

SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement
2. Initiative
3. Manœuvre

ACTIONS DES UNITES

- Tirer à pleine puissance
- Mouvement et tir réduit
- Mouvement rapide
- Mouvement et assaut
- Ramper
- Se camoufler

TEST D'EXPERIENCE (1D6)

- Elite 3+
- Vétéran 4+
- Conscrit 5+

RALLIEMENT (1D6)

- Réussir un test d'expérience
- Fanatique +1
 - Hésitante -1
 - Non commandée -2
 - Sous feu ennemi -1
 - Hors de vue ennemi +1

CORPS A CORPS (1D6)

- Elimine un adversaire sur 5+.
- Assaut, PM ou Choc +1
 - Commandement +1
 - Expérience inférieure -1
 - Demi-groupe -1

TEST DE COHESION (1D6)

- Si une formation a perdu plus de la moitié de ses unités, faire un test d'expérience.
- Fanatique +1
 - Hésitante -1

MOUVEMENT EN CM

	CLAIR	ROUTE
Infanterie et armes de soutien légères	20	30
Infanterie en mouvement rapide	30	35
Infanterie rampant	10	10
Armes de soutien lourdes	15	20
Cavalerie (+ 20 cm si charge)	40	40
Canon petite taille	10	15
Canon taille normale et grande	5	10
Véhicule chenillé léger	50	75
Véhicule chenillé moyen	40	60
Véhicule chenillé lourd	30	45
Semi chenillé (Half-track)	50	90
Jeep, moto, Voiture blindée (VBL)	50	100
Camion léger	40	100
Camion lourd	30	80
Chariot hippomobile	30	40
Véhicules rapides	+10	+15
Véhicules lents	-10	-15
Pivoter sur place, éviter un obstacle	-10	-15
Tracter un canon	-10	-15
Marche arrière	Mvt/3 ou Mvt/2 si VBL	

TIRS D'ARMES LEGERES

Tireur	Puissance de feu	Portée en cm
Servants	1D6-1	20
Milice	1D6/1D6-1	20/40
Infanterie de réserve	2D6	20/40
Infanterie de ligne	2D6	30/60
Infanterie avec PM	3D6/1D6	10/20
Infanterie d'assaut	3D6	20/40
Infanterie lourde	3D6	30/60
MG Caisse ou Co-ax *	1D6	30
2xMG ou MG AA *	2D6	40/80
MMG	3D6	40/80
HMG	4D6	40/80
HMG 12,7 ou cal.50	4D6	40/80/120
Canon 20 mm	2D6	40/120
Multi Canon 20 mm	4D6	40/120
Mortier léger 50 mm	2D6 (5 cm)	60(10)
Mortier moyen 60 mm	2D6 (5 cm)	120(10)
Mortier lourd 80 mm	3D6 (5 cm)	180(20)
Charge explosive *	6D6 (5 cm)	5
Lance-flammes *	2D6 (pas de JS)	10

Circonstances

Circonstances	Modificateur
Mouvement et Tir (sauf *)	- 1D6
Tir à longue portée	- 1D6
Circonstances difficiles	- 1D6
Cible dans un bunker	- 1D6

Cible du tir

Cible du tir	Résultat
Mouvement à découvert	3+
Immuable à découvert	4+
Dans un couvert léger ou enterrée	5+
Dans un couvert lourd	6
Tir à bout portant (5 cm)	+1 au dé
Tir défensif après tir de couverture	-1 par tir subi

Jet de Sauvegarde (JS) : Lancer 1D6 par unité touchée :

Effet du tir	Elite	Vétéran	Conscrit
Éliminée	1	1	1
Démoralisée	2-3	2-4	2-5
Sans Effet	4-6	5-6	6

- L'unité est déjà démoralisée -1
- Par touche en plus de la première -1
- Sauvegarde contre un tir de canon 20 mm -1

EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Niveau	A pied	Type de véhicule			Couvert	Visibilité
			Roues	Chenilles			
Bâtiment	1 ou 2	- 5 cm	Interdit	Interdit	Lourd	Bloquée	
Bâtiment en ruine	1	- 5 cm	Interdit	½ Mvt #	Lourd	10 cm	
Barbelé	0	Test	Interdit	½ Mvt # si HT	-	Totale	
Barricade	1	- 5 cm	Interdit	HT Interdit ½ Mvt #	Lourd	Bloquée	
Bois dense, Jungle	2	- 5 cm	Interdit	½ Mvt #	Léger	5 cm	
Bois clair, Verger, Palmeraie	2	-	½ Mvt	-	Léger	10cm	
Broussaille, Rocaille	1	-	½ Mvt	-	Léger	10 cm	
Bunker	0	- 5 cm	Interdit	Interdit	Lourd	Totale	
Champ cultivé *	1	-	½ Mvt	-	-	10 cm	
Colline douce	3+	-	- 5 cm pour monter	-	-	Bloquée	
Colline escarpée	3+	-	Interdit	Interdit	Léger	Bloquée	
Haie, muret	0	- 5 cm	Interdit	-	Léger	Bloquée	
Haie - Bocage	2	- 5 cm	Interdit	-10 cm #	Léger	Bloquée	
Marais, Boue	0	½ Mvt	Interdit	½ Mvt #	-	Totale	
Mur en pierre	1	- 5 cm	Interdit	+10 cm # si HT	Lourd	Bloquée	
Ravine	- 1	-	½ Mvt	½ Mvt	Lourd	Totale	
Retranchement	- 1	-	Interdit	+ 5 cm	Lourd	Totale	
Rivière	0	½ Mvt	Interdit	½ Mvt #	-	Totale	
Rivière profonde	0	Interdit	Interdit	Interdit	-	Totale	
Route	0	Mouvement sur route			-	Totale	
Route en terre	0	Mouvement sur route sauf si pluie			-	Totale	
Sable mou, Rizière	0	-	Interdit	½ Mvt #	-	Totale	
Véhicule blindé	1	-	- 10 cm	- 10 cm	Lourd	Bloquée	
Voie ferrée	0	-	-	-	-	Totale	
VF avec remblais	1	-	-	-	Lourd	Bloquée	

Risque d'immobilisation (cf. tableau ci-contre)

* Les champs sont considérés comme du terrain clair en automne et en hiver.

DISTANCE DE DETECTION

Détecer	Visibilité	
	Normale	Limitée
Infanterie/canon		
Camouflé ou Placement caché	5 cm	Contact
A couvert	30 cm	15 cm
Immuable/rampe à découvert	60 cm	30 cm
Tir à couvert	90 cm	45 cm
Mouvement ou Tir à découvert	120 cm	60 cm
Détecer Véhicules		
Camouflée ou Placement caché	20 cm	10 cm
A couvert	60 cm	30 cm
Immuable à découvert	120 cm	60 cm
Tir à couvert	120 cm	60 cm
Mouvement ou tir à découvert	Illimité	Illimité

Dans tous les cas :

- Reconnaissance + 10 cm

Sauf si camouflé ou placement caché :

- Observateur artillerie + 10 cm
- Sur une colline + 30 cm

RISQUE D'IMMOBILISATION (1D6)

- Chenillé 1
- Semi chenillé 1, 2
- A roues 1, 2, 3
- Tout terrain Relance 1D6 et se dégage sur 4+

JET POUR TOUCHER (2D6)

Obtenir avec 2D6 un résultat **supérieur ou égal** au score.
Un **2** est toujours un échec, Un **12** est toujours un succès.

Nature du tireur	Score
Véhicule ou canon immobile	4
Véhicule en mouvement	8
si char équipé d'un stabilisateur	7
si char avec tourelle étroite	9
Canon ou véhicule qui pivote	7
Tourelle ou affût 360° qui pivote	5
Arme antichar immobile	5
Arme antichar après mouvement	7
▪ Canon court (*) à plus de 20 cm	-1/20 cm
▪ Canon normal ou < 40 mm à plus de 30 cm	-1/30 cm
▪ Canon long (L) sauf Russe à plus de 45 cm	-1/45 cm
▪ Canon très long (LL) à plus de 60 cm	-1/60 cm

Modificateurs (cumulatifs) :

▪ Tir à bout portant (-10 cm) sauf armes antichar	+ 2
▪ Tir à longue portée d'une arme antichar	- 2
▪ Véhicule complètement fermé	- 1
▪ Avantage de hauteur	+ 1
▪ Tir successif sur la même cible	+1/+2
▪ Taille de la cible (TP, P, G, TG)	-2/-1/+1/+2
▪ Equipage Elite / Conscrit	+1/-1
▪ Mauvais optiques ou tourelle étroite	- 1
▪ Tir d'obus APCR, APDS, HEAT	- 1
▪ Véhicule à couvert ou caisse invisible	-1/-2
▪ Cible Infanterie ou canon à couvert/enterré	- 2
▪ Cible Infanterie ou canon dans retranchement	- 4
▪ Cible Infanterie ou canon dans un bunker	- 6
▪ Cible en mouvement / si rapide (50 cm et +)	-2/-3
▪ Tir à travers la fumée	- 2
▪ Tir d'immobilisation (JS à 4+ si Schürzen)	- 2

TIR DES VEHICULES ET CANONS

Tir direct contre véhicule : Faites un jet pour toucher puis un test de destruction en cas de réussite.

Tir direct contre infanterie ou canon : Faites un jet pour toucher. Un succès indique une touche automatique et on lance le nombre de D6 indiqués pour obtenir des touches supplémentaires. Les cibles touchées ont droit à un JS.

Tir indirect : Faites un test de précision pour toucher. Lancez le nombre de D6 indiqués pour chaque unité se trouvant sous le gabarit de tir (max 2 unités pour un mortier de 60 mm). Les véhicules blindés ignorent la 1^{ère} touche. Si un véhicule est touché, effectuez un test de destruction contre un tir venant du haut avec la valeur de blindage arrière.

TEST DE DESTRUCTION DES VEHICULES (2D6)

2D6 + Facteur antichar > Blindage cible = Destruction
En cas d'égalité immobilisation et test d'expérience de l'équipage.

Modificateurs

▪ Tir sur le côté / sur l'arrière	+ 1/ + 2
▪ Tir venant du haut / si cible avec toit ouvert	+ 1/ + 3
▪ Munitions APCR/APDS	+ 1/ + 2
▪ Munitions HEAT (portée 60 cm)	+ 2
▪ Bout portant (-10 cm) sauf arme AC	+ 2
▪ Portée courte (-30 cm) sauf arme AC	+ 1
▪ Canon normal ou < 40 mm à plus de 60 cm	- 1/30 cm
▪ Canon long (L) sauf Russe à plus de 90 cm	- 1/30 cm
▪ Canon très long (LL) à plus de 120 cm	- 1/30 cm

INFANTRIE CONTRE BLINDES (1D6)

La cible doit se trouver dans les 5 cm d'un couvert. Réussir un test d'expérience (à -1 en 39-41) avant l'assaut sauf pour *.

Type d'unité	Score	Etat de la Cible
Unité d'infanterie	5+	▪ Toit ouvert + 1
Unité d'assaut ou PM	4+	▪ Immobilisée + 1
Charge explosive *	3+	▪ En mouvement - 1
Mine Magnétique *	2+	(Même en mouvement continu)
Lance-flammes (2D6) *	4+	

EFFICACITE DES MUNITIONS AC

Calibre	AC
HMG 12,7 ou cal.50 et Mrt 60* (si cible toit ouvert)	0
20, 37*, Mrt 80*	1
20L, 25L, 37, 47*, Mrt 107*, Roquettes	2
20LL, 25LL, 37L, 40, 47, 65*, Mrt 120*	3
28LL, 37LL, 40L, 45L, 47L, 50, 57, 75*, 76*, 88*, 95*	4
45LL, 50L, 57L, 105*, 114*, 122*	5
57LL, 75, 76, 76L (Russe), 88, 140*, 150*, 152*	6
75L, 76L (sauf Russe), 77L, 200*, Stielgranate	7
85 (Russe), 88L, 90L	8
75LL, 76LL, 150, 152	9
88LL, 100L, 122L	10
128L, 150L	11

Armes antichar (AC)	Portée	AC
Fusil antichar (ATR)	30/60	2
Panzerfaust 43	5	8
Panzerfaust 44-45	5/10	8
Panzerschreck	10/20	8
Bazooka	10/20	6
PIAT	10/20	7

ASSAUT BLINDE (si taille >= à celle de la cible)

En cas de réussite, la cible est détruite sinon elle est démoralisée et recule de 5 cm ou 20 cm si véhicule. La cible peut faire un TO avec une arme antichar (test d'expérience pour s'orienter).

▪ Infanterie à découvert	3+
▪ Camion	4+
▪ Infanterie à couvert	5+
▪ Jeep, moto	5+
▪ Canon, MG, mortier	Automatique

EFFICACITE DES MUNITIONS HE

Calibre	Puissance de feu
60 mm et moins	2D6
61 - 90 mm	3D6
91 - 115 mm	4D6
116 - 139 mm	5D6
140 - 199 mm, lance-roquettes	6D6
200 mm et plus, canons de marine	7D6

Bunker : -1D6 si tir direct, -3D6 si tir indirect

Retranchements ou bâtiments : -1D6 si tir indirect

Score pour toucher : sur 5+ ou sur 6 en cas de tir indirect contre une cible dans ruine, bâtiment, bunker, retranchement.

DEMANDE DE SUPPORT (1D6)

- Phase de ralliement : Demande de support (+1 par essai).
- Phase d'activation : Test de précision et déclenchement du tir ou arrivée des avions.

Pour l'artillerie, faire un test de support après chaque tir.

Nationalité	Artillerie	Aviation
Allemands, Anglais (avant 1944)	4+	4+
Allemands (1944-1945)	4+	6
Anglais (1944 - 1945)	3+	3+
Américains	2+	3+
Russes (1941)	6	6
Russes (1942)	5+	5+
Russes (1943 - 1945)	4+	4+
Autres pays	5+	6

EXPERIENCE DES EQUIPAGES DE CHAR

Un test si le véhicule est immobilisé puis à chaque attaque

- Conscrit Russes 41-42, USA 42, Italiens, Mineurs
- Vétéran Russes 43+, USA 43+, Anglais, Allemands
- Elite Garde Russe en 44-45, SS

TEST DE PRECISION (1D6)

- Russes, Mineurs 6
- Autre nationalité 5+
- 2^{ème} essai +2
- 3^{ème} essai auto.
- Tir pré-régulé auto.

Résultat de 1 : Relancez 1D6.
Sur un 4+, l'adversaire place le gabarit sur vos unités dans les 30cm et déclenche le tir.

TAILLE DU GABARIT

- 5x5 cm par pièce
- 5x10 cm si roquette

TEST DE SUPPORT (1D6)

Obtenir avec 1D6 un résultat supérieur au nombre de tirs

- Support limité -1
- Support organique +1
- Support prioritaire +1

MINE ANTICHAR

1D6	Effet sur le véhicule
1	Aucun effet
2-4	Immobilisé
5-6	Détruit

MINE ANTIPERSONNELLE

Attaque réussie sur 5+
Réussir un test d'expérience pour désamorcer (2+ si unité de génie ou pionniers)