

Expert en Réparation



Deux véhicules détruit du même Type (Camion, char léger, etc.), permet d'en réparer un

Expert en Réparation



Deux véhicules détruit du même Type (Camion, char léger, etc.), permet d'en réparer un

Réparation Rapide



Un véhicule Immobilisé est réparé sur un Test 4+ réussi

ou réparation de fortune automatique et le char doit faire retraite.  
On doit passer au moins un tour à réparer sans subir de tir

Réparation Rapide



Un véhicule Immobilisé est réparé sur un Test 4+ réussi

ou réparation de fortune automatique et le char doit faire retraite.  
On doit passer au moins un tour à réparer sans subir de tir

Réparation Rapide



Un véhicule Immobilisé est réparé sur un Test 4+ réussi

ou réparation de fortune automatique et le char doit faire retraite.  
On doit passer au moins un tour à réparer sans subir de tir

1 Platoon de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-44: Fusillers  
Vétérans  
45: Compagnie Mixte

1 Platoon de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-44: Fusillers  
Vétérans  
45: Compagnie Mixte

1 Section de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-45: Fusillers  
Vétérans

1 Section de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-45: Fusillers  
Vétérans

1 Section de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-45: Fusillers  
Vétérans

1 Section de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-45: Fusillers  
Vétérans

1 Section de fusillers ou Grenadiers



Allemand

41-42: Panzergrenadier  
43: SS panzergrenadier  
44-45: Grenadier

Russe

41-42: Fusillers  
Conscrits  
43-45: Fusillers  
Vétérans

1 Char Léger



Allemand      Russe

41-42: Panzer 35/38  
43-45: Panzer Luchs

41: T-26  
42: T-60  
43-45: T-70

1 Char Léger



Allemand      Russe

41-42: Panzer 35/38  
43-45: Panzer Luchs

41: T-26  
42: T-60  
43-45: T-70

1 Char Léger



Allemand      Russe

41-42: Panzer 35/38  
43-45: Panzer Luchs

41: T-26  
42: T-60  
43-45: T-70

1 Char Moyen



Allemand      Russe

41: Panzer III F  
42: Panzer III L  
43: Panzer IV H  
44: Panther D  
45: Panzer G

41: T-28  
42: T-34/76 A  
43: T-34/76 B  
44-45: T-34/85

1 Char Moyen



Allemand      Russe

41: Panzer III F  
42: Panzer III L  
43: Panzer IV H  
44: Panther D  
45: Panzer G

41: T-28  
42: T-34/76 A  
43: T-34/76 B  
44-45: T-34/85

1 Char Moyen



Allemand      Russe

41: Panzer III F  
42: Panzer III L  
43: Panzer IV H  
44: Panther D  
45: Panzer G

41: T-28  
42: T-34/76 A  
43: T-34/76 B  
44-45: T-34/85

1 Char Lourd



Allemand      Russe

41: Panzer IV C  
42: Panzer IV E  
43: Tigre  
44-45: King Tiger

41: KV-1  
42: KV-I C  
43: KV-85  
44: JS-I  
45: JS-II

1 Char Lourd



Allemand      Russe

41: Panzer IV C  
42: Panzer IV E  
43: Tigre  
44-45: King Tiger

41: KV-1  
42: KV-I C  
43: KV-85  
44: JS-I  
45: JS-II

1 Char Lourd



Allemand      Russe

41: Panzer IV C  
42: Panzer IV E  
43: Tigre  
44-45: King Tiger

41: KV-1  
42: KV-I C  
43: KV-85  
44: JS-I  
45: JS-II

3 Chars Légers



Allemand      Russe

41-42: Panzer 35/38  
43-45: Panzer Luchs

41: T-26  
42: T-60  
43-45: T-70

3 Chars Légers



Allemand      Russe

41-42: Panzer 35/38  
43-45: Panzer Luchs

41: T-26  
42: T-60  
43-45: T-70

1 Chasseur de Char ou d'Assaut



Allemand      Russe

41: Panzer Jag I  
42: Panzer Jag II Marder  
43: Paz Jag III Nashorn  
44: Paz Jag IV/48  
45: Paz Jag IV/70

41: SU-45  
42: SU-57  
43: SU-76  
44: SU-85  
45: SU-100

1 Chasseur de Char ou d'Assaut



Allemand Russe

41-42: Stug III B  
43: Stug III F  
44-45: Brummbar

41: SU-45  
42: SU-57  
43: SU-76  
44: SU-85  
45: SU-100

1 Section Arme AC



Allemand Russe

41: Retirer une carte  
42: une Unité avec Panzerfaust 42  
43: une unité avec Panzerfaust 43  
44: une unité avec Panzerfaust 44-45  
45: Panzerschreck

41-42: 3 unités avec ATR  
43-44: 2 unités avec ATR  
45: 1 unité avec ATR

1 Section Arme AC



Allemand Russe

41: Retirer une carte  
42: une Unité avec Panzerfaust 42  
43: une unité avec Panzerfaust 43  
44: une unité avec Panzerfaust 44-45  
45: Panzerschreck

41-42: 3 unités avec ATR  
43-44: 2 unités avec ATR  
45: 1 unité avec ATR

1 Section Arme AC



Allemand Russe

41: Retirer une carte  
42: une Unité avec Panzerfaust 42  
43: une unité avec Panzerfaust 43  
44: une unité avec Panzerfaust 44-45  
45: Panzerschreck

41-42: 3 unités avec ATR  
43-44: 2 unités avec ATR  
45: 1 unité avec ATR

2 Canon AC



Allemand Russe

41: Pak 36  
42: Pak 38  
43-44: Pak 40  
45: Pak 43

41: AC 37  
42: AC 45L  
43: AC 45 LL  
44: ZIs 3  
45: AC 85L

2 Canon AC



Allemand Russe

41: Pak 36  
42: Pak 38  
43-44: Pak 40  
45: Pak 43

41: AC 37  
42: AC 45L  
43: AC 45 LL  
44: ZIs 3  
45: AC 85L

2 Antiaérien



Allemand Russe

41: AA 20mm  
42-43: AA 4X20  
44-45 : AA 88

41: DsHk AA  
42-43: AA 37LL  
44-45: AA 85L

2 Antiaérien



Allemand Russe

41: AA 20mm  
42-43: AA 4X20  
44-45 : AA 88

41: DsHk AA  
42-43: AA 37LL  
44-45: AA 85L

2 Antiaérien



Allemand Russe

41: AA 20mm  
42-43: AA 4X20  
44-45 : AA 88

41: DsHk AA  
42-43: AA 37LL  
44-45: AA 85L

3 Véhicules de Reconnaissance



Allemand Russe

41: Sd Kfz 222  
42: Sd Kfz 231  
43: Sd Kfz 333  
44: Sd Kfz 234/1  
45: Puma

41-42: BA-10 M  
43-45: BA-64

3 Véhicules de Reconnaissance



Allemand Russe

41: Sd Kfz 222  
42: Sd Kfz 231  
43: Sd Kfz 333  
44: Sd Kfz 234/1  
45: Puma

41-42: BA-10 M  
43-45: BA-64

Artillerie Hors Table de 150 points



Allemand Russe

Obusier 70 mm  
Mortier 80 mm

Obusier 70 mm  
Mortier 80 mm

Artillerie Hors Table de 150 points



**Allemand** **Russe**

Obusier 70 mm  
Mortier 80 mm

Obusier 70 mm  
Mortier 80 mm

Artillerie Hors Table de 180 points



**Allemand** **Russe**

Obusier 105 mm

Obusier 105 mm

Artillerie Hors Table de 180 points



**Allemand** **Russe**

Obusier 105 mm

Obusier 105 mm

Artillerie Hors Table de 240 points



**Allemand** **Russe**

Obusier 150 mm

Obusier 150 mm

Artillerie Hors Table de 240 points



**Allemand** **Russe**

Obusier 150 mm

Obusier 150 mm

1 Support Aérien



**Allemand** **Russe**

41: Fw 190 D  
42-43: Ju 87 D  
44- 45: Ju 87 G

41: Polikarpov  
42: Sturmovik II  
43-45: Sturmovik II-2

1 Support Aérien



**Allemand** **Russe**

41: Fw 190 D  
42-43: Ju 87 D  
44- 45: Ju 87 G

41: Polikarpov  
42: Sturmovik II  
43-45: Sturmovik II-2

Téléphone & 1 observateur



Un téléphone de Campagne est installé dans un Bâtiment ou un retranchement (ou tranchée)

Un observateur d'artillerie est donné en supplément

Téléphone & 1 observateur



Un téléphone de Campagne est installé dans un Bâtiment ou un retranchement (ou tranchée)

Un observateur d'artillerie est donné en supplément

Téléphone & 1 observateur



Un téléphone de Campagne est installé dans un Bâtiment ou un retranchement (ou tranchée)

Un observateur d'artillerie est donné en supplément

1 Option Tactique



**Allemand** **Russe**

41: Attaque à L'aube  
42: Bombardement Préparatoire  
43: Infiltration  
44: Fortifications (100)  
45: Embuscade

41: Fortification (50)  
42: Positions Préparées  
43: Débordement  
44: Manque d'approvisionnement  
45: Panique

1 Option Tactique



**Allemand** **Russe**

41: Attaque Surprise  
42: Infiltration  
43: Débordement  
44: Embuscade  
45: Fortification (50)

41: Placement Caché  
42: Bombardement prééglé  
43: Désorganisation  
44: Attaque Surprise  
45: Supériorité Aérienne

1 Option Tactique



Allemand Russe

41: Supériorité Aérienne  
42: Bombardement  
Préréglé  
43: Placement Caché  
44: Positlons Préparées  
45: Fanatisme

41: Positlons Préparées  
42: Fanatisme  
43: Fortification (100)  
44: Réserve Mobile  
45: Attaque à l'Aube

1 Option Tactique



Allemand Russe

41: Manque  
d'approvisionnement  
42: Embuscade  
43: Embuscade  
44: Bombardement  
Préréglé  
45: Placement Caché

41: Embuscade  
42: Embuscade  
43: Placement Caché  
44: Infiltration  
45: Supériorité  
Aérienne

1 Option Tactique



Allemand Russe

41: Attaque Surprise  
42: Désorganisation  
43: Embuscade  
44: Placement Caché  
45: Fortification (75)

41: Fortification (75)  
42: Placement Caché  
43: Fanatisme  
44: Désorganisation  
45: Attaque Surprise

2 Retranchements



Voir Règles

3 Retranchements



Voir Règles

4 Retranchements



Voir Règles

1 Platoon de Partisans Complet



Allemand Russe

41: Retirer une Carte  
42-44: Élimine un platoon  
de partisan  
45: Volksturm

41: Retirer une carte  
42-44: Partisans full  
option (MMG+ATR+ 3  
Molotov, soit 150 pts)  
45: Élimine un groupe  
de Volksturm,

1 Platoon de Partisans Complet



Allemand Russe

41: Retirer une Carte  
42-44: Élimine un platoon  
de partisan  
45: Volksturm

41: Retirer une carte  
42-44: Partisans full  
option (MMG+ATR+ 3  
Molotov, soit 150 pts)  
45: Élimine un groupe  
de Volksturm,

1 Sabotage



Allemand Russe

Détruit 50 pts de  
Fortification

Détruit 75 pts de  
Fortification

1 Sabotage



Allemand Russe

Détruit 75 pts de  
Fortification

Détruit 50 pts de  
Fortification

Sous effectif 15%



Réduit les effectifs de  
l'adversaire de 15 %

Ne peut être utilisée  
d'une seule fois par  
bataille

Sous effectif 15%



Réduit les effectifs de  
l'adversaire de 15 %

Ne peut être utilisée  
d'une seule fois par  
bataille

Sous effectif 15%



Réduit les effectifs de l'adversaire de 15 %

Ne peut être utilisée d'une seule fois par bataille

Sous effectif 15%



Réduit les effectifs de l'adversaire de 15 %

Ne peut être utilisée d'une seule fois par bataille

Extra Munition +1



+1 au test de munition  
Idem règle

Extra Munition +1



+1 au test de munition  
Idem règle

Extra Munition +1



+1 au test de munition  
Idem règle

Extra Munition +1



+1 au test de munition  
Idem règle

Extra Munition +2



+2 au test de munition  
Idem règle

Mines Anti personnelles



50 points de mines Anti Personnelles

Mines Anti personnelles



50 points de mines Anti Personnelles

Mines Anti personnelles



100 points de mines Anti Personnelles

Mines Anti Char



50 pts de mines Antichars

Mines Anti Char



50 pts de mines Antichars

Mines Anti Char



100 pts de mines  
Antichars

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Fortification 100 points



Bunker: 50 pts, (1)  
Bunker: 70 pts, (2)  
Bunker: 100 pts, (3)  
Retranchement: 10 pts,  
Tranchées: 30 pts, (3)

Tranchées: 50 pts, (5)  
Barbelés: 10 pts,  
Barricade 20 pts,  
Ob, Antichar: 10 pts,

Espion



Les troupes en placement  
cachés sont découvertes  
( 5 marqueurs sont  
enlevés ),

ou  
Une Embuscade  
Annulée

Espion



Les troupes en placement  
cachés sont découvertes  
( 5 marqueurs sont enlevés  
),

ou  
Une Embuscade  
Annulée

Initiative



+3

Initiative



+2

Initiative



+1

### Initiative



+3

### Initiative



+2

### Initiative



+1

### Directive 21



Le Plan Barbarossa: donne l'Initiative automatiquement

41

### Plan Mobilisation MP-41



Une troupe soviétique au choix de l'allemand n'est pas déployée et rentre en réserve à partir du tour 4

41

### Kiev ne tombera pas



Si Kiev est encerclée, suite à un ordre tardif de retraite de Staline, 500 points d'armée minimum doivent être placés dans cette ville (en plus de la garde civile)

41

### Politique de la terre brûlée



Automne 41, manque d'approvisionnement subit par l'allemand pour 1 bataille.

Effectif au Tour 4 de la Bataille

41

### Hitler Chef Militaire Suprême



Hivers 41, Les renforts allemands sont mieux coordonnés, il arrive avec 1 tour d'avance (pour 1 bataille)

41

### Attaque Connue (Service Secret)



L'allemand gagne 50 points de fortification et voit ses tirs d'artillerie pré-régler (voir règle)

42

### Ordre 227 (28 juillet)



"Plus un pas en arrière". Les commissaires exécutent une unité sur 1 ou 2 mais un 3+ rallie automatiquement

42

### Guerre du Peuple



2 groupes d'infanterie deviennent fanatiques

42

### Tactique de l'Hérisson



Logistique programmée, Les Villes, régions encerclées ne perdent pas de points d'armée pendant 2 tours

Carte restant valide en 43

42

### Service Secret Soviétique



+15% (supériorité numérique)

43

### On ne quitte pas la Crimée



Refus d'Hitler d'évacuer la Crimée. L'allemand est tenu de garder un minimum de 500 points d'armée dans chacune des régions de Crimée qu'il contrôle,

43

### Arrêt Opération Zitadelle



1000 points d'armée sont envoyés en Sicile ( 500 points au choix du Soviétique)

43

### Ostwall



L'allemand gagne 100 points de fortification pour 2 batailles ( soit 200 points)

43

### Occupation Hongrie



Mars 1944 (Opération Margarethe). 1000 points d'armée sont envoyés à Budapest ( 500 points au choix du Soviétique)

44

### Front étiré



Une troupe allemande au choix du Russe n'est pas déployée et rentre en réserve à partir du tour 4

44

### Bagration



Suite à l'opération Bagration, l'allemand évacue une Zone pour réduire son front, L'allemand en désigne 3, le Russe en choisit une,

44

### Limogeage



Hitler limoge ses 2 maréchaux Von Manstein et Von Kleist (printemps), Désorganisation des renforts qui arrivent avec 1 tour de retard (pour 1 bataille)

44

### Soulèvement de Varsovie



500 points d'armée (250 points choisis par le Russe) sont immobilisés à contrer cette tentative pendant 1 tour)

44

### Armistice



Septembre 44  
Le Roi Michel de Roumanie signe un armistice avec la Russie. Le Russe envahit 3 Zones de Roumanie par Tour s'il possède une frontière avec celle-ci.

44

### Festung



L'allemand gagne 100 points de fortification pour 2 batailles ( soit 200 points)

45

### Soulager front Ouest



En accord avec ses Alliés pour soulager le front Ouest, Attaque de diversion: donne une initiative +5

45

### Armistice Soviétéo-Hongrois.



Janvier 45  
Le gouvernement Hongrois signe un armistice avec la Russie. Le Russe envahit 3 Zones de Hongrie par Tour s'Il possède une frontière avec celle-ci.

45

### Début de l'offensive Soviétique.



Janvier 45  
L'offensive Soviétique donne l'initiative automatiquement

45

### Offensive Allemande en Hongrie.



Mars 45  
L'Allemand récupère la moitié des troupes envoyées en Hongrie en 1944

45

### Bombardement Naval



Donne deux Tirs sur les arrières de l'ennemi (1 au tour 1 et 1 au tour 2)  
**Gabarit 20 cm (Tir de Marine, soit 7d6)**  
A 20 cm du bord de table ennemi

Nécessite d'avoir un territoire possédant une mer ou un fleuve majeur

### Bombardement Naval



Donne deux Tirs sur les arrières de l'ennemi (1 au tour 1 et 1 au tour 2)  
**Gabarit 20 cm (Tir de Marine, soit 7d6)**  
A 20 cm du bord de table ennemi

Nécessite d'avoir un territoire possédant une mer ou un fleuve majeur

### Météorologue



Permet de modifier le tirage de la météo de + ou - 1 sur le tirage de dé

Uniquement en attaque  
Annule les cartes climat

### Météorologue



Permet de modifier le tirage de la météo de + ou - 1 sur le tirage de dé

Uniquement en attaque  
Annule les cartes Climat

### Piège à Char



Permet de placer 1d6+4 section de piège à char (Fosse)

### Obstacle Antichar



Permet de placer 1d6+4 section de Tétraèdre

### Terrain Naturel Dangereux



Tourbière (Marais),  
**Sable Mouvant (Fleuve, côte),**  
Trou de Mines (Colline haute),  
**Éboulement (Balka, Côte abrupte)**

Impassable par toutes unités.  
**La première unité pénétrant dans cette zone est perdue (Save pour les unités dans les véhicules uniquement)**

### Méthadrine (AI), Benzadrine (GB, US)



« Simpamina D''(Dextrometamphétamine). Italien

La métamphétamine donne de l'énergie, de l'assurance, rend agressif et surtout recule le seuil de la fatigue.

Effet  
**Mouvement: 30**  
Rallissement, cohésion, mêlée: +1

### Tranchées



Permet de placer 1d6+4 section ( 5 cm) de Tranchées

2 sections maximum  
Minimum 10 cm de long

### Rasputitsa



#### Printemps ou Automne

Risque d'enlèvement des véhicules qui bougent hors routes.

**Vitesse de déplacement divisé par 2 sur routes goudronnées sauf en ville.**

**Immobilisation sur**  
Chenillé: 1-2  
**Half-track: 1-4**  
A roues: Automatique

### Froid Extrême



#### Hiver

Allemand et leur alliés: 4+.  
Russes et Finlandais: 5+.  
Hiver 41-42: +1.

Tester tout les Véhicules, les HMG et les Canons au début de la partie

### Brouillard Givrant



#### Hiver ou Automne

Les véhicules à roues ont 5 cm de moins (glvire)  
**Véhicules visibles à 30 cm ou 40 cm s'ils bougent.**  
Infanterie Visible à 20 cm.

Au début de chaque tour on lance 1d6 et sur un 6 le brouillard se lève, mais le givre reste  
**Aucun support d'artillerie.**

### Canicule



#### Été

Les Lance-flammes utilisés dans les Cultures Hautes les enflames sur 1-4, la steppe sur 1-2 pour une durée de 2 tours (zone de 5 cm) avec risque de s'étendre selon la direction du vent (1-2), avec vent fort (1-3)

**Les trappes de Char ne peuvent pas être fermée plus de 2 Tours d'affilée, on doit obligatoirement ouvrir la trappe pendant 1 Tour pour aéré le véhicule**

### Blizzard



#### Hiver

Vitesse des Chenillés divisées par 2  
**Vitesse des Véhicules à roues divisés par 3.**  
L'Infanterie se déplace avec 10 cm de moins.

**Le Blizzard s'arrête sur un 6**

### Débarquement Fluvial



**Attaquant: 1500 (3 X 300 min)**

**Déf.: 800 (Renfort 300 min To.8 + 200 fortific.)**

10 Tours ( 2 Renforts Tours 2 & 3)

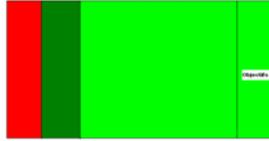
**Attaquant (2)**

**Défenseur (1)**

- Attaque Surprise
- Bombardement Prépar.
- Désorganisation
- Supériorité Aérienne

- Bombardement Prééglé
- Embuscade
- Réserves Mobiles

### Évacuation Navale



**Attaquant: 1500 (3 X 300 min)**

**Défenseur: 800 + 300 fortifications (maximum)**

10 Tours **Attaquant: renfort tour 2 et 4**

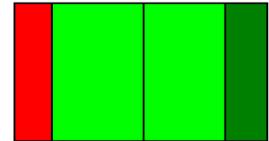
**Attaquant (2)**

**Défenseur (1)**

- Attaque à l'Aube
- Bombardement Prépa.
- Positions préparées
- Réserves Mobiles
- Supériorité Aérienne

- Bombardement Prééglé + Fortifications + Placement Caché**

### Percée de Dégagement



**Att.: 1500 ( 3 X 300 min) - Renfort To. 2 & 3**

**Défenseur: 1000 (3 X 300 min)**

10 Tours, **Def.:(1 Renfort Tour 5)**

**Attaquant (2)**

**Défenseur (2)**

- Attaque Surprise
- Désorganisation
- Bombardement préparatoire
- Supériorité Aérienne

- Débordement
- Embuscade
- Positions Préparées
- Placement Cachés