

Alexandre VERGER & Christian BARTOLETTI

LES RENCONTRES D'ARGENTORATUM

16 & 17 FEVRIER 2013



LIVRET DE CAMPAGNE N° 2

1943

Campagne de Tunisie & d'Italie

Voici le n° 2 des Livrets de Campagne. Outre les précisions et modalités sur cette troisième campagne Blitzkrieg à Strasbourg. Vous y trouverez aussi des règles spéciales, de nouvelles règles à tester ainsi que des nouveaux matériels avec leurs caractéristiques et bien entendu, les scénarios. Bonne lecture.

Introduction	p. 3
Règles spéciales	p. 5
Règles additionnelles et précisions	p. 8
Ordres de bataille	p. 10
Scénarios	p. 13
Aide de jeu	p. 22
Annexes	p. 23
Erratum et Précisions	p. 29



AMC P16 37161

AMC Schneider-Kégresse P16

INTRODUCTION

Bienvenue aux joueurs BLITZKRIEG pour cette troisième édition des Rencontres d'Argentoratum.

Le présent fascicule a pour objet de préciser les modalités des 48 heures d'affrontement sur le théâtre d'opération du front sud en 1943.

Chaque joueur va accomplir 4 batailles durant le week-end selon des scénarii déterminés.

Pour chaque bataille, le joueur disposera de 30 min pour déterminer la composition de sa task force et déclarer aux arbitres des choix secrets éventuels.

Au «Top» des arbitres, le chrono s'engage pour 2 heures 30 durant lequel les joueurs s'affrontent selon le nombre de tours fixés par le scénario.

Si au bout des 3 heures, le nombre de tours n'est pas atteint, la partie prend fin sur le tour en cours.

Les scénarii de chaque théâtre seront fournis sur place le jour J.

Pour survivre à ce WE, chaque joueur doit mobiliser un arsenal de forces composé de la façon suivante :

Un arsenal (non limité en points) :

100% disponible, le joueur pourra constituer sa Task force à partir de cet arsenal et en fonction de chaque bataille selon les points budgétaires alloués par le scénario.

A l'occasion de chaque affrontement les joueurs devront aligner sur les rangs entre 1000 & 1500 pts de forces (selon les pts fixés par le scénario).

Cette force est constitué de X formations et selon les limitations fixées par le livret de règles page 72 « Constituer un groupe de combat ». Notamment, toujours contenir au moins une formation d'infanterie (au minimum une compagnie réduite).

Chaque joueur devra aligner sur chaque bataille un ODB comprenant un minimum de formations d'un certain type (selon les indications du scénario).

Il vous faudra donc avoir dans votre arsenal au moins :

- Une formation minimum de reconnaissance ou d'éclaireurs
- Deux formations minimum de chars légers, moyens ou lourds
- Deux snipers
- Deux formations minimum d'infanterie

Et ce afin de pouvoir jouer les différents scénarios de la campagne.

Vous l'aurez compris, il vous faudra composer un arsenal à partir duquel, vous composerez votre force en fonction du scénario.

Option tactique cf. 10.4 p. 65 :

Aucune option tactique ne sera disponible pour la campagne. Sauf « Cartes évènements ».

Placement caché cf. 3.7 p. 12 :

La règle optionnelle du tir au jugé, n'est pas disponible.

Règles optionnelles disponible pour la campagne cf. p. 46 :

- Météo cf. 8.1 p. 46 uniquement « Cartes évènements »
- Bateaux cf. 8.2 p. 47
- Cavalerie cf. 8.4 p. 48
- Troupes à vélos cf. 8.5 p. 48
- Sniper cf. 8.7 p. 49. Voir aussi la FAQ p. 52
- Tir de contrebatterie cf. 8.8 p. 49
- Parachutistes cf. 8.9 p. 50 (sous condition d'avoir les troupes et le matériel adéquat)
- Planeurs cf. 8.10 p. 51 (sous condition d'avoir les troupes et le matériel adéquat)
- Bâtiments en ruine cf. 8.11 p. 51

Fortifications cf. 6.0 p. 41 :

Les fortifications ne sont pas fournies mais disponibles pour la campagne.

Le classement en fin de campagne :

Le classement s'effectue au regard du nombre de victoires acquises.

Les principes de points de victoire § 10.3 du livret de règles seront applicables.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, il sera pris en compte afin de les départager, les points obtenus selon le degré de victoire indiqué par le tableau ci-dessous.

Victoire écrasante : 4

Victoire décisif : 3

Victoire marginale : 2

Match nul : 1

Défaite : 0

Si cela ne suffit pas, il sera pris en compte le cumul des points de victoire de chacun cf. 10.3 p. 64.

Un classement provisoire sera annoncé le samedi soir et conditionnera la répartition des joueurs sur l'ultime bataille du dimanche matin.

Tous les détails ... Et quelques surprises ... Vous seront présentés par les « scénaristes » le samedi matin avant le début des festivités.

Bien entendu, Christian et Alexandre restent à votre disposition pour vos éventuelles questions. Celles-ci seront expédiées par mail conjointement aux adresses ci-dessus et feront l'objet d'une réponse envoyée collectivement à l'ensemble des participants.

Et pour ceux qui n'aurait rien pigé ... Pas de souci l'assistance Grognard sera à votre écoute H 24 ... ou presque ... pour vos éventuelles questions tout au long de ce week end de jeu.

Placées sous l'hospice du Fairplay, la Convivialité et de la Bonne Humeur ... Les Grognards vous souhaitent de bonnes Rencontres d'Argentoratum - Troisième édition ...

Christian BARTOLETTI (Geispitch) & Alexandre VERGER (Cpt. Miller)

REGLES SPECIALES

Cartes évènements :

Afin de pimenter le jeu ... Sans le déséquilibrer, nous vous proposons de jouer des cartes évènements selon les règles suivantes :

Basé sur un jeu de 54 cartes dont les figures ont été retirées, chaque joueur choisira au sort 3 cartes au début de la campagne.

2 de ses 3 cartes seront jouables sur les batailles de son choix (1 évènement aléatoire par bataille et par joueur maxi).

Les effets de la carte sont appliqués selon les événements (Noirs pour les troupes de l'Axe / Rouges pour les forces alliées) prévus ci-après :

Si le joueur joue une carte dont il ne peut assumer l'évènement (ex : Sniper ... Le joueur ne possède pas de figurines adéquates) ou anachronique (ex : Panzerschreck pour un joueur de la campagne 39 - 40) alors la carte est jouée par défaut comme une carte «Croix de fer» ou «Silver star».

J'ai glissé chef ! :

Au début de la phase de ralliement du premier tour de jeu, le défenseur lance un D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, un soldat maladroit attire l'attention sur sa position et provoque la détection de ces camarades. Par conséquent, le défenseur lance à nouveau un D6. Le résultat de celui-ci indique le nombre d'unités de son choix qu'il devra dévoiler.*

* Règle à appliquer en cas de placement caché ou camouflage.

Pré réglage d'artillerie cf. 5.2 p. 38 :

Le joueur peut utiliser cette option une fois en attaque et une fois en défense à la partie de son choix. Il suffit de l'annoncer secrètement à l'arbitre avant la bataille où l'option sera utilisée.



Campagne de Tunisie Février 1943 - Canon tracté de 75 mm de campagne
(Le pointeur, le tireur, le chargeur et le pourvoyeur)

Cartes	Evénements Axe	Cartes	Evénements Alliés
1 de pique	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.	1 de cœur	Sniper : Le joueur peut ajouter un sniper en placement caché.
2 de pique	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite.	2 de cœur	Chef de char : L'équipage d'un blindé est considéré comme Elite.
3 de pique	Lose topo : Après le déploiement, le joueur de l'Axe désigne une unité d'infanterie adverse (hors CDT et soutien). Cette unité passe un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité se paume et est retirée du jeu (elle ne compte pas comme perte).	3 de cœur	Déserteur : Après le déploiement, le joueur Allié désigne une unité d'infanterie adverse (hors CDT et soutien). Cette unité passe un test d'expérience. En cas d'échec, l'unité déserte et est retirée du jeu (elle ne compte pas comme perte).
4 de pique	Fortification : Le joueur peut ajouter sur la carte un bunker / pillbox (capacité d'accueil : une unité) dans sa zone de déploiement.	4 de cœur	Fortification : Le joueur peut ajouter sur la carte un bunker / pillbox (capacité d'accueil : une unité) dans sa zone de déploiement.
5 de pique	Unité égarée : Une unité d'infanterie perdue vient rejoindre une formation au choix.	5 de cœur	Unité égarée : Une unité d'infanterie perdue vient rejoindre une formation au choix.
6 de pique	Hauptmann Krueger : Lorsqu'une unité de CDT est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour remplacer la perte.	6 de cœur	Captain Miller : Lorsqu'une unité de CDT est éliminé, le joueur peut promouvoir une autre unité d'infanterie en groupe de commandement pour remplacer la perte.
7 de pique	MG 42 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.	7 de cœur	Cal. 50 : Le joueur peut ajouter une HMG supplémentaire à une de ses formations.
8 de pique	Embuscade : Un arme de soutien ou un canon AC peut être placé selon la règle d'embuscade (cf. § 10-4).	8 de cœur	Embuscade : Un arme de soutien ou un canon AC peut être placé selon la règle d'embuscade (cf. § 10-4).
9 de pique	Mines : Le joueur dispose de champs de mines : 4 X 1D6 + 8 leurres ou 2 X 2D6 + 8 leurres.	9 de cœur	Mines : Le joueur dispose de champs de mines : 4 X 1D6 + 8 leurres ou 2 X 2D6 + 8 leurres.
10 de pique	Pièges : Après le déploiement, le joueur indique secrètement (arbitre) un bâtiment piégé. Ce bâtiment ne doit être occupé. La première unité ennemie qui y pénètre, subie une attaque HE de 4D6 (touche sur 5+)	10 de cœur	Pièges : Après le déploiement, le joueur indique secrètement (arbitre) un bâtiment piégé. Ce bâtiment ne doit être occupé. La première unité ennemie qui y pénètre, subie une attaque HE de 4D6 (touche sur 5+)

Cartes	Evénements Axe	Cartes	Evénements Alliés
1 de trèfle	Croix de fer : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée lors de la phase de ralliement.	1 de carreau	Silver star : Une unité de votre choix est automatiquement ralliée lors de la phase de ralliement.
2 de trèfle	Arme d'assaut : Le joueur peut ajouter une unité lance-flammes à une de ses formations.	2 de carreau	Arme d'assaut : Le joueur peut ajouter une unité lance-flammes à une de ses formations.
3 de trèfle	Discipline : Lors de la phase de ralliement tous les tests d'expérience bénéficie d'un bonus de +1	3 de carreau	Discipline : Lors de la phase de ralliement tous les tests d'expérience bénéficie d'un bonus de +1
4 de trèfle	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.	4 de carreau	On ne recule pas : Le joueur peut rejouer un test de cohésion raté. Un nouvel échec est définitif.
5 de trèfle	Flak : Permet d'obtenir une +1 au dé de tir DCA.	5 de carreau	DCA : Permet d'obtenir une +1 au dé de tir DCA.
6 de trèfle	Météo : Le temps est à la pluie.	6 de carreau	Météo : Le temps est à la pluie.
7 de trèfle	Renommé : Une section vétéran devient Elite au choix du joueur.	7 de carreau	Renommé : Une section vétéran devient Elite au choix du joueur.
8 de trèfle	Position préparée : Le joueur bénéficie de deux retranchements individuels.	8 de carreau	Position préparée : Le joueur bénéficie de deux retranchements individuels.
9 de trèfle	Panzerschreck : Le joueur peut ajouter une unité AC à une des ses formations.	9 de carreau	Bazooka / Piat : Le joueur peut ajouter une unité AC à une des ses formations.
10 de trèfle	Charge explosive : Une unité de CDT dispose d'une charge explosive.	10 de carreau	Charge explosive : Une unité de CDT dispose d'une charge explosive.



Un M3 Medium Tank en Tunisie

REGLES ADDITIONNELLES ET PRECISIONS

Ligne de vue cf. 3.5 p. 10

Rappel : Pour mesurer la ligne de vue, on trace une ligne entre le centre de chaque élément afin de vérifier la présence d'un obstacle. Si le tireur ne voit pas le centre de la cible, il ne peut pas tirer dessus.

Combat dans les immeubles

Deux unités adverses à l'intérieur d'un même immeuble qui se tirent dessus, bénéficient d'un couvert léger.

Véhicules cf. 4.1 Caractéristiques p. 24

Side-car : MG en option + 10 points – Petite cible

Armes antichars à charges creuses cf. 4.4 p. 29

Remplacer dans la Table "Test de destruction des véhicules" page 29 du livre de règles.

La ligne : Tir à longue portée d'armes AC - 2

Par : Tir à longue portée d'ATR – 2

Note : Les armes antichars à charges creuses perforent la même épaisseur de blindage quelque soit la distance une fois qu'elles ont touché la cible.

Equipage exposé cf. 4.7 p. 33

Modification du 4eme paragraphe* :

Résultat « éliminé » : Le blindé est stoppé. Il ne pourra ni bouger ni tirer durant le prochain tour après quoi il devra :

Faire demi-tour, effectuer à chaque tour un mouvement de fuite en direction de son bord de table, droit devant avec interdiction d'éviter un terrain qui le pénalise (mouvement/immobilisation). Le blindé est considéré en mouvement continu et ne pourra plus exposer son équipage.

Un blindé en fuite ne rapporte aucun point de victoire, sauf s'il est détruit ou immobilisé (**10.3**).

Le blindé ne peut plus utiliser son armement, 2 membres d'équipage ayant été blessé ou tué.

* Cette modification ne concerne pas les blindés à toit ouvert et les véhicules non blindés.

Support d'artillerie cf. 5.1 p. 36

Vision de l'observateur d'artillerie hors table :

L'observateur d'artillerie ne peut déclencher un tir que sur une cible connue de lui ou par une autre unité de son camp.

Ex. : Un observateur d'artillerie ne voit pas sa cible mais une unité de commandement amie oui. L'observateur pourra déclencher un tir d'artillerie. Cela simule les communications par radio ou agent de liaison entre les différentes unités sur zone.

Mouvement des mortiers de 81 mm cf. 5.3 p. 39

Les mortiers de 81 mm, peuvent être déplacés par leurs servants de 10 cm maximum par tour. Ils ne peuvent ni courir ni ramper.

Tir indirect des mortiers légers et lourds sur table cf. 5.3 p. 40

Si la zone visée se trouve dans la ligne de vue du mortier, celui-ci effectue un jet de précision à 4 + avec 1D6. Cette modification du 4ème paragraphe de la règle « Tir indirect » page 40, ne concerne que les mortiers sur table.

« Outre un appui feu rapide, la portée limitée du mortier devient un avantage en combat rapproché, puisque l'impact du projectile est visible et, en fonction des résultats, la trajectoire peut être corrigée immédiatement. Sa cadence de tir est également considérable : des servants bien entraînés peuvent lancer 20 projectiles, démonter et se déplacer avant que le premier coup ne frappe son but. »

Source : Trucks & Tanks Magazine n° 29

Utilisation de la capacité anti-chars des avions équipés de canons de 20 mm, 30 mm et de mitrailleuses lourdes

Cette règle optionnelle permet de prendre en compte la capacité antichars des avions équipés de canons de 20 mm, 30 mm et des mitrailleuses lourdes de 12,7 et plus.

Même procédure que cf. 7.6 p. 45 « Canon antichar » mais, chaque attaque compte pour une passe de mitraillage.

Les Objectifs cf. 10.1 p. 64

Il y a lieu de faire la distinction entre deux types d'objectifs :

Les objectifs ouverts

- Une route sortant d'un bord de table
- Un croisement de route
- Une voie ferrée
- Un pont
- Une colline

Un objectif ouvert, peut être tenu indifféremment par un véhicule armé, une unité d'infanterie ou une pièce d'artillerie. Pour tenir un objectif ouvert, il faut que le joueur soit dans les 10 cm de celui-ci. Si à la fin du dernier tour de jeu l'objectif est disputé, le joueur l'ayant tenu en dernier en reste le propriétaire.

Les objectifs fermés

- Un bâtiment important
- Un bunker ou une tranchée
- Une colline avec des couverts

Un objectif fermé doit être obligatoirement tenu par une unité d'infanterie ou une pièce d'artillerie. Pour tenir un objectif fermé, il faut que le joueur l'occupe avec une ou plusieurs unités. Si à la fin du dernier tour de jeu l'objectif est disputé, le joueur l'ayant tenu en dernier en reste le propriétaire.

Nota : Il faut au moins une unité non démoralisée dans la zone de l'objectif pour le tenir.

ORDRES DE BATAILLE

Modifications précisions et rajouts à l'ordre de bataille

Vous trouverez ci-dessous des nouveaux matériels ainsi que des nouvelles caractéristiques qui remplacent ou modifient ceux du livre de règles.

11.1 ALLEMAGNE

Avions*	Date	Points	Armement	Mun	AC	HE
Me Bf 109 E	40-45	60	Mitrailleuses + canons	2	0	3D6
Me Bf 109 G	43-45	60	Mitrailleuses + canon	2	0	3D6
Me Bf 109 G6	43-45	65	Mitrailleuses + canon	2	1	3D6
Me Bf 110 C	39-45	65	Mitrailleuses + canons	2	0	4D6
Focke-Wulf -190D	42-45	115	Mitrailleuses + canons	2	1	3D6
			Bombes	1	4	4D6
Henschel HS 123	39-44	95	Mitrailleuses	2	-	2D6
			Bombes	1	4	4D6
Ju 87 B Stuka	39-45	140	Mitrailleuses	2	-	2D6
			Bombes	1	5	6D6

**Annule et remplace l'OB pour les avions page 80.*

⇒ Voir aussi les annexes pour les matériels non disponibles pour la Tunisie et l'Italie.

11.3 ETATS-UNIS

Armes de soutien	Date	Points	PdF	Notes
HMG M 1917 A1	42-45	40	4D6	

Avions*	Date	Points	Armement	Mun	AC	HE
P38 F Lightning	42-45	160	Mitrailleuses + canon	2	0	4D6
			Bombes	1	5	6D6
P38 G Lightning	42-45	210	Mitrailleuses + canon	2	0	4D6
			Roquettes	1	6	6D6
F4F-4 Wildcat	42-45	115	Mitrailleuses	2	0	4D6
			Bombes	1	4	4D6
P40 Curtiss	41-45	65	Mitrailleuses	2	0	4D6
P47 Thunderbolt	42-45	75	Mitrailleuses	2	1	5D6

**Annule et remplace l'OB pour les avions page 93.*

⇒ Voir aussi les annexes pour les matériels non disponibles pour la Tunisie et l'Italie.

11.4 ANGLETERRE

Avions*	Date	Points	Armement	Mun	AC	HE
Hurricane II A	40-45	60	Mitrailleuses	2	-	5D6
Hurricane II B	41-45	70	Mitrailleuses	2	-	7D6
Hurricane II C	41-45	120	Canons Bombes	2 1	2 4	3D6 4D6
Hurricane II D	42-45	140	Mitrailleuses Canons AC 40 mm (4 tirs)	2 2	- 3	2D6 -
Typhoon Mk IB	42-43	120	Canons Bombes	2 1	2 4	3D6 4D6
Spitfire Mk.IX	42-45	115	Mitrailleuses + canons Bombes	2 1	0 4	4D6 4D6
De Havilland Mosquito	42-45	175	Mitrailleuses + canons Bombes	2 1	2 5	5D6 6D6

*Annule et remplace l'OB pour les avions page 99.

⇒ Voir aussi les annexes pour les matériels non disponibles pour la Tunisie et l'Italie.

11.5 FRANCE

Chars légers	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Char D1	39-43	65	-	12	2	T47, MG caisse, MG co-ax, Tourelle étroite, Lent
Chars de cavalerie	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
AMC Scheider-Kégresse P16	39-43	50	-	11 / 10	0	T37*, MG co-ax, Tourelle étroite, Pas de radio
Chasseurs de chars	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Laffly W15T CC	40-43	65	-	-	4	Canon AC 47L, canon arrière, MG AA, Pas de radio
Voitures blindées	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
AMD 35 Panhard 178	39-43	65	-	12 / 11	3	T25LL, MG co-ax, Pas de radio
AMD Laffly 50 AM	39-43	30	-	9	0	T37*, MG arrière, Pas de radio
AMC White TBC	39-43	25	-	9	0	T37*, MG arrière, Pas de radio, Lent
Laffly 80 AM (13,2 mm)	39-43	40	-	10 / 9	- 1	HMG (3 D6), MG arrière, Pas de radio
AMD Panhard 165/175 TOE	39-43	40	-	9	0	T37*, MG co-ax
Transport	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Camion Laffly	39-43	20	-	-	-	MG AA en option (+10 pts)

Avions*	Date	Points	Armement	Mun	AC	HE
Dewoitine D-520	40-43	60	Mitrailleuses + canon	2	- 1	4D6
Curtiss Hawk 75	39-43	55	Mitrailleuses	2	-	4D6
Potez 631	39-43	65	Mitrailleuses + canons	2	0	4D6
Bloch 174	40-43	95	Mitrailleuses Bombes	2 1	- 4	2D6 4D6

*Annule et remplace l'OB pour les avions page 103.

⇒ Voir aussi les annexes pour les matériels disponibles pour la Tunisie et l'Italie.

Règle spéciale pour le joueur Français (Tunisie et Italie) :

Le joueur Français a le droit de prendre dans son Groupe de Combat maximum une formation de chars moyens M4 ou M-10 et un appui aérien dans l'ordre de bataille Américain.

Contact radio : 4 + pour l'artillerie et l'aviation.

Les batteries hors table des français ne bénéficient pas du bonus de + 1 (artillerie US) au jet d'épuisement des munitions.

11.6 Italie

Chars légers	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Renault R35	39-43	50	P	13	0	T37*, MG co-ax, Tourelle étroite, Lent, Pas de radio, Non fiable
L6 / 40 transport de munitions*	41-43	20	P	12	-	Désarmé, Lent
Canons d'assaut	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Semovente 90 / 53*	42-43	150	P	14 / 13	8	B90L, Toit ouvert
Avions*	Date	Points	Armement	Mun	AC	HE
Macchi MC 200 Saetta	39-43	100	Mitrailleuses	2	- 1	2D6
			Bombes	1	4	4D6
Macchi MC.202 Folgore	41-43	55	Mitrailleuses	2	- 1	3D6
Dewoitine D-520	40-43	60	Mitrailleuses + canon	2	- 1	4D6
Me Bf 109 G6	43-45	65	Mitrailleuses + canon	2	1	3D6
Macchi MC.205 Veltro	43	60	Mitrailleuses	2	0	3D6

*Annule et remplace l'OB pour les avions page 106.

⇒ Voir aussi les annexes pour les matériels non disponibles pour la Tunisie et l'Italie.

Règle spéciale pour le joueur Italien (Tunisie et Italie) :

Le joueur Italien a le droit de prendre dans son Groupe de Combat maximum une formation de chars et un appui aérien dans l'ordre de bataille Allemand.

***Semovente 90/53** : Le Semovente n'avait aucune munition en caisse. Il était suivi par un L6/40 transformé en transport de munitions contenant 27 projectiles plus une remorque avec 40 projectiles. Le L6/40 transport de munitions doit être à moins de 5cm pour que le Semovente 90 puisse tirer. Si le transport est détruit, le Semovente est enlevé comme dans le cas des munitions épuisés mais ne comptent pas dans les pertes. Si le Semovente est détruit, le transport est enlevé. Les tests de destruction contre un L6/40 transport de munitions ont un bonus de + 1 en raison du risque d'explosion des munitions.



Semovente 90/53

... et maintenant place aux états-majors BLITZKRIEG pour cette troisième édition des Rencontres d'Argentoratum.

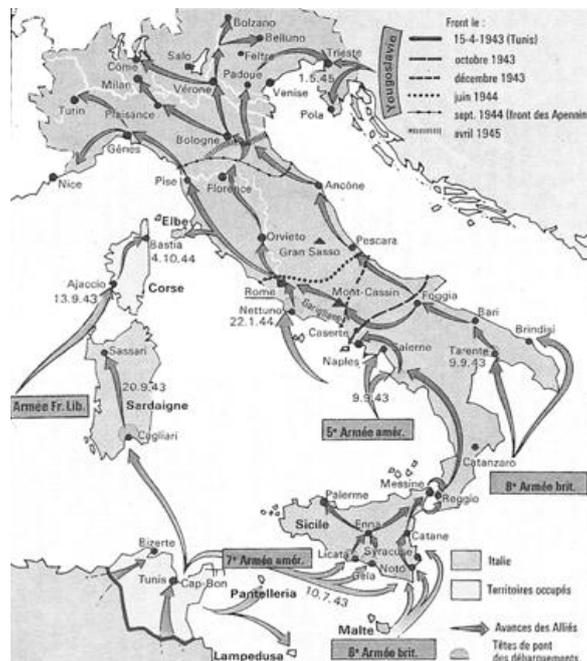
Cette deuxième partie a pour but de fixer les zones d'affrontements des campagnes de Tunisie et d'Italie.

Il permet à vos staffs d'étudier les terrains, d'élaborer vos plans, planifier vos stratégies, envisager vos victoires, rêver à vos futurs succès, redouter vos défaites ...

Contexte historique :

Novembre 1942 début de la campagne de Tunisie. 13.05.1943 Capitulation du « groupe d'armées Afrique ». C'est la perte totale de l'Afrique du Nord. Le flanc sud de la « forteresse Europe » est maintenant largement ouvert.

1943 Conquête de la Sicile par les alliés. Les britanniques débarquent à Tarente et les américains à Salerne : les allemands se retirent au nord de Naples sur une ligne qui barre la péninsule (ligne Gustav)...



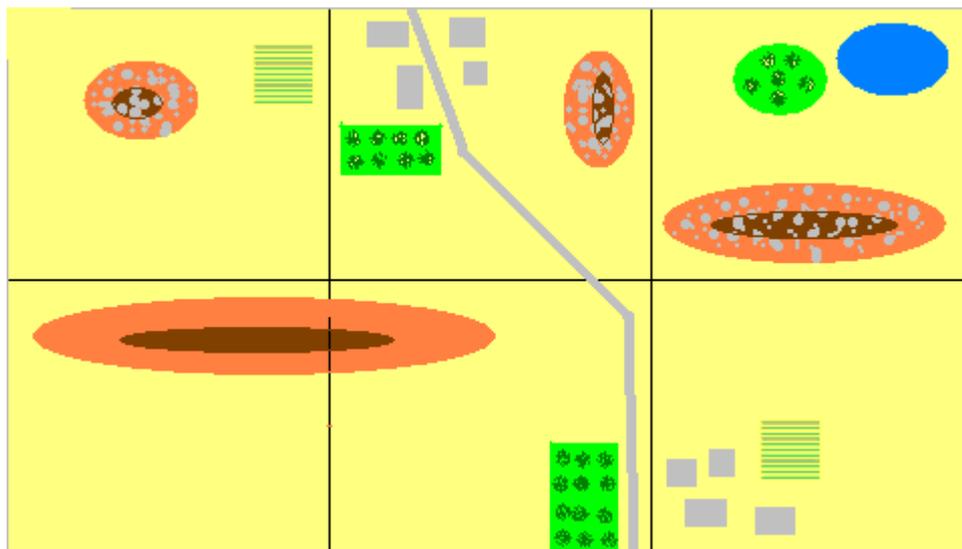
CAMPAGNE DE TUNISIE 1943

Charge blindé

Objectif de l'attaquant : Sortir un maximum de chars (cf. 4.1 « Type de véhicule » p. 24) par le bord nord de la carte. Chaque char sorti rapporte 5 points à l'attaquant.

Objectif du défenseur : Détruire un maximum de chars à l'attaquant. Chaque char de l'attaquant détruit ou non sorti de la carte rapporte 5 points au défenseur.

Il n'y a pas de changement pour les autres points de victoire cf. 10.3 p. 64.



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 60 cm du bord nord de la carte.
2. L'attaquant déploie tout ou partie ou aucune de ses formations dans les 30 cm du bord sud de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes de l'attaquant doivent être composées d'un minimum de deux formations de chars.

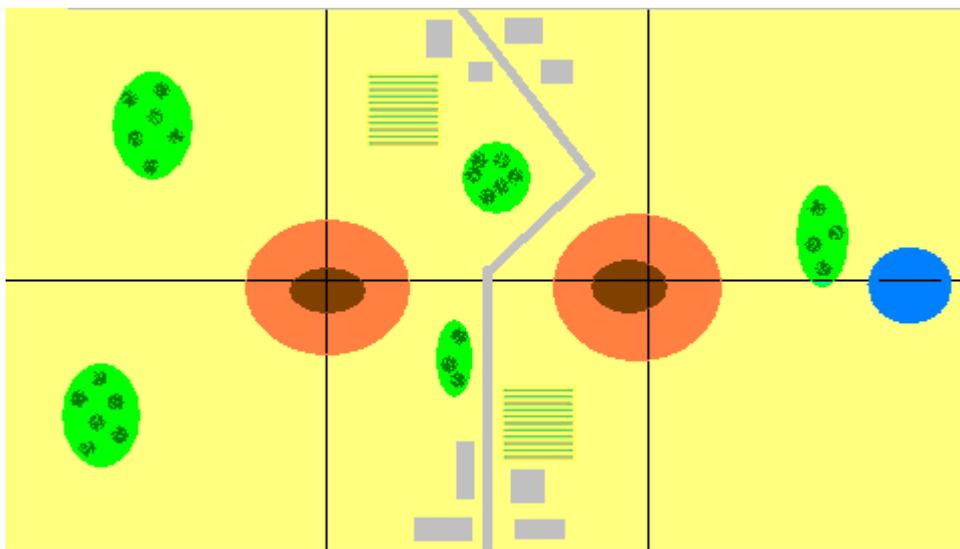
Avec le reste du budget l'attaquant peut prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72. Notamment avoir dans son groupe de combat au moins une formation d'infanterie (au minimum une compagnie réduite).

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

CAMPAGNE DE TUNISIE 1943

Choc blindé

Objectif des deux joueurs : Prendre et tenir les deux collines au centre du terrain ainsi que la sortie de route adverse « objectifs ouverts ». Chaque objectif tenu rapporte 10 points. Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.



Préparation de la bataille

1. Les joueurs lancent un D6. Celui qui a le plus grand score est désigné « défenseur ».
2. Le défenseur choisit l'un des grands cotés de la table comme base de départ.
3. L'attaquant déploie deux de ses formations dans les 20 cm de son bord de table. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.
4. Le défenseur déploie deux de ses formations dans les 20 cm de son bord de table. En outre, le défenseur peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.
5. L'attaquant commence à jouer.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant et défenseur : 1500 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes des deux camps doivent être composées d'un minimum de deux formations de chars.

Avec le reste du budget les joueurs peuvent prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72. Notamment avoir dans son groupe de combat au moins une formation d'infanterie (au minimum une compagnie réduite).

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

CAMPAGNE DE TUNISIE 1943

Assaut

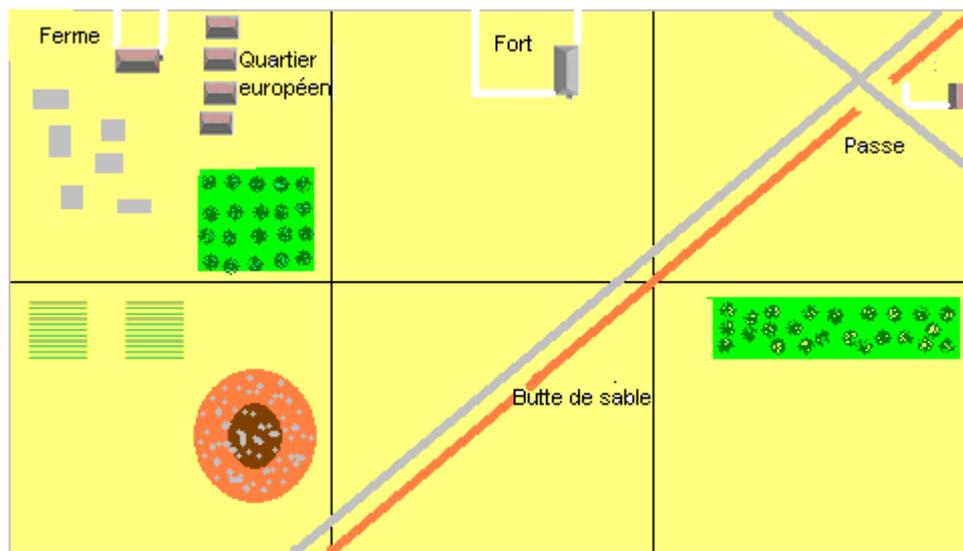
Objectif de l'attaquant : S'emparer de l'objectif « fermé ou ouvert » tenu par le défenseur.

Objectif du défenseur : Tenir l'objectif.

Valeur de l'objectif : 20 points.

Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.

Règle spéciale pour ce scénario : Il y a sur la carte trois objectifs potentiels (la ferme, le fort ou le croisement de route). L'attaquant en choisit un qu'il inscrit secrètement sur un bout de papier à l'attention de l'arbitre. Seul l'objectif inscrit sur le papier compte pour les points de victoire.



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 60 cm du bord nord de la carte.
2. L'attaquant déploie tout ou partie ou aucune de ses formations dans les 30 cm du bord sud de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Les principes de la règle « Constituer un groupe de combat » page 72 sont applicables.

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

Butte de sable : Risque d'immobilisation pour les Véhicules.

CAMPAGNE DE TUNISIE 1943

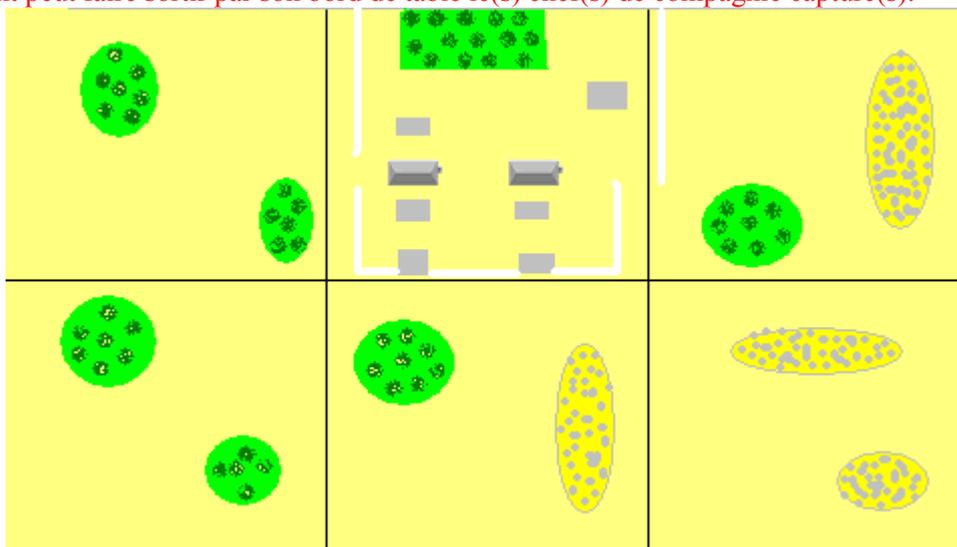
Capture

Objectif de l'attaquant : Capturer les deux chefs de compagnie adverse. 20 points de victoire par chef de compagnie capturé.

Objectif du défenseur : Ne pas « perdre » ses chefs de compagnie. 10 points de victoire par chef de compagnie conservé.

Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.

Règle spéciale : Pour capturer un chef de compagnie, il suffit qu'une unité arrive au contact de sa plaquette et qu'il soit démoralisé. Ensuite la plaquette chef de compagnie accompagne ses geôliers (de suite si ces derniers ont encore du potentiel de mouvement). N'importe quelle unité peut capturer un chef de compagnie démoralisé. Si c'est un véhicule ce dernier peut transporter sa prise (celle-ci est automatiquement embarquée sur le véhicule). Jusqu'à quatre unités à pieds peuvent garder un chef de compagnie ou un seul véhicule. Il suffit pour cela que les unités à pieds soit au contact de la plaquette du chef de compagnie ou que le véhicule soit au contact ou la transporte. Un chef de compagnie capturé ne peut plus faire de test de ralliement. Il est possible qu'un chef de compagnie soit libéré ou séparé de ses geôliers. Si cela est le cas, il reprend le jeu et il pourra être rallié normalement à la phase de ralliement du tour suivant. Un chef de compagnie éliminé ne rapporte aucun point de victoire. L'attaquant peut faire sortir par son bord de table le(s) chef(s) de compagnie capturé(s).



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 60 cm du bord nord de la carte.
2. L'attaquant déploie tout ou partie ou aucune de ses formations dans les 30 cm du bord sud de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces : Attaquant 1500 points - Défenseur 1000 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes du défenseur doivent être composées d'un minimum de deux formations d'infanterie (au minimum deux compagnies réduites).

Avec le reste du budget le défenseur peut prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72.

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

CAMPAGNE D'ITALIE 1943

Reconnaissance

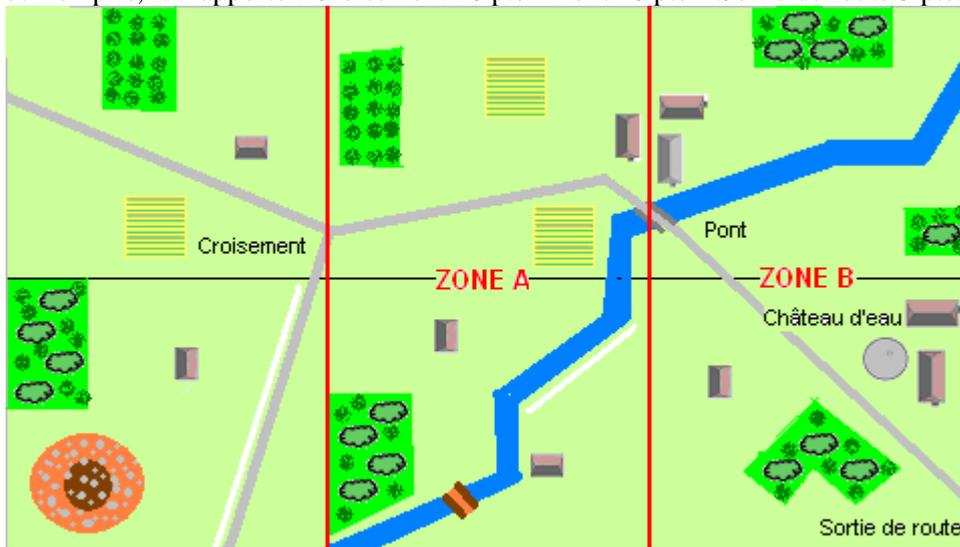
Il y aura sur la carte trois pions d'objectifs. Un pion (10 pts de victoire) à 60 cm (croisement) du bord de carte de l'attaquant, un pion (20 points de victoire) à 120 cm (pont) et le dernier (40 pts de victoire) à 180 cm (sortie de route). L'attaquant devra prendre et rapporter à son bord de carte les pions. Il suffit de passer dessus avec une unité. Le pion accompagne l'unité jusqu'à son bord de carte. Si l'unité est détruite au chemin du retour, le pion est tout simplement remis à sa place. Il pourra être repris par une autre unité. **Seul les unités de reconnaissance ou d'éclaireurs peuvent remplir cette mission.**

Le pion représente les renseignements pris sur place. Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent. Une unité démoralisée, peut rapporter le renseignement sous condition du respect de la règle cf. 3.11 p. 18 « Mouvement de dérouté ». En outre, une unité peut transmettre le « pion renseignement » à une autre unité. Il suffit que cette dernière passe sur celui-ci.

Les fortifications sont interdites pour ce scénario cf. 6.0 p. 41 à 43.

Objectif de l'attaquant : Reconnaître le terrain.

Objectif du défenseur : Interdire les reconnaissances de l'attaquant. Les pions conservés par le défenseur ou non pris, lui rapporte : Croisement 20 pts – Pont 10 pts – Sortie de route 5 pts.



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 120 cm du bord est de la carte. Avec au moins une formation dans chaque zone.
2. L'attaquant déploie l'une de ses formations dans les 30 cm du bord ouest de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces : Attaquant 1500 points - Défenseur 1000 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes de l'attaquant doivent être composées au minimum d'une formation de reconnaissance ou d'éclaireurs. Avec le reste du budget le joueur peut prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72. Notamment avoir dans son groupe de combat au moins une formation d'infanterie (au minimum une compagnie réduite). Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

La rivière est peu profonde.

CAMPAGNE D'ITALIE 1943

L'infanterie attaque !!!

Objectif de l'attaquant : S'emparer de l'objectif « fermé » tenu par le défenseur.

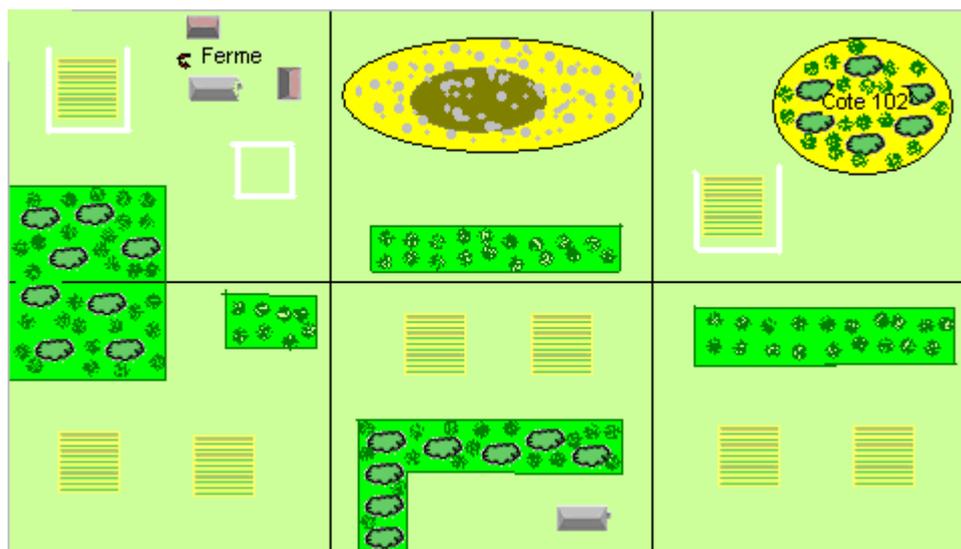
Objectif du défenseur : Tenir l'objectif.

Valeur de l'objectif : 20 points.

Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.

Règle spéciale pour ce scénario : Il y a sur la carte deux objectifs potentiels (ferme ou cote 102).

L'attaquant en choisi un qu'il inscrit secrètement sur un bout de papier à l'attention de l'arbitre. Seul l'objectif inscrit sur le papier compte pour les points de victoire.



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 60 cm du bord nord de la carte.
2. L'attaquant déploie tout ou partie ou aucune de ses formations dans les 30 cm du bord sud de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes de l'attaquant et du défenseur doivent être composées d'un minimum de deux formations d'infanterie (au minimum deux compagnies réduites).

Avec le reste du budget les joueurs peuvent prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72.

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

CAMPAGNE D'ITALIE 1943

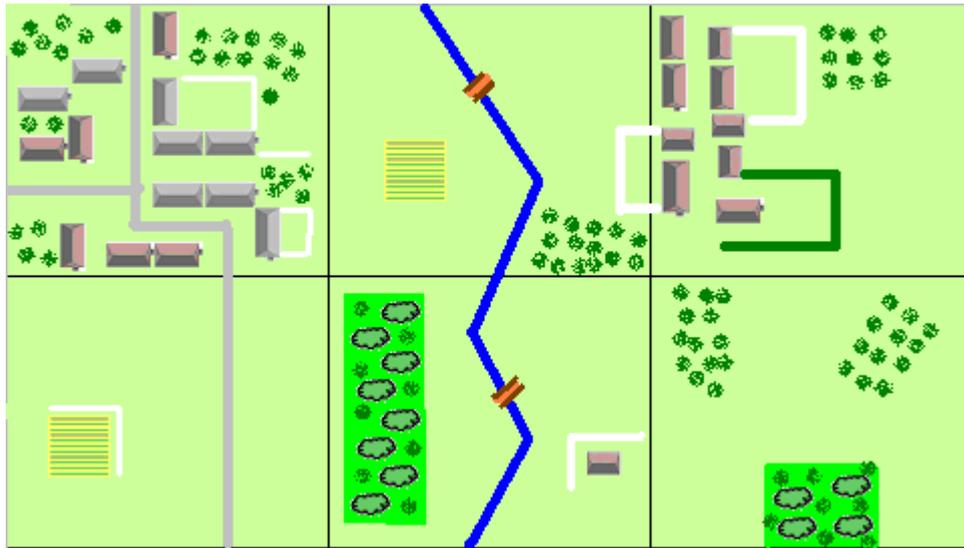
Snipers

Objectif de l'attaquant : Eliminer les deux snipers ennemis. Dix points de victoire par sniper éliminé.

Objectif du défenseur : Conserver les snipers en vie. Dix points de victoire par sniper vivant.

Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.

Règle spéciale pour le défenseur : Le sniper non éliminé rapporte uniquement 10 points si il a au moins fait une perte chez l'adversaire (unité, officier ou équipement exposé).



Préparation de la bataille

1. Le défenseur se déploie dans les 60 cm du bord nord de la carte.
2. L'attaquant déploie tout ou partie ou aucune de ses formations dans les 30 cm du bord sud de la carte et commence à jouer. En outre, l'attaquant peut faire rentrer les formations restantes au tour de son choix ou les échelonner sur plusieurs tours.

Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant : 1500 points

Défenseur : 1000 points

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes du défenseur doivent être composées de deux snipers.

Avec le reste du budget le défenseur peut prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72.

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

La rivière est peu profonde.

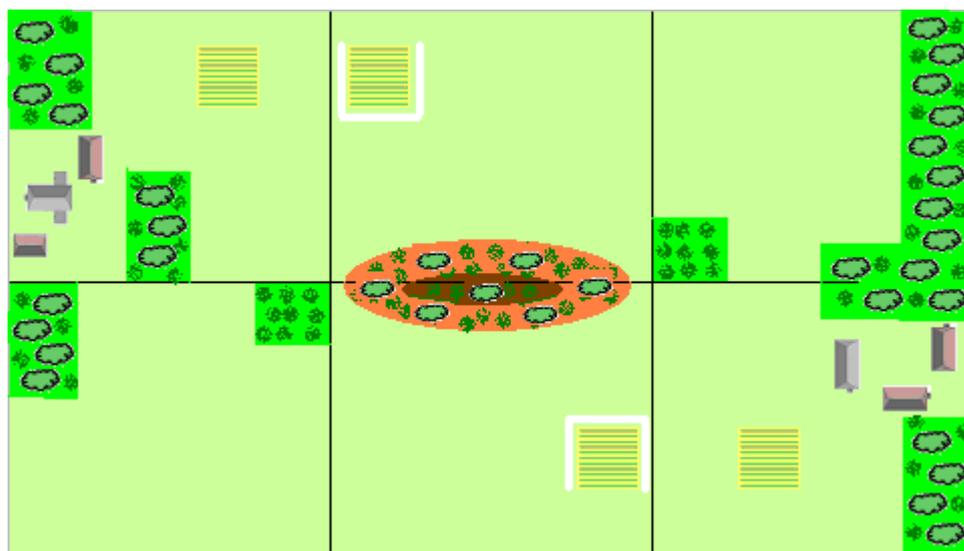
CAMPAGNE D'ITALIE 1943

Baïonnette au canon !!!

Objectif des deux joueurs : Prendre la colline (objectif fermé) au centre de la carte. Valeur de l'objectif : 10 points.

Règle spéciale : Chaque unité d'infanterie ou arme de soutien lourde (MG, Mortier) éliminée au corps à corps rapporte 5 points.

Les principes de points de victoire cf. 10.3 p. 64 du livret de règles s'appliquent.



Durée : 12 Tours ou 3h00 de jeu

Forces

Attaquant et défenseur : 1000 points

Préparation de la bataille

1. Les joueurs lancent un D6. Celui qui a le plus grand score est désigné « défenseur ».
2. Le défenseur choisit l'un des grands cotés de la table comme base de départ.
3. L'attaquant déploie ses troupes dans les 30 cm de son bord de table.
4. Le défenseur déploie ses troupes dans les 30 cm de son bord de table.
5. L'attaquant commence à jouer.

Note : Tout ou partie des unités (infanterie et véhicules) du défenseur et de l'attaquant peuvent être déployées en placement caché (cf. 3.7 p. 12) ou camouflées (cf. 3.6 p. 12).

Les troupes des deux camps doivent être composées d'un minimum de deux formations d'infanterie (au minimum deux compagnies réduites).

Avec le reste du budget les joueurs peuvent prendre d'autres types de formations en respectant toujours la règle "Constituer un groupe de combat" page 72.

Il est possible de déclarer un mouvement continu (cf. 4.2 p. 26) pour un ou plusieurs véhicules durant la phase de déploiement.

BLITZKRIEG - AIDE DE JEU

SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement

- Test de cohésion
- Ralliement des unités démo
- Réparation des armes enrayées
- Test pour les fumigènes
- Déclaration des équipages qui s'exposent ou qui ferment les trappes du véhicule
(Sans précision du joueur, les trappes sont fermées)
- Demande de support d'artillerie / aviation

2. Initiative

- Jet d'un D6 pour l'initiative

3. Manœuvre

Infanterie :

- Les tirs à pleine puissance et TO de l'adversaire
- Les assauts et TO de l'adversaire
- Les autres mouvements et TO de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO de l'adversaire
- Actions de camouflage
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Véhicules :

- Les tirs à pleine puissance et TO de l'adversaire
- Les mouvements et TO de l'adversaire
- Les tirs à puissance réduite et TO de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir

Artillerie sur table :

- Les tirs et TO de l'adversaire
- Les mouvements et TO de l'adversaire
- Désigner les unités qui réservent leur tir



ANNEXE 1

<u>Matériels non disponible pour la Tunisie :</u>	<u>Matériels non disponible pour l'Italie :</u>
Matériels Italien non disponible en Tunisie :	Matériels Allemands non disponible en Italie :
Chars moyens : M15-42	Support : Panzerfaust 43 et 44
Canons d'assaut : Semovente 90/53	Chars légers : Panzer III LF
Matériels Allemands non disponible en Tunisie :	Chasseurs de char lourd : Elephant
Support : Panzerschreck * Panzerfaust *	Canon automoteur : SiG 38H Bison FlakPanzer 38 t
* A noter que les allemands utilisent encore des fusils ATR en Tunisie.	Avions : Ju 87 G Stuka
Chars légers : Panzer II Luchs Panzer III LF	
Chars moyens : Panzer IV J,H Panther D,A,G	
Canons d'assaut : StuG III G StuG 42 Stug IV	
Chasseurs de char : Pz Jag III Nashorn	
Chasseurs de char lourd : Elephant	
Canon automoteur : Wespe Hummel SiG 38H Bison FlakPanzer 38 t	
Half-track : Sdkfz NW 41	
Artillerie : Pak43 canon 88LL Nebelwerfer 42	
Avions : Ju 87 G Stuka	

Nota : Les matériels des Ordres de Bataille page 71 indiqués pour les années 44 et 45 ne sont pas disponible pour la campagne.

ANNEXE 2

<u>Matériels non disponible pour la Tunisie :</u>	<u>Matériels non disponible pour l'Italie :</u>
Matériels Américains non disponible en Tunisie :	Matériels Américains non disponible en Italie :
Canons d'assaut : M8 Scott HMC	Half-tracks AA : M16 GMC
Half-tracks AA : M16 GMC	Artillerie : Canon AC 76L Canon AA 90L
Voitures blindées : M8 Greyhound	Matériels Anglais non disponible en Italie :
Artillerie : Canon AC 76L Canon AA 90L	Chars lourds : Valentine XI
Avions : P47 Thunderbolt	Chasseurs de char : M-10 Wolverine
Matériels Anglais non disponible en Tunisie :	Canons automoteur : A27 Centaur
Support : Piat	
Chars lourds : Valentine XI	
Chasseurs de char : M-10 Wolverine	
Canons automoteur : Sexton A27 Centaur	
Voitures blindées : Staghound I et II	
Avions : Hawker Typhoon	

Nota : Les matériels des Ordres de Bataille page 71 indiqués pour les années 44 et 45 ne sont pas disponible pour la campagne.

ANNEXE 3

Pour ceux qui veulent jouer Français, voici la liste des matériels utilisés pendant la campagne de Tunisie	
<p>Chars :</p> <p>B1 BIS (Source Anglaise à prendre sous les plus grandes réserves. Mais bon, pour le fun !!!...) Somua S35 Renault R35 Hotchkiss H35 Renault D1 Renault FT canon & mitrailleuse</p> <p>Automitrailleuses :</p> <p>AMC Scheider-Kégresse P16 AMC White TBC AMC White Laffly 50 AM Laffly 80 AM AMD Panhard 165/175 TOE AMD 35 Panhard 178</p> <p>Artillerie :</p> <p>Mortier de 60 mm Mortier de 81 mm Canon AC de 25LL Canon AC de 47L Canon de 75 mm Canon AA 75* Canon de 105* mm Canon de 155* mm Camion Laffly avec MG AA</p> <p>Chasseurs de chars :</p> <p>Laffly W 15T CC</p>	<p>Transport blindé :</p> <p>Chenillette Lorraine</p> <p>Principal matériel alliés livré aux forces françaises pendant la campagne de Tunisie :</p> <p>Char Valentine IX (UK) Canon AC 2 livres (UK) Boffors AA 40 mm (US/UK) Camion (US/UK) Canon AC 37LL (US) Canon AC 57L (US) Jeep (US) Jeep avec MG AA (US) M3 White Scout car (US) Half-tracks M13 GMC (US) Half-tracks M15 GMC (US) M5A1 Stuart (US)</p> <p>Artillerie hors table :</p> <p>Obusier de 70 mm Mortier de 80 mm Obusier de 105 mm Mortier de 120 mm Obusier de 150 mm Obusier de 200 mm</p> <p>Avions :</p> <p>Dewoitine D-520 Curtiss Hawk 75 Potez 631 Bloch 174</p>

Source principale : 1942/43 LA CAMPAGNE DE TUNISIE par Armand LEONI & Marcel SPIVAK éd. Service Historique de l'Armée de Terre Château de Vincennes 1985

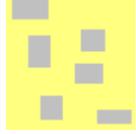
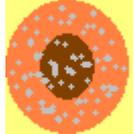
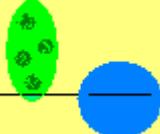
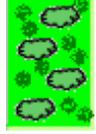
ANNEXE 4

Les matériels français en Italie fin 43	
<p>Véhicules :</p> <p>M3A1 Stuart M5A1 Stuart M8 Scott HMC Half-track avec MG AA M3 White Scout car</p> <p>Jeep Jeep avec MG AA Dodge 4x4 avec mitrailleuse jumelée de 50 Camion</p>	<p>Artillerie :</p> <p>Mortier de 60 mm Mortier de 81 mm Canon AC 37LL Canon AC 57L Obusier de 75* mm Obusier de 105* mm Obusier de 155* mm Bofors AA 40 mm</p> <p>Artillerie hors table :</p> <p>Obusier de 70 mm Mortier de 80 mm Obusier de 105 mm Mortier de 120 mm Obusier de 150 mm Obusier de 200 mm**</p> <p>Aviation : A prendre dans l'ordre de bataille anglo-américain.</p> <p><small>** Ceci peut représenter une importante concentration d'artillerie.</small></p>
<p>Arrivée en Italie fin novembre 1943, la 2e DIM (division d'infanterie marocaine) monte en ligne début décembre. Elle aligne près de 17000 hommes, articulés en trois régiments de tirailleurs marocains (4e, 5e et 8e régiment de tirailleurs marocains), un groupe de renforcement (4e groupe de tabors marocains), un régiment d'artillerie (63e régiment d'artillerie d'Afrique) et un régiment de reconnaissance (3e régiment de spahis marocains).</p>	



Obusier de 105 mm du 63e régiment d'artillerie d'Afrique, en appui direct du 5e RTM, engagé sur le Pantano, à la mi-décembre 1943.

ANNEXE 5

 Village arabe	 Oliveraie	 Colline rocailleuse	 Oasis	 Colline boisée
 Bois	 Oliveraie ou verger	 Palmeraie	 Rocaille	

Note : Les collines sont toutes de niveau 3.

ANNEXE 6

Programme Blitzkrieg

Samedi 16 février 2013

9H30 briefing

10H00 – 13H00 première partie

13H00 – 13H45 pause déjeuner

13H45 – 16H45 deuxième partie

16H45 – 17H00 pause

17H00 – 20H00 troisième partie

Soirée tartes flambées

Dimanche 17 février 2013

8H30 briefing

9H00 – 12H00 dernière partie

Repas

Nos partenaires



www.comitatus-figurines.com



www.blitzkrieg.fr/



<http://grognards-alsace.ouvaton.org/>



19, rue de Geispolsheim 67380 Lingolsheim

ERRATUM ET PRECISIONS

Cf. 8.9 Parachutistes p. 50 et cf. 8.10 Planeurs p. 51

Un joueur qui utilise une de ces deux règles, ne peut pas utiliser plus d'avions ou de planeurs que nécessaire pour le transport des troupes.

Les joueurs ne peuvent faire qu'une seule opération de parachutage et qu'une seule opération avec des planeurs sur l'ensemble de la campagne. Il suffit de l'annoncer secrètement à l'arbitre avant la bataille où l'option sera utilisée.

Précision concernant la règle sur les planeurs : Chaque planeur emporte une section d'infanterie c'est à dire trois unités et deux armes de soutien au maximum **ou** trois jeeps ou véhicules de ce type. Les motos et side-car sont toujours transportés avec leurs unités.

Seul le MK VII Tetrach est aéro-transportable selon les OB de la règle. L'OB propose le Tetrach à partir de 41. Mais attention il est aéro-transportable qu'à partir de 44 date d'utilisation du planeur Hamilcar. Opérations de Normandie 44 et Rhin 45.

Vision de l'observateur d'artillerie hors table cf. 5.1 p. 36 et page 8 du livret

Il faut lire :

« L'observateur d'artillerie ne peut déclencher un tir que sur une cible connue de lui ou par une autre unité amie de son camp. Voir FAQ page 40. »

Pour rappel : Les murs, haies, champs, bois et véhicules ne bloquent pas la ligne de vue d'un observateur d'artillerie.* Voir cf. 5.1 p. 37.

*Pour autant, il faut que l'observateur d'artillerie est une raison de déclencher un tir sur une unité qu'il ne voit pas.

Ex. : Une unité ennemie se positionne derrière un bois. Ni l'observateur d'artillerie ni une unité amie ne l'a vu prendre position à l'abri du bois, l'observateur d'artillerie n'a donc aucune raison de déclencher un tir. La cible n'est pas connue.

Au contraire, une unité amie voit des troupes adverses rentrer dans un bois mais l'observateur d'artillerie ne la voit pas. Il pourra déclencher un tir. La cible est connue.

Nota : cette règle ne concerne que les observateurs d'artillerie hors et sur carte.

Ordre de bataille anglais

Canon AC 2 livres sur camion – Budget 90 points.

Bofors AA 40 mm sur camion – Budget 95 points.

Scénario « Assaut » page 16 du livret : La butte de sable est de niveau 1 avec une zone invisible de 5 cm, couvert léger avec risque d'immobilisation pour tous les véhicules.