la Neva sans pont.
- d) le recul ne doit pas conduire à un surempilement dans l'hex d'arrivée. Si les unités qui reculent n'ont pas d'autre choix que cet hex en raison de la présence d'unités ou de ZOC ennemies, elles passent par cet hex et reculent d'1 hex supplémentaire.
- e) le recul ne doit pas se terminer sur un hex cible d'une attaque non encore résolue. Dans le cas contraire, les unités qui reculent passent en statut « Déroute » et restent sur place.
- f) le recul doit s'effectuer si possible vers l'Ouest pour les Blancs ; pour les Rouges vers l'Est ou vers Petrograd (au choix). L'itinéraire choisi doit être le plus rapide en PM. Ce recul peut conduire l'unité en dehors de la carte ; dans ce cas voir (7.9).

- Si une Retraite est impossible en raison de la présence d'unités ennemies ou d'un terrain impassable, les unités passent en statut « Déroute » et restent sur place.
- Artillerie, HQ et Retraite : après une attaque, Artillerie et HQ présents retraitent avec les unités de leur pile.

D) La Déroute

- Un Résultat « dr » en combat fait reculer l'unité de 2 hexs (suivre les priorités de recul) ; l'unité est pivotée de 180° pour indiquer son statut.
- Artillerie, HQ et Déroute : si les unités empilées avec Artillerie ou HQ déroutent, ils déroutent également.

• Effets de la Déroute:

- l'unité ne peut plus attaquer ni tirer
- valeur de combat divisée par 2 en défense
- -2 en Moral (minimum 1)
- l'unité n'exerce plus de ZOC.
- elle ne peut pas être réapprovisionnée en munitions ni recevoir de PR.
- Si l'unité était déjà en Déroute, elle se rend.
- un HQ perd toutes ses fonctions.
- si une unité Désorganisée subit un résultat de Déroute, elle passe en statut Déroute sans effets supplémentaires.

• **Mouvement de Déroute** : à sa séquence de mouvement, l'unité doit se déplacer de tous ses PM +2, en respectant les priorités de recul. Un AT a un mouvement illimité. Si l'unité arrive à Petrograd elle peut s'y arrêter dans le quartier de son choix. Si elle s'y trouvait déjà elle doit quitter la ville par le nord ou nord-est et s'arrêter à la fin de sa déroute ; elle demeure alors immobile jusqu'à son ralliement.

- Si une pile d'unités en Déroute n'a pas d'autres choix que de se déplacer en ZOC, elle subit 1 perte (choix de l'unité à son propriétaire) qui compte comme prisonnier.

- Si le mouvement de Déroute est impossible (unités ennemies ou terrain impassable), les unités en Déroute se rendent. (Voir E ci-dessous)

- si le mouvement de Déroute s'effectue à travers une rivière majeure sans utiliser de route ou de rail : 1 perte pour la pile. Une déroute est impossible à travers la Neva sans pont.

- **Ralliement** : une unité en Déroute retrouve automatiquement un statut normal à la fin d'une séquence de mouvement ami si l'unité n'est pas en ZOC ennemie. (Exception : voir 10.1)

E) la Reddition

- Les unités sont éliminées et leurs PE comptés comme Prisonniers.
- Artillerie et Reddition : si toutes les unités survivantes empilées avec l'Artillerie se rendent, l'Artillerie se rend également.

8.2.7. Avance après combat

- Les résultats « a » de la TRC **obligent** le vainqueur à faire avancer au moins une de ses unités de combat si l'hex adverse est vidé de ses occupants. **Pas d'avance après combat sans résultat « a ».**
- les unités de cavalerie et les AC peuvent décider d'avancer d'un 2ème hex (en ignorant les ZOC ennemies) si l'adversaire a reculé de 2 hexs ou plus. L'avance doit suivre le chemin des unités qui reculent.
L'infanterie peut faire de même si
 - 1) elle ne passe pas de ZOC en ZOC en passant du 1^{er} au 2nd hex d'avance, et que le coût du terrain est de 1 PM maximum, ou si
 - 2) le joueur Blanc déclare à l'occasion de l'avance une marche forcée (7.4).
- l'avance est limitée à 1 hex si l'adversaire a été éliminé ou si un « a1 » a été obtenu.
- les HQ, Trotski et l'artillerie empilés avec les unités de combat victorieuses peuvent avancer.

8.3. Mouvement offensif

Au début de sa séquence de combat, le joueur actif peut déclarer des Mouvements Offensifs pour les unités (dont HQ, etc) ne se trouvant pas en ZOC ennemie, ni en Déroute et qui ne participent pas à une attaque ou à un tir. On place un marqueur OM sur les unités concernées pour rappeler qu'elles ne peuvent faire aucune autre action.

Le Mouvement Offensif permet à l'unité d'avancer immédiatement d'1 hex (que cet hex soit sous contrôle ami ou ennemi). L'hex d'arrivée peut être adjacent à l'adversaire.

8.4 Destruction des ponts ferroviaires

Si une unité d'infanterie Blanche se trouve adjacente à un pont ferroviaire lors d'une séquence de combat et déclare une « attaque » contre lui, le pont est détruit (posez un marqueur « pont détruit »). Le pont ne pourra pas être réparé dans le cadre temporel du jeu. Un maximum de 2 destruction de ponts est autorisé par partie.

9. FATIGUE DE L'ARMÉE DU NORD-OUEST

Au début de la partie, le marqueur « *NWA Fresh* » (ANO fraîche) est placé sur la case 0 du compteur.

9.1. Détermination de la Fatigue de l'ANO

- Le marqueur NWA FRESH est déplacé d'une case vers la droite :
 - chaque fois qu'au moins une unité (de l'ANO) attaque de nuit.
 - si au moins une unité (de l'ANO) fait une marche forcée (7.4) durant la séquence en cours.

Note : La fatigue étant gérée au niveau de l'Armée, le joueur Blanc aura intérêt à réaliser ses actions fatigantes pour un maximum d'unités à chaque fois.

- En fin de tour on vérifie la fatigue de l'ANO :

- si la case 5 est atteinte, l'ANO est Fatiguée si le jet d'un d6 donne 1 ou 2.
- si la case 6 est atteinte, l'ANO est Fatiguée si le jet d'un d6 est compris entre 1 et 4.
- si la case 7 ou plus est atteinte, l'ANO est automatiquement Fatiguée.

9.2. Effets de la fatigue sur l'ANO

- Si l'ANO est déclarée « fatiguée » le marqueur est retourné sur sa face ANO Tired et l'ANO est contrainte au repos pour le tour suivant.

9.3 Tour de repos

- Les effets suivants s'appliquent à toutes les unités de l'ANO, y compris les renforts, pendant toute la durée du tour de repos :
 - Le mouvement des unités est réduit de moitié (divisé par 4 si l'unité est également Désorganisée) ;
 - aucune unité ne peut attaquer ni effectuer de marche forcée. Les mouvements offensifs (8.3.6) restent possibles.
 - les valeurs de combat en défense et en Feu sont inchangées. Les Pilonnages sont possibles ainsi que la destruction de ponts.
- à la fin du tour de repos, la Fatigue de l'ANO baisse de 3 cases le marqueur Le marqueur ANO TIRED est retourné sur ANO FRESH. Si la Fatigue passe de 8 à 5, elle n'est pas testée ce tour là mais le suivant.
- En début de tour le joueur Blanc peut aussi décréter volontairement un tour de repos. Les effets sont les mêmes que ci-dessus.

10. MORAL DE L'ARMEE ROUGE

10.1. Démoralisation des unités au front

A la fin de la 1ère séquence de combat du camp blanc du 1er tour de jeu (**uniquement**) :

- Les unités des divisions 2°DF et 6°DF adjacentes à un hex dans lequel une unité Blanche vient de réaliser une avance après combat, ainsi que toutes celles ayant reculé, passent en statut Déroute.
- Contrairement à la règle 8.2.6D , elles ne sont pas ralliées automatiquement. Elles effectuent un mouvement de Déroute à chacune de leurs séquences de mouvement tant qu'elles ne sont pas ralliées par action politique (11.2).
- Les unités des 2°DF et 6°DF qui ne passent pas en déroute sont placées sous un marqueur « Mouvement restreint ». Les unités sous un tel marqueur ne peuvent pas effectuer un mouvement qui les rapprocherait de l'unité Blanche la plus proche. Le marqueur est enlevé si les unités sont ralliées par action politique (11.2).

10.2. Désertions

- A chaque tour, comme indiqué dans la séquence de jeu, le joueur Rouge doit déterminer ses pertes dues à la désertion.
 - Il lance 2D6 et divise le résultat par deux. Ce résultat final indique le nombre de PE que le joueur rouge doit éliminer. Il les élimine en les prenant sur les unités en jeu ou en construction (11.2.2 – détachements de quartier), ou sur les PR en stock en faisant baisser d'autant ses PR sur la piste des PR.
- Le joueur blanc gagne 1PR si le nombre de déserteurs est 5 ou plus.

11. LA DEFENSE DE PETROGRAD LA ROUGE

11.1 Le plan de défense

En raison du plan de défense historique, basé uniquement sur les voies de retraite (rien sur la défense à outrance ou les contre-attaques), le moral dominant d'une pile Rouge en défense à Petrograd est toujours diminué de 1.

11.2 Actions politiques

A partir du tour du 16-17 octobre (tour 4) le joueur Rouge doit choisir 1 action anti-subversion et 1 action de levées d'unités parmi celles ci-dessous. Si Trotski est dans un des quartiers de Petrograd, ce sont 2 actions de chaque catégorie qui doivent être prises. Une même action ne peut être choisie qu'une fois par tour.

11.2.1. Actions anti-subversion :

- **ralliement d'une Division « démoralisée » (10.1) :** la déroute et les restrictions de mouvement subies par la 2^oDF ou la 6^o DF cessent. Ce ralliement ne vaut que pour les unités ravitaillées. Il faudra réitérer cette action politique pour rallier les autres unités de la division quand elles seront ravitaillées à leur tour.
- **action anti-désertion (propagande et répression) :** -3 au résultat de Désertion.
- **action de police anti-comploteurs (si règle 6. Jouée uniquement) :** si le joueur Rouge obtient un score de 5 à 6 sur un d6, il peut choisir un quartier de Petrograd pour lequel l'évènement « Insurgés Blancs » ne peut plus être choisi pour la durée du jeu. Si une insurrection (voir tableau des évènements) avait été programmée par le joueur Blanc dans ce quartier, celle-ci est révélée et définitivement annulée.

11.2.2. Actions de levées d'unités :

Les coûts en PR sont arrondis à l'entier supérieur.

- **création d'un Détachement de Communistes** (unités « Com1 » à « Com4 ») : l'unité créée est immédiatement placée dans un quartier de Petrograd au choix. **Coût 0,5 PR.**
- **Barricades (reconstructibles) :** placer immédiatement un pion Barricade sur un quartier au choix. La barricade est détruite si un pion blanc pénètre dans sa case. **Coût 0,5 PR.**
- **Création de Détachements de quartier** (unités avec une étoile noire portant le nom d'un des quartiers de Petrograd, tel que « Winter Palace », etc) :
 - le joueur Rouge doit consacrer tous ses PR restants à la création de ces unités. Chaque PE de Détachement ne coûte que 0,25 PR ! Plusieurs Détachements peuvent être créés, éventuellement incomplets (de 1 à 3 PE chacun).
 - Les unités sont placées dans le quartier correspondant à leur désignation 1 tour plus tard au début de la séquence de mouvement Rouge (placez les unités sur le calendrier pour mémoire).
 - Seules une retraite ou une déroute peuvent faire changer de quartier ces unités. Leurs valeurs de Qualité et de moral sont plus élevées sur leur face réduite.
 - Une unité d'artillerie « Art. Petr » peut être créée gratuitement à chaque fois que 3 PE de Détachements de quartier sont placés sur la carte (la placer dans un quartier au choix).
- **création d'unités militaires :** si le joueur Rouge choisit cette option il doit sélectionner ces unités (unités avec une étoile noire ne portant pas un nom de quartier de Petrograd) au hasard une par une en dépensant à chaque fois les PR correspondant aux PE de l'unité tirée. Il continue jusqu'à épuisement des PR restants (si une unité ne peut pas être construite entièrement par manque de PR, on arrête là le processus). Chaque unité est placée dans un quartier au choix au début de la prochaine séquence de mouvement Rouge.

12. JEU DANS LA ZONE DE PETROGRAD

- La ville de Petrograd est représentée sur une carte séparée. Entrer ou sortir de Petrograd se fait au coût en PM du quartier ou de l'hex de destination.
 - Petrograd est divisée en quartiers. 1 hexagone sur la carte de la ville représente 1 quartier.
 - on différencie, pour les combats et le mouvement, les quartiers intérieurs (hex à bords noirs) des quartiers extérieurs (hex à bords blancs)
 - Les « hexs » de retraite et ou de déroute s'effectuent sur la base de 1 hex = 1 quartier.
 - chaque quartier vaut 1 hex en termes de rayon de commandement.
 - portée des tirs : un quartier équivaut à 0,5 hex. Par exemple, pour tirer de « Peter & Paul » à 23/U, la portée est de 2
- La limite d'empilement par quartier est : 1 unité de combat de plus de 3 PE OU 3 unités de combat d'un total de 3 PE maximum. Peuvent être rajoutés 1 Artillerie, 2 véhicules, un détachement de communiste et un détachement de quartier.

13. LES FORTS

- Les forts sont des unités à part entière mais ne compte pas dans l'empilement.
- Ils sont assimilés à des unités d'artillerie et ont besoin d'un HQ pour coordonner leur soutien avec des unités non empilées avec eux.
- Ils peuvent réaliser un Pilonnage. **Le fort de Kronstadt ne peut faire que du Pilonnage.**
- On ne peut attaquer un Fort que s'il est seul dans son hex. Dans ce cas, sa valeur de défense est égale à sa valeur de Feu à 1 hex de portée. Cette même valeur sert dans la détermination du bonus de supériorité des soutiens (8.2.4).
- On applique un malus de -3 aux dés quand on attaque un fort seul. (non cumulable notamment avec le terrain de l'hex).
- Un fort ignore les résultats de Retraite ; mais traite les résultats de Déroute comme des Redditions.
- Les PE des forts ne sont pas remplaçables.
- Si des unités amies sont empilées avec lui, il leur apporte sa valeur de Feu ; les unités sont censées se battre à l'extérieur des murs. Si elles sont détruites en combat ou reculent, le fort reste sur place et ne subit aucun effet (pouvoir attaquer un fort demande à ce qu'il soit seul dans son hex au début de l'attaque).

14. LES VEHICULES

14.1 Chars et Auto-blindées

- Les chars et AC doivent toujours être accompagnés d'unités de combat ou d'artillerie. Ils apportent dans ce cas des bonus en combat (voir TRC) en plus de leur valeur de combat.
- Un char ou une AC doit effectuer un **test de destruction** en lançant 1D6 après un combat auquel il a participé si son camp subit un résultat « d » ou au moins 1 perte, et que des soutiens adverses étaient présents : si le résultat est 1, il est détruit. Si plusieurs de ces unités sont présentes on teste pour chacune d'entre elles.
- Les chars et AC sont éliminés si toutes les unités de leur hex sont éliminées. Ils subissent comme les autres unités les retraites, désorganisations et déroutés.

14.1.1 Spécificités des Chars

- **Mouvement** : Un char subit plusieurs contraintes techniques :
 - un char doit toujours se trouver à 2 hexs maximum d'une voie ferrée ravitaillée. Dans le cas contraire il est éliminé.

- Panne : après chaque attaque amie à laquelle il participe, le char doit être retiré temporairement du jeu. Il réapparaît sur une localité ravitaillée deux tours plus tard à la phase de Recrutement. Placez les sur la case du calendrier correspondante.
- **Combat** : un char apporte certains bonus particuliers en combat, en plus de sa valeur de combat :
 - +1 aux dés en attaque (non cumulable avec bonus d'autres Chars).
 - annulation des modificateurs dus aux Retranchements et aux Barricades .

14.2 Les Trains Blindés

- **Combat** : Un AT est à la fois une unité de combat et de soutien. S'il est engagé directement au contact de l'adversaire, il utilisera sa valeur de combat (à gauche du « / ») ; sa valeur de Feu (à droite du « / ») ne comptera que pour la détermination de la supériorité des soutiens (8.2.4). Un AT peut attaquer un hex adjacent non relié à lui par voie ferrée (il envoie son infanterie embarquée et la supporte par son feu).
- **Mouvement** : les AT ont une capacité de mouvement illimitée le long des voies ferrées. Les AT Rouges peuvent sortir de la carte par 07/FF ou 18/FF, et revenir en jeu par l'un de ces hex 2 tours plus tard.

15. FLOTTES ET AVIATION

15.1. Les Flottes

- Les flottes ont un mouvement illimité. Elles peuvent pénétrer dans tous les hexs ayant au moins un *côté bleu*.
- Les flottes Blanches ne peuvent pas franchir le réseau de mines marines indiqué sur la carte.
- Si la flotte Rouge est située à Kronstadt elle ne peut pas être bombardée par l'aviation (forte DCA).
- les flottes peuvent réaliser du soutien ou du Pionnage.
- La flotte Rouge ne peut toutefois faire que 3 soutiens et/ou Pionnages à pleine puissance par jeu. A la fin du 3ème tir, elle devient définitivement LA (utilisez le marqueur X shot Fired et Low Ammo pour vous en souvenir)

15.2. L'Aviation

- L'aviation n'a pas de contraintes de déplacement et peut intervenir sur n'importe quel hex de la carte.
- L'aviation peut apporter son soutien en attaque (8.2.4) (sauf pour une attaque de nuit) ou effectuer un bombardement (8.2.1).
- Les avions disponibles sont placés dans leurs cases respectives sur la carte. Après son utilisation le pion est posé sur le calendrier au prochain tour de météo clair.

Remerciements : pour les testeurs en chef Luc Olivier et Philippe Germain mais aussi pour Dominique Sanches, Thomas Pavageau, Olivier Revenu (également développeur !) ; pour son apport décisif dans la recherche historique : Reigo Rosenthal.