



PV Mission n°1

PV négatifs pour l'IA



PV Mission n°2

PV négatifs pour l'IA



Total PV

Sortie des IA

Fusiliers 41



LMG 34



Mortier 5cm



Camion Opel



Pz II F



SdKfz 232L



PzJg 35R



Pz 38(t)



Pz IV E



SdKfz 251



Note : les unités touchées à l'issue d'une mission se rallient automatiquement avant la mission suivante.

Règles du Commandant soviétique

Commandant soviétique : en tant que joueur, **vous** êtes l'officier soviétique qui commande cette opération et **vous** êtes à bord de votre QG mobile, la voiture blindée **BA-10**. Les hommes que vous commandez ne sont pas entraînés et leur moral est au plus bas suite à l'avance foudroyante des Allemands. Ils ont besoin de votre commandement direct pour repousser l'attaque allemande.

Seules vos unités situées en début de tour à 6 hex maximum de votre **BA-10** peuvent effectuer des ordres d'unité (PA). Vous ne pouvez faire agir les unités qui sont à 7+ hex qu'avec des PC ou des cartes Action sinon elles exécutent les ordres des unités "Non Commandées". Si le **BA-10** est détruit, toutes vos unités deviennent "Non Commandées".

Vous pouvez faire entrer les T-26 sur le plateau comme s'ils étaient commandés. Mais une fois sur la carte, la règle du Commandant soviétique s'applique.

Les unités "Non Commandées" agissent de la manière suivante :

1. Piochez une carte Ordre.
2. Ignorez une éventuelle avance du marqueur Chrono.
3. Choisissez l'un des ordres **Prioritaire** ou **Tactique** sans tenir compte des règles de priorité habituelles. Vous ne pouvez pas exécuter un ordre de **Réaction**, de **Mission** ou un ordre qui fait se déplacer des MM ou qui marque une IA utilisée.
4. L'ordre que vous avez choisi peut seulement être exécuté par une unité (ou un groupe) qui se trouve à 7 hex ou plus de votre **BA-10**. Ceci mis à part, on suit le même processus que pour l'IA pour déterminer l'unité qui agit et l'action effectuée. Ne tenez pas compte des bonus de PC indiqués sur la carte. Les cartes de Commandement **ne sont pas** considérées comme telles, autrement dit l'unité qui agit devra passer un Test d'Utilisation. Vous pouvez réduire le coût de l'action d'une unité avec des PC afin de faire baisser le seuil d'utilisation.
5. Si aucun ordre de la carte ne peut être exécuté par vos unités "Non Commandées", vous devez passer. Vous **ne pouvez pas** décider de passer si au moins un ordre est exécutable.