

SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement
2. Initiative
3. Manoeuvre

ACTIONS DES UNITES

- Tir à pleine puissance
- Mouvement et tir réduit
- Mouvement rapide
- Mouvement et assaut
- Camouflage

CORPS A CORPS (1D6)

Elimine un adversaire sur 5+.

- Assaut, PM ou Choc + 1
- Commandement + 1
- Expérience inférieure - 1

TEST D'EXPERIENCE (1D6)

- Elite 3+
- Vétéran 4+
- Conscrit 5+

RALLIEMENT (1D6)

Réussir un test d'expérience

- Fanatique + 1
- Hésitante - 1
- Non commandée - 2
- Hors de vue ennemi + 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

- Infanterie et armes de soutien
- Mouvement rapide
- Infanterie rampant
- Canon AC < 40 mm
- Autre canon AC < 80 mm
- Cavalerie (si charge + 20 cm)
- Char léger
- Char moyen, Canon d'assaut
- Chasseur de char
- Char lourd, Chasseur de char lourd
- Voiture blindée (VBL), Jeep, moto
- Half-track
- Camion
- Chariot hippomobile
- Chars rapides
- Chars lents
- Pivoter sur place, éviter un obstacle
- Tracter un canon

CLAIR ROUTE

20	25
30	35
5	5
10	15
5	10
40	40
50	75
40	60
40	60
30	45
40	120
60	90
20	80
20	30
+10	+15
-10	-15
	- 10 cm
	Demi-vitesse

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	2D6	30/60
MMG, MG AA ou 2xMG	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 léger 60 mm	2D6 (5 cm)	80(10)
Mortier lourd 80 mm	3D6 (5 cm)	180(20)
Charge explosive	4D6 (5 cm)	5
Lance-flammes	2D6 (pas de JS)	10

Circonstances

Modificateur

Tir et mouvement	- 1D6
Tir à longue portée	- 1D6
Circonstances difficiles	- 1D6
Cible dans un bunker	- 1D6

Cible du tir

Résultat

Mouvement à découvert	3+
Immobile à découvert	4+
Dans un couvert léger	5+
Dans un couvert lourd	6
Tir à bout portant	+1 au dé

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

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

- Unité démoralisée - 1
- Par touche supplémentaire - 1

EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Niveau	Effets sur le mouvement	Couvert	Visibilité
Route	0	Mouvement sur route	Aucun	Totale
Chemin en terre	0	Mouvement sur route, boue si pluie	Aucun	Totale
Rivière profonde	0	Interdit sauf véhicule amphibie	Aucun	Totale
Rivière peu profonde, Boue, Marécage	0	Interdit aux véhicules à roues et risque d'immobilisation pour les autres véhicules. Demi-mouvement pour tous.	Aucun	Totale
Voie ferrée	0	Normal	Aucun	Totale
Voie ferrée et remblais	1	Normal	Lourd	Bloquée
Ravine	- 1	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks. Demi-mouvement pour les autres véhicules.	Lourd	Totale
Broussaille, Rocaille	1	Demi-mouvement pour tous les véhicules.	Léger	Partielle (10 cm)
Champ cultivé	1	Demi-mouvement pour les véhicules à roues. Terrain clair en automne et hiver	Aucun	Partielle (10 cm)
Bois	2	Interdit aux véhicules à roues et risque d'immobilisation pour les autres véhicules. Demi-mouvement pour tous.	Léger	Partielle (5 cm)
Vergers, Oliveraie	2	Demi-mouvement pour les véhicules à roues.	Léger	Partielle (10cm)
Colline	3+	Demi-mouvement dans le sens de la montée	Aucun	Bloquée
Maison	1	Interdit aux véhicules	Lourd	Bloquée
Immeuble	2	Interdit aux véhicules + 5 cm pour entrer ou changer d'étage	Lourd	Bloquée
Décombres, ruines	1	Demi-mouvement pour tous, interdit aux véhicules à roues et half-tracks et risque d'immobilisation pour les autres.	Lourd	Partielle (10cm)
Mur en pierre	1	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks, + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Bloquée
Haie	1	Interdit aux véhicules à roues, + 5 cm pour l'infanterie	Léger	Bloquée
Bocage	2	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks. + 10 cm pour traverser avec un risque d'immobilisation pour les véhicules	Léger	Bloquée
Bunker	0	Interdit aux véhicules, + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Totale
Tranché, Retranchement	- 1	Interdit aux véhicules à roues ou à tous si tranché antichar	Lourd	Totale
Barricade	1	Interdit à tous les véhicules. + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Bloquée
Barbelé	0	Interdit aux véhicules non blindés. Détruit par les blindés à demi-mouvement avec un risque d'immobilisation pour les half-tracks. Test d'expérience pour l'infanterie.	Aucun	Totale
Véhicule blindé	1	+ 10 cm aux véhicules pour traverser un autre véhicule	Lourd	Bloquée

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
Char à tourelle après mouvement	8
ou char équipé d'un stabilisateur	6
Tourelle de char ou affût 360° qui pivote	5
Autre véhicule en mouvement	7
Canon qui pivote avant le tir	7
Fusil antichar (ATR) immobile	5
Arme antichar immobile	6
Arme antichar après mouvement	8

Appliquer au résultat les **modificateurs** ci-contre (cumulatifs) :

▪ Bout portant (-10 cm) sauf armes AC	+ 2
▪ Chef de char sorti (équipage exposé)	+ 1
▪ Tir successif sur la même cible	+1/+2
▪ Taille de la cible	+1/-1
▪ Avantage de hauteur	+ 1
▪ Au-delà de 30 cm	- 1/30 cm
ou tir à longue portée d'arme AC	- 2
▪ Equipage Elite / Conscrit	+1/-1
▪ Tireur Russe, Français ou Mineur	- 1
▪ Tir d'obus APCR ou APDS, Stielgranate 41	- 1
▪ Véhicule à couvert ou caisse invisible	-1/-2
▪ Infanterie à couvert / canon AC à couvert	-2/-4
▪ Infanterie ou canon dans un bunker	- 6
▪ Cible en mouvement	- 2
▪ Tir à travers la fumée	- 2
▪ Tir d'immobilisation (JS à 4+ si Schürzen)	- 3

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	+ 1
▪ Tir sur l'arrière	+ 2
▪ Tir venant du haut (cible avec toit ouvert)	+ 1 (+ 3)
▪ Munitions APCR/APDS (à - 60 cm)	+ 1/+ 2
▪ Munitions HEAT (toutes portées)	+ 2
▪ Bout portant (-10 cm) sauf arme AC	+ 2
▪ Canon court (*) ou tir d'obus HE	- 1/20 cm
▪ Canon normal ou <= 40 mm	- 1/30 cm
▪ Canon long (L)	- 1/45 cm
▪ Canon très long (LL)	- 1/60 cm
▪ Tir à longue portée d'arme AC	- 2

INFANTRIE CONTRE BLINDES (1D6)

La cible doit se trouver dans les 5 cm d'un couvert.
Réussir un test d'expérience avant l'assaut.

Type d'unité	Score	Modificateurs
Unité d'infanterie	6	▪ Cible toit ouvert + 1
Unité d'assaut ou PM	5+	▪ Cible immobilisée + 1
Cocktail Molotov	5+	▪ Cible en - 1
Lance-flammes #	4+	mouvement
Charge explosive	3+	
Mine Magnétique	2+	# Le lance-flammes tire 2D6

ASSAUT BLINDE (1D6)

En cas de réussite l'unité cible est détruite sinon elle est démolisée et recule de 5 cm ou 20 cm si véhicule.

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

TIRS D'OBUS HE

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

Tir direct : Faites un jet pour toucher. Un succès indique une touche automatique. Lancez le nombre de D6 indiqués pour obtenir des touches supplémentaires (à répartir dans les 5 cm).

Tir indirect : Lancer le nombre de D6 indiqués pour chaque unité dans la zone de tir. Chaque véhicule dans la zone est touché sur un 4+ avec 1D6. Effectuez un test de destruction contre un tir venant du haut avec la valeur de blindage arrière.

Score pour toucher l'infanterie : Score de 5+ ou 6 si la cible est dans ruines, bâtiment ou retranchement (puissance -1D6).

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

PROCEDURE TIR ARTILLERIE HORS TABLE

- Phase de ralliement : demande de support
- Phase d'activation : tir de réglage réussi sinon déviation
- Phase d'activation du tour suivant : ajustement de 15 cm (réussir un jet à 3+) et/ou déclenchement du tir
- Effectuer un jet de munition après chaque tir pour vérifier si la batterie est toujours disponible.

EFFICACITE DES MUNITIONS

Calibre	Puissance AC
HMG 12,7 ou cal.50	- 1
20, 37*, (Mrt 60* si cible avec toit ouvert)	0
20L, 37, Mrt 80*	1
20LL, 25L, 37L, 47*, Mrt 107*, Roquettes	2
25LL, 28LL, 37LL, 40, 47, 65*, Mrt 120*	3
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
85L, 88L, 90L	8
75LL, 76LL, 100L, 150, 152	9
122L	10
88LL	11
128L, 150L	12

Armes antichar (AC)	Portée	Puissance AC
Fusil antichar (ATR)	30/60	1
Panzerfaust 42	5	5
Panzerfaust 43	5/10	7
Panzerfaust 44-45	5/15	7
Panzerschreck	10/20	7
Bazooka	10/20	5
PIAT	10/20	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

DEMANDE DE SUPPORT (1D6)

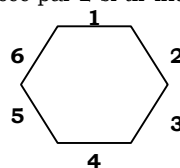
Nationalité	Artillerie	Aviation
Allemands, Anglais (avant 1944)	4+	4+
Allemands (44-45)	4+	6
Anglais (1944 - 1945)	3+	3+
Américains	2+	3+
Russes (1941)	6	6
Russes (1942)	5+	5+
Russes (1943 - 1945)	4+	4+
Autres pays	5+	6

JET DE PRECISION (1D6)

- Russes, Mineurs 6
- Autre nationalité 5+
- Tir pré-réglé auto.

DEVIATION

1D6 pour la direction
1D6 x 5 cm de distance
(divisée par 2 si tir indirect)



MUNITIONS (1D6)

- Obtenir avec 1D6 un résultat supérieur au nombre de tirs
- Munitions limitées -1
 - Stock de munitions +1

IMMOBILISATION (1D6)

Lancer 1D6 dans les bois, décombres, boue et marais.

Chenillé	1
Semi chenillé	1,2
A roues	1,2,3
Tout terrain : on relance 1D6 et sur 4+ on se dégage.	

MINE ANTIPERSONNELLE

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

MINE ANTICHAR

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