PANZERFAUST

JEU DE FIGURINES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Studio Corax

PREFACE

Qui n'a jamais voulu se mettre dans la peau d'un sergent et de prendre la tête d'une section d'infanterie pour partir a l'assaut d'une position défensive allemande, pendant la Seconde Guerre Mondiale ? Cette règle va pouvoir vous permettre d'accomplir ce rôle, mais aussi de reconstituer bons nombres d'affrontements pendant la période 1939-1945.

Cette règle permet donc de simuler les combats de la Seconde Guerre Mondiale, au niveau escarmouche où une figurine représente un homme réel. Pour jouer, il vous faudra un terrain de jeu sur lequel évolueront soldats et tanks à l'échelle 20mm (1/72), 25mm ou 28mm. Ces règles se veulent simples et cohérentes pour retracer toutes les particularités de cette période.

Mais pour être plus précis, ce livre n'est pas une règle à part entière. Elle est l'adaptation de la règle Legends of the Old West de chez Warhammer Historical. Ainsi, il vous faudra obligatoirement être en possession de cette règle pour comprendre cette adaptation.

La mise en oeuvre de cette adaptation est partie du fait que très peu de règles couvrent les affrontements d'escarmouche lors de la Seconde Guerre Mondiale. De plus, il est presque impossible d'en trouver une qui soit à la fois complète et simple. Ca y est, le mot est lâché ! Panzerfaust fait la part belle à la jouabilité tout en essayant d'être une règle complète, pour couvrir la quasi-totalité des affrontements de ce conflit mondial. Bien que ces règles soient simples, elles ne sont pas simplistes et permettent aux joueurs d'employer des tactiques militaires qui seront prochent de la réalité, tout en leur offrant un vrai moment de détente.

Au lieu de faire une nouvelle règle de A à Z, il était plus simple d'utiliser une règle existante et qui fonctionne très bien. La règle Legends of the Old West s'y prêtait parfaitement ; elle est simple, et très modulable. Partant de la base de ces règles, il a suffit par la suite d'ajouter toutes les particularités que l'on peut trouver durant la Seconde Guerre Mondiale.

Pour concevoir ce livre, il a fallu aussi travailler sur son fond et sa forme. Les textes sont en effet succincts pour éviter de partir dans des circonvolutions littéraires pour simplifier au mieux le discours et la compréhension des règles. De plus, à la fin de l'ouvrage, une Fiche de Référence Rapide résume toutes les règles pour éviter de plonger le moins souvent le nez dans les règles. Finalement, La forme et la maquette de ce livre ont été travaillées pour le rendre pratique et agréable à lire.

Le livre se divise en plusieurs parties allant des règles jusqu'au scénarios, en passant par des listes d'armées. Les règles proposées, outre quelques modifications par rapport à Legends of the Old West, couvrent toutes les spécificités que l'on peut trouver durant la Seconde Guerre Mondiale : groupe de combat, nouvelles armes, artillerie, véhicules, tanks et des règles spéciales...

Ce premier volume va se consacrer aux opérations du Front de l'Ouest. Ainsi, vous trouverez deux listes d'armées essentielles sur ce théâtre : l'armée américaine et l'armée allemande. Ces listes suivent un schéma organisationnel historique mais quelque peut "bridé" et simplifié pour des raisons de jouabilité. Une section de photos de figurines et de décors viendra illustrer le Front de L'ouest, en proposant aussi des conseils de peinture et de maquettisme.

Ensuite, un chapitre de scénarios viendra agrémenter l'ouvrage. Ces derniers se divisent en deux types : les scénarios standards, qui proposent des affrontements fictifs à placer sur n'importe quel théâtre d'opérations ; puis les scénarios historiques, qui sont la simulation exacte de combats qui se sont déroulés réellement.

Pour conclure, ce premier livre de base sera suivi de nombreux suppléments qui couvriront d'autres théâtres d'opérations, comprenant de nouvelles règles, de nouvelles listes d'armées et des scénarios spécifiques.

Good game !

SOMMAIRE

CONTEXTE HISTORIQUE.....*page. 3*

RÈGLES DU JEU

Règles à modifier ou a supprimer.....*page. 8*
Mouvement.....*page. 8*
Tir.....*page. 9*
Combat.....*page. 14*
Bravoure.....*page. 14*
Véhicules.....*page. 15*
Règles spéciales.....*page. 18*
Equipements.....*page. 21*

LISTES D'ARMÉES

États Unis.....*page. 22*
Allemagne.....*page. 32*

SCÉNARIOS

Scénarios Standards.....*page. 44*
Scénarios Historiques.....*page. 51*

NOTES.....*page. 59*

FEUILLES DE RÉFÉRENCE.....*page. 61*

MARQUEURS.....*page. 65*

Adapté par
Eric Fessard

Basé sur le système du jeu original de
Rick Priestley et Mark Latham

Avec les développements additionnels de
Alessio Cavatore, Matthew Ward et Adam Troke

Corrections, relectures, conception graphique et contexte historique
Pierre Deyris

Cartes et plans
Eric Fessard

Peinture, modélisme et photos
Eric Fessard

Site internet
http://www.studiocorax.perso.st

Copyright © Games Workshop et Warhammer Historical. Tous droits réservés.

Ce jeu non officiel a été créé sans l'accord de Games Workshop et Warhammer Historical.
Il est totalement gratuit et ne peut pas être vendu.

Vous devez posséder une version de Legends of the Old West de Warhammer Historical pour pouvoir utiliser Panzerfaust.

Crédits photos :
National Archives and Records Administration © and personnal collection.

Février 2008

CONTEXTE HISTORIQUE

PRÉAMBULE

Conflit armé à l'échelle planétaire, la Seconde Guerre mondiale durera de septembre 1939 à août 1945. Conséquence du denouement de la Grande Guerre de 1914-1918 et des ambitions expansionnistes et hégémoniques de l'Allemagne, l'Italie et de l'Empire du Japon. Elle opposa deux camps, celui des Alliés et de l'Axe. Cette dernière pris fin en Europe le 8 mai 1945 par capitulation sans condition du Troisième Reich, et s'acheva en Asie et dans le monde le 2 septembre 1945 par la capitulation sans conditions du Japon. La Seconde Guerre mondiale est certainement le plus vaste et le plus meurtrier des conflits que l'humanité ait connue durant le 20ème siècle. Plus de 100 millions de combattants provenants de 61 nations sont mobilisésn déployants les hostilités sur 22 millions de km², tuant environ 62 millions de personnes dont une majorité de civils innocents. Les dégâts matériels dépassent les destructions cumulées par l'ensemble des conflits perpétrés par l'homme depuis son aaparition. La Seconde Guerre mondiale promeut les Etats-Unis et l'U.R.S.S. grands vainqueurs, elle poussa l'effondrement de l'Europe, accéléra le processus de décolonisation dans le monde. L'Europe devra se reconstruire et penser les blessures avant de vivre une période de prospérité méritée, sans précédent.

LES BELLIGERANTS

L'AXE

La guerre en Europe a toujours été rythmée par les initiatives allemandes, lorsque cette dernière envahit la Pologne en 1939, le Japon

est déjà en guerre contre la Chine depuis 1937. Le 27 septembre 1940, à Berlin le pacte tripartite est scellé, le Japon reconnaît la prédominance de l'Allemagne et de l'Italie en Europe, et la suprématie du Japon en Asie. Viendrons se rallier au pacte, par alliance ou par agression et envahissement, la Hongrie, la Roumanie, la Yougoslavie, la Croatie, la Slovaque et la Bulgarie. Suite à une agression Russe en novembre 1939, la Finlande se rapproche du Reich dans le seul but de récupérer les terres arrachées par les soviétiques. En détruisant une partie de la flotte américaine à Pearl-Harbour le 7 décembre 1941 et en envahissant la Malaisie, possession britannique, le Japon entre en guerre contre les Etats-Unis et la Grande-Bretagne. Les alliances se formerons et se défairons souvent entre les membres de l'Axe jusqu'à la fin de la guerre.

L'U.R.S.S.

Lorsque l'URSS attaque la Pologne le 17 septembre 1939, suite au pacte secret germano-soviétique, elle est objectivement du côté de l'Allemagne, mais n'est pas en état de guerre avec la France et la Grande-Bretagne. Le 22 juin 1941, l'URSS, attaquée par l'Allemagne se retrouve dans le camps des Alliées.

LES ALLIÉS

La Tchécoslovaquie n'ayant opposé aucune résistance à l'Allemagne lors de l'invasion de la Bohême-Marovie, le 15 mars 1939. On considère que la Pologne est le premier adversaire de l'Allemagne au 1er septembre 1939. Cette invasion provoque les déclarations de guerre de la Grande-Bretagne et de la France le 3 septembre 1939. Suivront, l'Australie, la Nouvelle-Zélande. Suite à la domination en Europe établit par l'Allemagne, la Grande-Bretagne hébergera certains gouvernements en exil, notamment Polonais, Tchèques et Français, tandis que la France occupée, se voit attribuer une zone libre gouvernée par la gouvernement de Vichy tout en étant très surveillée par les envahisseurs allemands. Suite à l'attaque de Pear-Harbour, les Etats-Unis entrent en guerre contre le Japon, l'Allemagne et l'Italie. La Chine ennemie du Japon se retrouve dans le camps des Alliées. Suite au débarquement américain en Afrique du Nord en novembre 1942, la majeur partie de l'empire colonial français se retrouve libre et du côté des Alliées. N'oublions pas les poches de résistance qui luttèrent aux côtés des Alliées tout au long de la guerre.

CHRONOLOGIE DES OPERATIONS MILITAIRES

SUCCÈS DE L'AXE : 1939 - 1941

Tout le monde est d'accord pour situer le début de la Seconde Guerre mondiale le 3 septembre 1939, suite à l'invasion de la Pologne par l'Allemagne. A cette date la France et la Grande-Bretagne déclarent la guerre à l'Allemagne, en vertu d'un traité les liant à la Pologne depuis février 1921. Suite à l'invasion l'URSS récupère la partie Est de la Pologne et les pays Baltes. Puis cette dernière attaque la Finlande le 30 novembre 1939 pour annexer la Carélie, mission accomplie le 12 mars 1940 malgrè une résistance finladaise forte et tenace à la surprise des russes.

Au printemps 1940, les Alliés comptent couper l'approvisionnement en fer de l'Allemagne, transitant via la Norvège et la Suède, mais l'opération est un désastre, c'est l'incident de Narvik. Le 9 avril 1940 l'Allemagne envahit le Danemark et la Norvège. Le 10 mai 1940, la majorité du corps expéditionnaire du Royaume-Uni et de la France doit embarqué dans l'urgence, ce qui aura pour effet de faire tomber Chamberlain au profit de Churchill, le jour où la Belgique est envahie. Le 27 mai, les Français s'emparent de Narvik mais l'abandonne quelques jours plus tard car la victoire allemande en France est pratiquement acquise. En effet, l'armée Allemande lance l'invasion des Pays-Bas, du Luxembourg, de la Belgique et de la France en mai-juin 1940, c'est la "guerre éclair" ou "Blitzkrieg". La Belgique capitule le 28 mai 1940. La Grande-Bretagne se voit contrainte d'évacuer ses troupes encerclées à Dunkerque, sauvant 300 000 soldats entre le 27 mai et le 3 juin. C'est la plus vaste opération de rembarquement de l'histoire militaire. Le 5 juin, l'Allemagne reprend l'offensive en France et perce les lignes de défense sur la Somme et l'Aisne. L'Italie se joint alors à cette dernière et déclare la guerre à la France le 10 juin. Le 17 juin, le gouvernement Pétain demande l'armistice et les conditions le 22. Suite à l'armistice franco-italienne qui suit le 24, les combats cessent le 25 juin. La France réputée depuis 1918 comme la meilleure armée du monde, s'est effondrée en quelques semaines. A la surprise des stratèges allemands et des généraux français battus, le Royaume-Uni fait front avec succès à l'aviation allemande. Son armée de terre est faible cependant elle posséde une puissante flotte et une aviation très bien organisée et galvanisée par Churchill. Subissant dans un premier temps des attaques aériennes, la Grande-Bretagne fait face de septembre à mai 1941 à des bombardements terrorristes, détruisants notamment la City de Londres ou la ville de Coventry, pourtant ceci n'entame en rien la résolution britannique, ni à compenser les pertes de la Luftwaffe de Göring, vaincue par la Royal Air Force. De plus, suite au vote de la loi "Prêt-bail" accordée par le Congrès des Etats-Unis en mars 1941, ces derniers accordent une aide matérielle illimités au Royaume-Uni et à ses alliés.

L'Allemagne désespère de prendre le Royaume-Uni, et érige une très puissante chaîne de fortification, le "Mur de l'Atlantique", le long des côtes de l'Atlantique et de la Manche et décide de d'attaquer l'URSS. L'Italie décide d'agresser l'Albanie et la Grèce, ce sera une défaite cui-

CHRONOLOGIE DES OPERATIONS MILITAIRES

sante, suite à sa victoire la Grêce envahit à son tour l'Albanie italienne. Pour aider l'Italie, l'Allemagne décale de plusieures semaines sont

opération en URSS, envoyant en avril 1941 ses troupes vers la Grêce, à travers la Hongrie sympathisante envahissant au passage la Yougoslavie. Ceci, lui permettant d'occuper tout le Sud de l'Europe. Toutefois, l'Allemagne se créer un nouveau front, immobilisant de 13 à 20 devisions jusqu'à la fin de la guerre pour lutter contre les résistances "tchetniks" et le communiste Tito.

Le 22 juin 1941, la Wehrmacht envahit l'URSS durant l'opération Barbarossa aidée de la Roumanie. Malgrè une avancé fugurante, la Wehrmatch est stoppée en décembre 1941, à une trentaine de kilomètres de Moscou, sous un froid mortel, sans équipement en adéquation avec les conditions climatiques. L'Allemagne restera aussi bloquée devant Leningrad, soumise à un blocus qui fera périre de faim 700 000 habitants en plus de mille jours de siège. L'armée allemande va mobiliser l'essentiel de ses efforts militaires en Russie. Malgrè les pertes énormes des Soviétiques, des derniers relance un énorme effort de guerre, réinstallant des milliers d'usines à l'Est de l'Oural. Rejoignant le camp des Alliés, elle recevra une forte aide américano-britannique en matériel et ravitaillement. Staline proclame l'Union Sacrée et galvanise ses troupes tout en étant intraitable avec les soldats défaillants et les officiers vaincus. Au cours de l'hivers 1941, lancant les troupes sibériennes, Staline oblige les envahisseurs à reculer. Les forces italiennes attaquent l'Egypte en septembre 1940. En décembre, les Anglais passent à la contre-attaque, les Allemands sont dans l'obligation d'envoyer l'Afrika Korps pour soutenir leurs alliés italiens. L'Afrika Korps de Rommel est à quelques dizaines de kilomètres d'Alexandrie en juillet 1942. Le 7 décembre 1941 les Japonais attaquent les Etats-Unis en détruisant l'essentiel de la flotte américaine du pacifique postée à Pearl Harbor, provoquant l'entrée en guerre des Etats-Unis. Les Japonais envahissent par la suite les Philippines et les Indes orientales néerlandaises. Ils prendront Singapour en janvier 1942.

ENTRÉE EN GUERRE DES ÉTATS-UNIS 1942

Les Etats-Unis entrent en guerre suite à l'attaque de Pearl Harbor. Affaiblis, ils mettent l'ensemble de leur puissance industrielle au service de la guerre afin de se préparer à porter des coups déterminants. En juin 1942 les Etats-Unis entament la bataille aéronavale des îles Midways, afin de reconquérir toutes les îles du pacifique. Cetta bataille coûte quatre porte-avions au Japonais, désormais placés sur le défensive.

LES VICTOIRES DES ALLIÉS : 1943-1944

Début 1943, les Allemands perdent à Stalingrad sur le front oriental. Suite aux capitulations du 30 janvier et du 2 février 1943, les Russes capturent 91 000 soldats allemands, dont le Maréchal Paulus, premier soldat allemand de ce rang à être capturé depuis 1806. Le bilan en victimes est énorme dans les deux camps. Les Allemands sont désormais sur la défensive. Ils subissent encore la domination

CHRONOLOGIE DES OPERATIONS MILITAIRES

des Russes durant la bataille de Koursk, à ce jour la plus vaste bataille de blindés de tous les temps. Suite à la prise de Tunis le 7 mai 1943 et la rédition des troupes allemandes et italiennes, les Alliés maîtrisent toute l'Afrique du Nord. Ils débarquent en Sicile le 10 juillet et prennent pied sur la péninsule italienne en septembre. Les Allemands envahissent le territoire de leurs anciens alliés et bloquent durant plusieurs mois les troupes alliés au Monte-Cassino. Rome sera libérée en juin 1944, la Toscane en août, la plaine de Pô ne sera atteinte qu'en avril 1945. Sur le front oriental, l'armée rouge progresse vers l'Ouest. Elle entre à Kiev, Ukraine, en novembre 1943, dégage Leningrad en janvier 1944, reprend la Biélorussie en juin 1944 et arrive aux portes de Varsovie. En août 1944, voyant approcher les troupes soviétiques, la Roumanie et la Bulgarie changent de camp. L'Allemagne s'empare de la Hongrie le 19 mars 1944, empêchant le dictateur Horty de changer de bord. Les Russes s'emparent de Budapest en février 1945 après un long siège, s'ouvant ainsi les portes de Vienne. Les partisants de Tito, lêbèrent une grande partie de la Yougoslavie et entrent dans Belgrade en septembre 1944 sans l'aide de la Russie. Le 6 juin 1944, 4126 navires alliés reussissent le plus grand débarquement de l'Histoire sur les pages normandes, surprenant les Allemands et ouvrant enfin le second front. Malgrè l'exploit, l'armée allemande parvient à contenir les Alliés en Normandie pendant plus de 10 semaines. Jusqu'à la percée d'Avranches le 31 juillet 1944 ouvrant la voie de la Bretagne. Paris insurgé est libérée le 25 août 1944. Le 15 août, des troupes américaines et françaises débarquent en Provence. Mi-septembre, presque toute la France et la Belgique sont libérées. Toutefois, les déconvenues des Britanniques aux Pays-Bas en septembre 1944, le manque d'essence et le contre-attaque allemande dans les Ardennes (Noël 1944) retardent le passage du Rhin en mars 1945.

LA VICTOIRE FINALE

Subissant une déferlante de bombes, assaillie de tous côtés, l'Allemagne voit sa capitale Berlin investie le 30 avril par les Russes, Le 7 mai 1945 à Reims, le Colonel Général Alfred Jodl signe l'acte de rédition sans conciliations des forces armées allemandes. A berlin, le lendemain, le Maréchal Wilhem Keitel signera à son tour la capitulation du Troisième Reich en présence des Alliées. Le 8 mai 1945 est proclamé l'armistice qui met fin à la guerre en Europe. En Asie, la guerre s'achève le 2 septembre 1945, le Japon reconnaissant sa défaite et capitule sans conditions suite au largage, par les Etats-Unis des deux premières bombes atomiques sur Hiroshima et Nagasaki et la déclaration de guerre de l'URSS.

MOYENS MILITAIRES DES ARMEES

L'usage généralisé des chars est une illustration de la tendance à la motorisation. L'armée française choisie une dispersion des chars, au service des unités d'infanterie. Les Allemands eux adoptent une tactique basée sur l'utilisation des chars groupés qui sortiront vainqueurs de la bataille de France. La conception même des chars oscille entre deux tendances à savoir la puisance et la maniabilité. Nous assistons à une croissance de poids, en blindage et en puuissance de feu. Le char allemand Tigre I fait 57 tonnes. Le Scherman M4 américain et le T34 Russe, restent dans la gamme des 30 tonnes. Les progrès des chars vont de pair avec le progrès des armes antichars. La charge creuse permet de percer les blindages, des tubes lance-roquettes comme le Bazooka permettent aux fantassins d'utliser la puisance d'un artilleur contre les chars. Nous assitons également à un accroissement des transports motorisés des troupes, au détriment de la cavalerie qui tente à disparaître. Le progrès immense de l'aviation donne une place de première importance aux avions. Leurs structures nouvelles permet aux chasseurs-bombardiers d'opérer des bombardements en piqué, permettent ainsi de prendre part dans les combats terrestres. Pour contrer les bombardiers, ont fait usage des avions de chasse et de canons de défense antiaérienne, la DCA.

La DCA doit son efficacité à de nouveaux radars qui surveillent le ciel. A partir de 1942, les bombardiers sont équipés de radars. Dorénavant les télécommunications font partie intégrante de l'arsenal militaire. Les blindés allemands sont reliés par radios dès 1939, contrairement au Français qui sont partiellement équipés. Arrive également les techniques de codage, la machine de codage Enigma utilisée par les Allemands, sera contrée par les Alliés leur assurant la victoire finale lors de la bataille de l'Atlantique.

Sur mer, avant le Seconde Guerre, on assite à un renforcement des blindages des cuirassés, toutefois ces derniers restent vunérables aux bombardements en piqué. Le cuirassé cesse d'être au centre des batailles navales, au profit du porte-avion, qui sera décisif lors des batailles du pacifique. Le porte-avion devient la pièce centrale où les autres navires deviennent ses auxiliaires. Les sous-marins sont largement employés afin de bloquer l'approvisionnement ennemi, toutefois la lutte anti-sous-marine a fait bien des progrès grâce aux sonars qui deviennent pleinement opérationnels.

A la fin de la guerre de nouvelles armées font irruption, comme l'avion-robat V1 lancé par les allemands sur l'Angleterre dans la nuit du 13 au 14 juin 1944 ou le missile V2 lancé sur Londres le 8 septembre 1944. Contrairement aux Alliés, les Allemands n'avaient pas de projet de bombe atomique. Au contraire, les Américains utiliseront l'arme atomique contre le Japon.

RESISTANCE

Cette dernière passe par l'organisation d'une presse clandestine, de réseaux de renseignements, de groupes de sabotages, de mouvements de lutte armée. Cette résistance fut surtout significative en Europe de l'Est, où les partisans yougoslaves, grecs et soviétiques parviennent rapidement à contrôler des régions entières. En Ethiopie, la guerilla locale aida les Britanniques à restaurer en 1941 l'indépendace détruite par l'Italie en 1936. Les résistants proviennent de tous les milieux. Si leur divisions politiques et stratégiques peuvent nuir, en revanche la Résistance intérieure française parvient à un haut degré d'unification, le Conseil National de la Résistance étant fondé le 27 mai 1943 sous l'autorité de la France Libre.

Les Alliés utilisérent l'aide de la résistance afin de récupérer des renseignements précieux et trouvèrent en elle un appui très fiable pour des opérations de sabotages stratégiques.

Nous venons de faire le tour des événements les plus marquants de la Seconde Guerre mondiale. Les différents sujets abordés et les opérations militaires citées sont de bonnes bases pour mettre en place bon nombre de parties sur différents fronts. Amusez-vous également à mette en place des escarmouches avec des résistants et ce quelque soit le pays. Toutefois, le contexte historique développé dans ce chapitre n'est pas eshaustif, c'est pourquoi, nous conseillons aux plus pointilleux ou aux plus curieux de se référer à la bibliographie en fin d'ouvrage ou à toutes sources historiques (et elles sont nombreuses) afin de pallier aux différents manques de ce dernier. En effet, nous n'avons pas souhaité développer à l'extrême cette partie pour nous consacrer à ce qui nous importe le plus, à savoir les règles de Panzerfaust.

RÈGLES À SUPPRIMER OU MODIFIER

L'appellation des caractèristiques est modifiée :
MV : Mouvement
C : Combat, divisé en capacité de Tir (CT, anciennement S) et capacité de Combat (CC, anciennement F)
F : Force (anciennement ST)
D : Défense (anciennement G)
A : Attaque
PV : Point de Vie (anciennement W)
B : Bravoure (anciennement P)
Puissance (anciennement FA) / **Destin** (anciennement FT)

Il faut supprimer les règles de «plonger à couvert suite à un tir» dans le chapitre sur la Bravoure.
Les règles de campagne et d'évolution de bande ne sont pas utillisées dans Panzerfaust.
Tout au long du livre, vous serez amenés à découvrir plusieurs modifications aux règles.

MOUVEMENTS

Si une figurine peut passer dans un passage mais que son socle ne passe pas, on considère ce passage comme ***étroit*** (escalier, couloir étroit…). Ce passage étroit est un terrain difficile.

Actions Spéciales

Action courte : ½ Mouvement : ouvrir /fermer une porte, prendre un objet, verrouiller une porte…

Action longue : tout le Mouvement : ouvrir/fermer un portail (grande porte, portail de hangar, action non répertoriée…

Organisation des troupes

Les soldats sont organisés en unité de combat, constituant des ***Groupes de Combat***. Certaines figurines, comme les véhicules ou les chars, sont totalement ***indépendants*** et suivent les règles normales, sans avoir besoin d'être commandées.

Groupe de combat

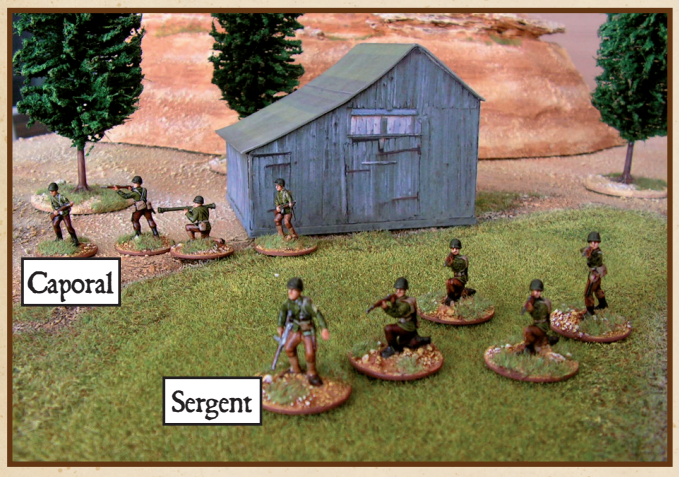
Certaines unités de fantassins sont organisées en Groupe de Combat (GC), représentant en général une Section ou une Equipe.

Dans un même GC, les hommes doivent se trouver à 2 ps les uns des autres, sinon ils sont considérés « non-commandés ». Si une figurine se retrouve « non-commandée », elle ne peut ni bouger (sauf pour se mettre à couvert vers le lieu le plus proche sans se rapprocher de l'ennemi), ni charger et ne peut tirer que contre l'ennemi le plus proche.
Les hommes d'une unité doivent être commandés par un Gradé (ex : Sergent, Caporal…). Si un GC n'est plus commandé, les soldats deviennent tous « non-commandés ». Les Gradés sont tous des Héros en terme de jeu et ne sont jamais « non-commandés », ils se commandent toujours eux-mêmes.

Section américaine sous le commandement du Sergent aidé par le Caporal. Toutes les figurines se trouvent à 2 ps les unes des autres.

Un gradé (Lieutenant, Sergent ou Caporal) d'un autre Groupe de Combat peut venir remplacer le commandant mort. Aussi, un autre GC commandé peut venir récupérer des soldats « non-commandés ». Pour prendre ainsi le commandement, il suffit qu'un Gradé se trouve à 2 ps du soldat ou que la chaîne de commandement à 2 ps soit respectée.

Les Gradés d'un Groupe de Combat peuvent le scinder en deux en commandant les hommes de chacun de ces sous-groupes. Ils peuvent se reformer par la suite pour reconstituer le groupe initial.



Section américaine divisée en deux Sous-groupes, dont l'une est commandée par le Sergent et l'autre par le Caporal.

Un soldat isolé peut agir normalement (mouvement, charge, tir…) s'il réussit un test de Bravoure au début de son tour.

TIR

Généralités

Portée des armes

La réussite pour toucher au tir est fonction de la distance à la cible :

Distance	0	1/4	1/2	max
Portée	Courte	Moyenne	Longue	
Modification du CT	+1CT	0	-1CT	

IMPORTANT : interdit de mesurer avant d'annoncer le tir !

Cibles des armes

Il est possible de tirer sur n'importe quelle cible, que ce soit un soldat, un véhicule ou un élément du décor.

Position couchée

Il est plus difficile de toucher un soldat couché. De ce fait, il est considéré comme à couvert contre les tirs (touché sur 3+, sinon la balle est arrêtée par le sol).Il est possible de tirer même si le soldat est couché à terre.

Couvertures

La nature de l'obstacle compte et il faut dépasser la valeur de couvert pour que le tir puisse passer :

Dé	Types d'obstacles ou situations
3+	Broussailles, herbes, barbelés, haie, position couchée…
4+	Palissade de bois, débris, arbre, petits rochers, passagers transportés…
5+	Mur, brique, tôle de métal…
6	Fortification, bunker

S'il y a un désaccord sur la nature du couvert, celui-ci est de 4+. Si un tir est arrêté par un obstacle, celui-ci s'arrête et touche l'obstacle ; il peut donc ainsi le détruire.

Jet de Déviation

Certains tirs peuvent dévier à partir du point d'impact :
- ***Petite déviation :*** Lancer 1D6 ps +1 Dé de Déviation (de Games Workshop).
- ***Grande déviation :*** Lancer 2D6 ps +1 Dé de Déviation (de Games Workshop).

Le flèche sur le Dé de Déviation indique la direction dans laquelle il faut mesurer la distance de déviation. Le « Hit » précise que le tir ne dévie pas.
Il est possible que la déviation amène le gabarit dans un combat ; dans ce cas, les touches se font là où les figurines sont recouvertes (règle des Armes à Gabarit).

Armes à gabarit

Toutes figurines entièrement sous le gabarit (***gabarits d'explosion de 3 ps et de 5 ps***, et ***gabarit de flamme*** de Games Workshop) sont touchées. Une figurine dont le socle n'est pas entièrement sous le gabarit est touchée sur 4+.

Les gabarits d'explosion se placent sur le point d'impact visé. Ces armes à gabarits engendrent une explosion à partir de ce point d'impact. Ainsi, il faut résoudre ce qui est touché sous le point d'impact de façon normale (le tir vient du tireur), mais il faut considérer les autres figurines sous le gabarit comme si elles avaient été touché d'un tir venant du point d'impact.

Les armes à gabarit d'explosion engendrent une ***déflagration*** pouvant secouer le moral des troupes et les obliger à se coucher. Ainsi, tous les soldats survivants sous le gabarit se retrouvent couchés. Tous les soldats, amis ou ennemis, à 3 ps du gabarit doivent réussir un Test de Bravoure, sinon ils se retrouvent aussi couchés.

Un tir raté d'une arme à gabarit d'explosion (en tir direct ou indirect) doit dévier à partir de la cible visée. Le gabarit de 3 ps fait une Petite Déviation. Le gabarit de 5 ps fait une Grande Déviation.

Tir indirect

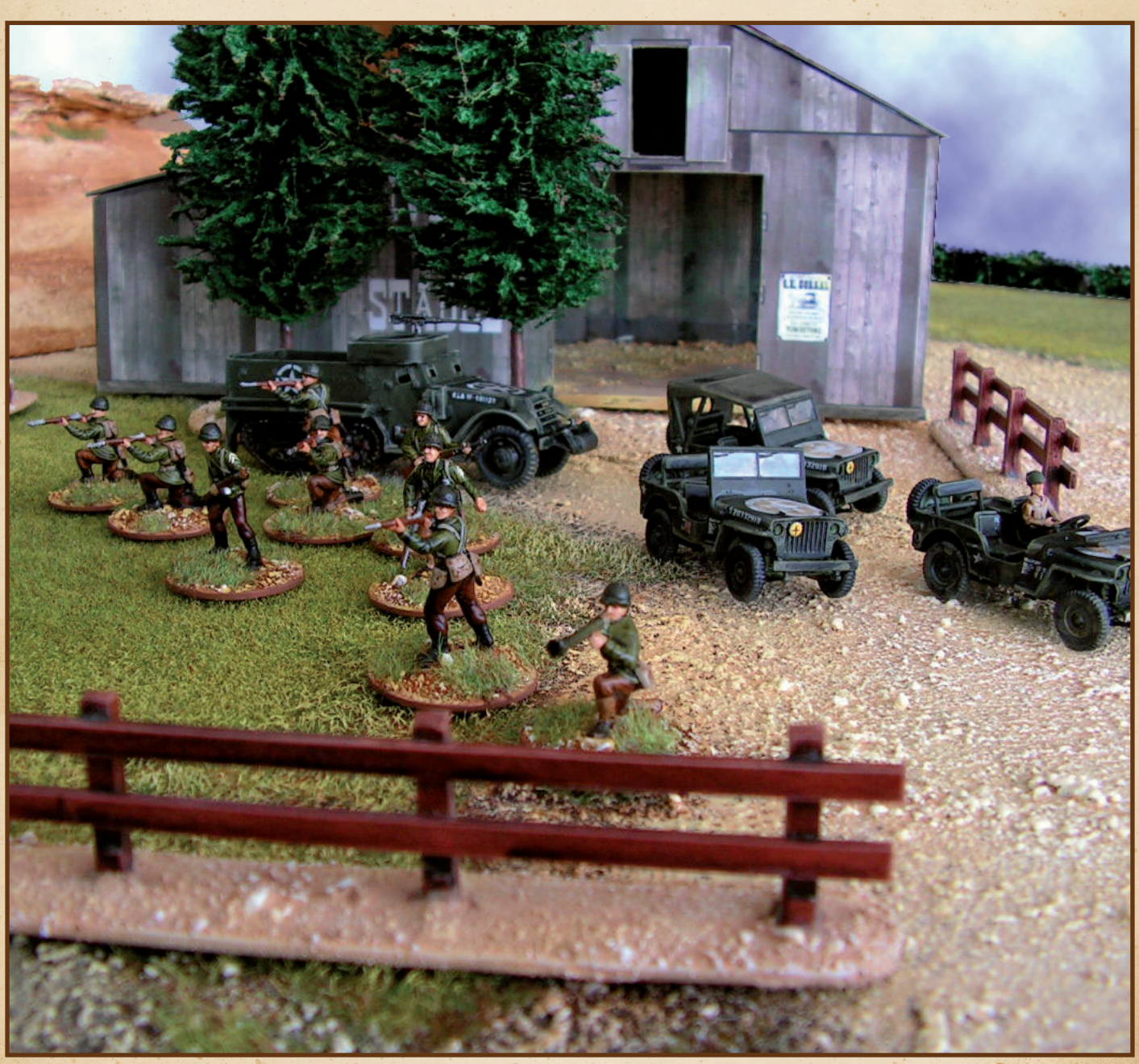
Normalement un Tireur d'armes lourdes (mortiers ou canons d'artillerie) fait un tir direct à vue.
Avec ces armes, un tir indirect permet de tirer par delà les bâtiments et les obstacles, sans que le tireur ait une vue sur la cible.
Pour passer un obstacle, il ne faut aucun obstacle plus haut que la distance qui relie le canon à l'obstacle.
La distance minimum d'un tir indirect est la distance maximale du canon divisé par 4.

Pour cela, il faut qu'un ***Observateur*** équipé d'une radio ait une ligne de vue sur la cible.
Pour initier un tir, un observateur ne doit ni bouger, ni tirer et peut ainsi envoyer les paramètres de ciblage au tireur. Un Observateur peut initier un seul tit indirect par tour, de n'importe quelle arme lourde.

De même, un Gradé, ayant une vue sur l'ennemi, peut initier le tir indirect du tireur de sa propre unité s'ils se trouvent à 2 ps les uns des autres.

Quand ces conditions sont remplies, le tir est possible et suit la procédure suivante de ***tir par estimation :***

1- Le joueur doit orienter son arme vers sa cible (libre pour les mortiers et 90° pour les canons, pendant la phase de mouvement).
2- Pendant la phase de tir, il doit estimer la distance (distance estimée en pouce) puis lancer un jet pour toucher :
- si réussi, l'obus touche l'objectif estimé.
- si raté, l'obus dévie à partir de l'objectif estimé.



Armes de tir

Armes	Portée	Force	Pénalité de Mvt	Rythme	Rechargnt	Note
Pistolet	12 ps	3	-	2		
Grenade	6 ps	5	-	1		gabarit de 3 ps autour de l'impact est touchée
Fusil	30 ps	4	Demi	1		
Fusil de Sniper	30 ps	4	Demi	1		Lunette de visée[1]
Fusil d'assaut	24 ps	4	-	2		
Lance fusée (Bazooka,…)	16 ps	5	Totale	1	Spécial	FO=+4 contre véhicule
Lance fusée (Panzerfaust)	16 ps	5	Totale	1	Spécial	FO=+4 contre véhicule, 1seul tir
Fusil antichar	30 ps	4	Totale	1		FO=+4 contre véhicule
Mitraillette (SMG)	16 ps	4	-	3		
Lance flamme	Flamme	4	Demi	1		Gabarit de flamme
LMG	40 ps	4	Totale	4		
MMG	40 ps	4	Totale	5	Spécial	
HMG	60 ps	4	Totale	6	Spécial	
Mortier léger	30 ps	7	Totale	1	O	Estimation, gabarit de 3 ps, tir indirect possible
Mortier lourd	50 ps	8	Totale	1	O	Estimation, gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie léger (20mm-56mm et 2pdr)	50 ps	7	Totale	1	O	Gabarit de 3 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie moyen (57mm-75mm et 6pdr)	100 ps	8	Totale	1	O	Gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie lourd (76mm-88mm et 17pdr)	150 ps	10	Totale	1	O	Gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie extra lourd (89mm +)	200 ps	12	Totale	1	O	Gabarit de 5 ps, tir indirect possible
MG de char	30 p	4	Spécial	4		
Canon lance flamme	Flamme	4	Spécial	1	O	Gabarit de flamme
Canon de char léger (20mm-56mm et 2pdr)	50 ps	7	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 3 ps et FO=6
Canon de char moyen (57mm-75mm et 6pdr)	100 ps	8	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 ps et FO=7
Canon lourd (76mm-88mm et 17pdr)	150 ps	10	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 p et FO=8
Canon de char extra lourd (89mm +)	200ps	12	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 ps et FO=9

1 : Une lunette de visée permet de ne pas compter la pénalité de longue portée au tir, si le Sniper ne bouge pas pendant la phase de mouvement.

Rythme
Le Rythme représente le nombre de tir que l'arme peut effectuer par Phase de Tir. Les cibles potentielles doivent se trouver à 2 ps de la précédente. Il est toujours possible de tirer sur la même cible. Il est possible de « tirer dans le vide » entre deux cibles et ainsi de se rapprocher de la prochaine cible.
Ex : 2 cibles sont écartées de 5 ps. Une LMG tire une fois sur la première, puis une fois dans le vide à 2 ps, une autre fois dans le vide à 2 ps. Il peut ainsi tirer sur la deuxième cible se trouvant à 1 p.

Rechargement
Certaines armes à feu sont plus longues à recharger que d'autres (notée O dans la case rechargement). Quand l'arme a tiré, placer un morceau de coton ou le pion « Enrayé / Déchargé » à coté de la figurine. Tant que le coton est présent, la figurine ne peut pas tirer. Pour enlever le coton ou le pion « Enrayé / Déchargé », il faut passer une séquence de Tir complète à recharger (ne rien faire).

Armes à feu enrayées
Sur un résultat de 1 (non-modifié) au Jet pour Toucher, relancer le dé, avec un second résultat de 1, l'arme est enrayée (armes à feu). Placer un coton comme une arme déchargée et/ou enrayée ou le pion « Enrayé / Déchargé ». Tant que le coton est présent ou le pion « Enrayé / Déchargé », la figurine ne peut pas tirer. Pour enlever le coton, il faut passer une séquence de Tir complète à recharger/désenrayer (ne rien faire).
NB : une seule fois pour Recharger/Désenrayer toutes les armes.

Grenade
Une grenade peut être lancée pendant la phase de tir, après que les deux joueurs aient effectué leurs tirs respectifs (en commençant toujours par le joueur qui a l'initiative). Le tir peut se faire sur une cible quelconque à vue et à portée. A ce moment faire un 4+ avec un dé pour savoir si le soldat trouve une grenade sur lui. Le lancer de la grenade peut être fait et si le Jet de Tir est réussi, le cible visée est touchée et le centre gabarit de 3 ps est posée sur celle-ci. Si le jet est raté, lancer un Jet de Petite Déviation et placer le gabarit à sa nouvelle place.

Lance flamme
Un lance flamme est considéré comme une arme légère et projette un jet de flamme de la taille du « gabarit de flamme ». Les couverts ne comptent pas car les flammes s'insinuent aux travers des interstices.
C'est une arme peu fiable. Sur un résultat de 1 (non-modifié) au Jet pour Toucher, relancer le dé :
-si 1, l'arme explose ainsi que son porteur.
-si 2 ou 3, l'arme est enrayée (placer un coton ou le pion « Enrayé / Déchargé) et il faudra la désenrayer.

Armes lourdes

Toutes les armes lourdes ont une pénalité totale sur le mouvement ; si l'arme bouge, elle ne peut pas tirer dans le même tour. Ces armes sont conduites par des servants (Tireur, Pourvoyeur) commandés par un Sergent (un Gradé dans tous les cas).
Les unités d'arme lourde forment des Groupes de Combat où la figurine du tireur est souvent fixée à l'arme.

Le ***Tireur*** est un soldat obligatoire pour utiliser une arme lourde. Elles ont souvent besoin d'hommes de mains, les ***Pourvoyeurs***, pour faire déplacer ou faire tirer l'arme. Pour agir, les Pourvoyeurs doivent être socle à socle avec l'arme ou avec un soldat servant déjà de Pourvoyeur.
Un Sergent (un Gradé dans tous les cas) peut avoir une fonction de Pourvoyeur.

Lorsque les hommes de mains servent de Tireur ou de Pourvoyeurs, ils ne peuvent tirer avec leur propre arme.

Si le Tireur meurt, il ne peut être remplacé et l'arme est perdue. Le Tireur est toujours la dernière figurine d'une unité d'arme lourde à être éliminée. Si le Tireur est visé/chargé, un Pourvoyeur se trouvant à 2 ps s'interpose pour recevoir les coups.
Si un Pourvoyeur meurt, il peut être remplacé par n'importe quel autre soldat.

LMG (Light Machine Gun)
Mouvement
Un seul soldat, le Tireur, suffit pour la déplacer.
L'orientation de l'arme est gratuite et n'empêche pas le tir pendant le tour.
Tir
Angle de tir : 360°.
Un seul soldat, le Tireur, suffit pour tirer sans que l'arme se décharge.

MMG (Medium Machine Gun) et HMG (Heavy Machine Gun)
Mouvement
Deux soldats, le Tireur et un Pourvoyeur portant les munitions, sont obligatoires pour déplacer l'arme.
L'orientation de l'arme est gratuite et n'empêche pas le tir pendant le tour.

Tir
Angle de tir : 90° avant.
Avec un seul soldat, le Tireur, le tir est possible mais l'arme est déchargée.
Avec 2 soldats, le Tireur et un Pourvoyeur, le tir est possible sans que l'arme se décharge.

Lance Fusées
(Bazooka, Piat, Panzerschrek, Panzerfaust)

Mouvement
Un seul soldat, le Tireur, suffit pour la déplacer.
L'orientation de l'arme est gratuite et n'empêche pas le tir pendant le tour.

Tir
Angle de tir : 360°.
Avec un seul soldat, le Tireur, le tir est possible mais l'arme est déchargée.
Avec 2 soldats, le Tireur et un Pourvoyeur, le tir est possible sans que l'arme se décharge.
(note : le Panzerfaust ne tire qu'une seule fois par partie)

Mortiers

Mouvement
Deux soldats, le Tireur et un Pourvoyeur portant les munitions, sont obligatoires pour déplacer l'arme.
L'orientation de l'arme est gratuite et n'empêche pas le tir pendant le tour.

Tir
Angle de tir : direction de l'Estimation, à 360°.
Avec un seul soldat, le Tireur, le tir est impossible.
Avec 2 soldats, le Tireur et un Pourvoyeur, le tir est possible mais l'arme est déchargée.
Le tir du mortier se fait toujours par Estimation, qu'il soit direct ou indirect.

Canon d'artillerie

Mouvement
Trois soldats, le Tireur et deux Pourvoyeur portant les munitions, sont obligatoires pour déplacer l'arme :
- mouvement à pied : 3 soldats peuvent, à la force des bras, déplacer le canon de 2 ps.
- Atteler/dételer : 3 soldats peuvent atteler ou dételer le canon pendant un tour complet sans rien faire d'autre. Un seul canon peut être attelé à des chevaux ou à l'arrière d'un véhicule de transport.
- mouvement par véhicule de transport : voir la partie « véhicules ».

Le canon peut tourner gratuitement de 90° max. en une Phase de Mouvement. (cette rotation n'est pas considérée comme un mouvement). Ils peuvent tourner de plus pour 1p par tranche de 90° (cette rotation est considérée comme un mouvement).

Tir
Angle de tir : 45° avant.
Avec un ou deux soldats, le Tireur et un pourvoyeur, le tir est impossible.
Avec 3 soldats ou plus, le Tireur et deux Pourvoyeurs, le tir est possible mais l'arme est déchargée.
Le tir de canon se fait soit en tir direct de façon normale ou en tir indirect par Estimation.

Il est possible de tirer sur le canon. Celui-ci a les caractéristiques suivantes : D= 9 (10 si bouclier) et PV=1.
Il est possible aussi de tirer sur les servants :
- un bouclier les protége totalement s'ils sont derrière et si le tir vient de devant.
- sans bouclier, le canon apporte un couvert de 5+ et si le tir vient de devant.
(Si les servants ne sont pas touchés, c'est le canon qui reçoit le tir).

Combat
Le bouclier ou l'affût du canon ne permet pas de combattre de face, la charge doit se faire pas l'arrière ou le côté du canon.

COMBAT

Généralités

Charge de Cavalerie

La cavalerie chargeant l'infanterie gagne 1 Attaque et peut renverser ses ennemis : si le cavalier gagne le combat, il jette ses adversaires au sol (ils deviennent bloqués).

Armes de combat

Armes de corps à corps	Notes
Outil, Arme improvisée	-1 au Jet pour Toucher
Arme de base, couteau, Baionette	Normal
Sabre	Permet relancer les 1 au Jet pour Toucher.
Lance de Cavalerie	+1 au Jet pour Blesser pour la Cavalerie en charge , contre Inf. ou Cav.

Protections	Notes
Armure	+1 D

Note : les gains de Défense sont souvent déjà inscrits dans le profil des troupes.

BRAVOURE

Les Tests de Bravoure s'effectuent toujours suivant les mêmes conditions que dans les règles de base, avec quelques modifications.

Influence des Gradés

Cette nouvelle règle permet à un officier (Héros) de faire bénéficier de sa valeur Bravoure aux soldats amis se trouvant à 3 ps de lui. Les soldats gradés ne peuvent pas faire bénéficier de leur moral au véhicule.

Quand effectuer le Test de Bravoure ?

Soldat isolé de son Groupe de Combat

Un soldat isolé peut agir normalement (mouvement, charge, tir…) s'il réussit un Test de Bravoure au début de son tour. Sinon, il ne pourra ni bouger, ni charger.

Réputation effrayante

Chaque figurine effectue le test au moment où elle charge, avant son déplacement. Si le test est raté, la figurine reste sur place sans rien faire d'autre..

Déflagration des armes à gabarit

Tous les soldats, amis ou ennemis, à 3 ps d'un gabarit d'arme doivent réussir un Test de Bravoure, sinon ils se retrouvent couchés.

Sauve qui peut !

Si l'armée est à moitié détruite, chaque figurine teste au début de son Mouvement. Si le test est raté, le soldat déroute et est éliminé du jeu.

Il faut compter le nombre de modèle que représente votre armée au début du jeu. Chaque figurine représente un nombre de modèles suivant sa nature (suivant son nombre de PV):

Nombre de PV	Nombre de modèle représenté
1	1
2	2
3	9
4	16

Note : le nombre de modèle représenté est le PV².

Ce système est aussi utilisé lorsque l'on doit compter le nombre de figurines dans l'armée.

L'armée est en déroute totale lorsqu'elle ne comporte plus que ⅓ de ses effectifs.

Monture sans cavalier

Une monture sans cavalier doit réussir immédiatement un Test de Bravoure, sinon la monture est dirigée de son mouvement complet par le joueur qui a l'initiative.

VÉHICULES

Les véhicules comprennent les véhicules de transport de troupes (camions) et les tanks.
Ils comprennent un équipage qui ne peut pas sortir de leur véhicule. L'équipage n'a pas d'effet dans le jeu.
Un véhicule de transport peut transporter des troupes à pied.

Mouvement des véhicules

Le véhicule se déplace en avant ou en arrière (sauf moto), jamais sur le côté.

Terrain difficile

En terrain difficile, le mouvement du véhicule est divisé par 2 (divisé par 4 pour les attelages hippomobile).
Si un véhicule pénètre ou commence son mouvement dans un terrain difficile, il doit faire un ***test d'enlisement*** en lançant un dé. Sur un 1 (ou 1-2 pour les véhicules à roues), le véhicule est enlisé (placer un marqueur) et ne peut plus bouger ou faire autre chose. Pendant la Phase de Mouvement suivante du véhicule, à la place de bouger, le joueur peut ***se désenliser*** en faisant 4+ au dé (retirer le marqueur).

Tourelles

Les tourelles et canons mobiles peuvent tourner gratuitement de 90° max. en une Phase de Mouvement. (cette rotation n'est pas considérée comme un mouvement).
Ils peuvent tourner de plus pour 1 ps par tranche de 90° (cette rotation est considérée comme un mouvement).

Véhicule de transport

Les soldats peuvent y monter/descendre en une action longue, s'ils se trouvent à 2 ps du véhicule (pendant cette action, le véhicule ne doit pas bouger du tour). Il peut transporter des hommes et/ou remorquer un canon d'artillerie (voir listes d'armée) jusqu'au maximum autorisé et même d'autres sections ou équipes. Un tank peut servir de transport en laissant monter 10 soldats dessus.

Tir des véhicules

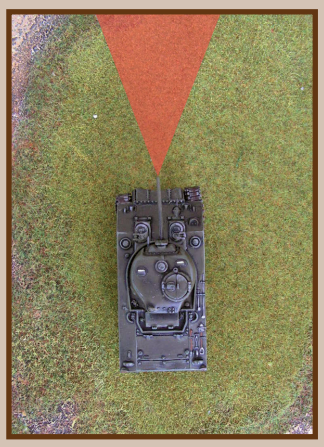
Angle de tir

MG de véhicule

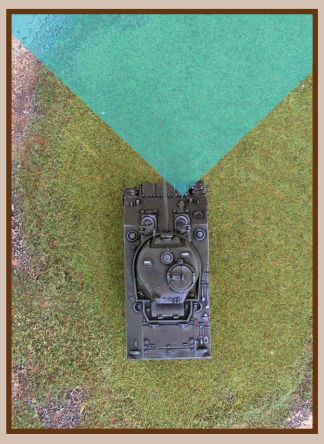
Suivant où se trouve la MG sur le véhicule, le tir peut être bloqué par la coque.
Il existe plusieurs types de MG montées sur les véhicules :
MG de coque : tire dans les 90° avant ou arrière suivant où elle est placée.
MG coaxiale : la MG est fixée au canon principal et tourne avec. Elle tire dans la même direction (45° avant) et sur la même cible.
MG sur tourelle : la MG est fixée sur la tourelle. Si un canon est présent, l'artilleur ne peut pas tirer avec le canon et la MG en même temps. Elle tire dans les 90° avant.
AA MG : MG utilisée pour les tirs anti-aériens ou normaux. Elle est fixé sur pivot et peut tourner gratuitement et tirer à 360°.

Canon de véhicule

Un canon peut tirer dans ses 45°avant.
Les différentes armes peuvent tirer sur des cibles différentes.
Toutes les mesures de tir se font du bout du canon.



Le canon monté sur tourelle tire dans ses 45°avant.



La MG montée sur la coque tire dans ses 90° avant.

Possibilité de tir

L'éligibilité d'un tir dépend de plusieurs conditions :

Véhicule à l'arrêt	Tir avec toutes les armes (tous les canons se déchargent !)
Véhicule à ½ mouvement	Tir avec un seul canon (avec un malus de -1CT) Tir avec les MG
Véhicule à plein mouvement	Tir avec les MG (avec un malus de -1CT)
Passagers	Tir impossible

Le tir est fait avec la Capacité de Tir du véhicule.

Rechargement des canons de véhicules

Il existe deux types de munitions pour les canons de chars. ***L'obus perforant (HEAT)*** centre son impact avec un haut pouvoir de pénétration, tandis que ***l'obus HE (High Explosive)*** a un impact dispersé avec une pénétration plus faible (voir leurs caractéristiques dans le tableau de armes).
Quand un véhicule recharge ses canons, placer un marqueur HEAT ou HE à côté du tank, en position cachée. Il tirera avec ce type d'obus lors de la Phase de Tir suivante.

Tir sur des véhicules

Il est possible de tirer sur le véhicule ou ses passagers (sauf conducteur qui fait partie intégrante du véhicule) :
-tir sur le véhicule : toujours réussi (sauf pour les motos, sur 4+ sinon c'est les passagers qui subissent le tir).
-tir sur les passagers : réussi sur 4+ sinon c'est le véhicule qui subit le tir.

Combat des véhicules

Force de choc

Les véhicules ont une caractéristique induite par la capacité d'inertie de leur blindage avant, représentée par la Force dans les caractéristiques des véhicules.

Défense des Véhicules

Les véhicules ont différentes valeurs de défense. Ils ont une valeur de Front, de Coté/Dos et de Toit (exemple : Sherman : 12/11/9).
Suivant d'où vient le tir, l'impact touche telle ou telle zone (il faut que la zone soit visible par la figurine).
Le Toit est touché seulement par les tirs à Estimation (mortier, artillerie) et les tirs effectués en hauteur (fenêtre, toit...).
Les véhicules découverts sont très vulnérables car ils n'ont pas de protection haute.

Charge de l'infanterie contre un véhicule

L'Infanterie équipée de grenades peut charger un véhicule pour le faire sauter. La procédure est différente d'une charge normale.
En effet, après que l'Infanterie ait fait son mouvement de charge, pendant la phase de combat, les soldats doivent faire un 4+ avec un dé pour savoir s'ils trouvent une grenade sur eux (ceux qui ratent le test n'ont pas de grenade et se reculent de 1p du véhicule).
Ensuite, les soldats doivent tester s'ils arrivent à faire pénétrer leurs grenades par les écoutilles : ils réussissent sur 6 au dé (2+ contre les véhicules avec la Défense de Toit ≤ 5). Par contre, si le jet est un échec, le soldat trébuche à 1ps du véhicule en position couché et subit une touche de Force 3 sur un 4+ ; sauf si le véhicule est immobilisé (enlisé ou roues HS).
Lorsqu'une grenade est entrée, elle inflige une Blessure au véhicule sur 4+.
Suite à cette attaque, les soldats reculent de 1p.

L'Infanterie peut charger les passagers d'un véhicule de transport immobilisé (enlisé ou roue HS). Dans le véhicule, ils sont considérés comme défendant une barrière.

Charge de véhicule

Pendant le mouvement, le véhicule peut foncer contre l'ennemi pour l'écraser ou l'éperonner :

- Une figurine (Infanterie ou Cavalerie) qui subit le choc peut éviter sur 4+ au dé (en se déplaçant à 1 ps sur le côté), sinon elle subit une touche de la Force de Choc du Véhicule (en se déplaçant à 1 ps sur le côté). Dans les deux cas, le véhicule peut continuer son déplacement, mais ne peut re-écraser la même figurine. Dans ce cas, l'Infanterie armée de grenade ne peut les lancer.

- Un véhicule qui subit le choc peut éviter sur 4+ (en se déplaçant à 1ps sur le côté). Le véhicule peut continuer son déplacement, mais ne peut re-écraser le même véhicule. S'il ne peut pas éviter, les 2 véhicules subissent une touche de Force de la Force de Choc du véhicule.

Dégâts des véhicules

Un véhicule qui subit des touches perd des PV (placer des marqueurs d'impact pour visualiser les pertes). Lorsque tous les PV sont perdus, lancer un ***Dé de Dégât*** :

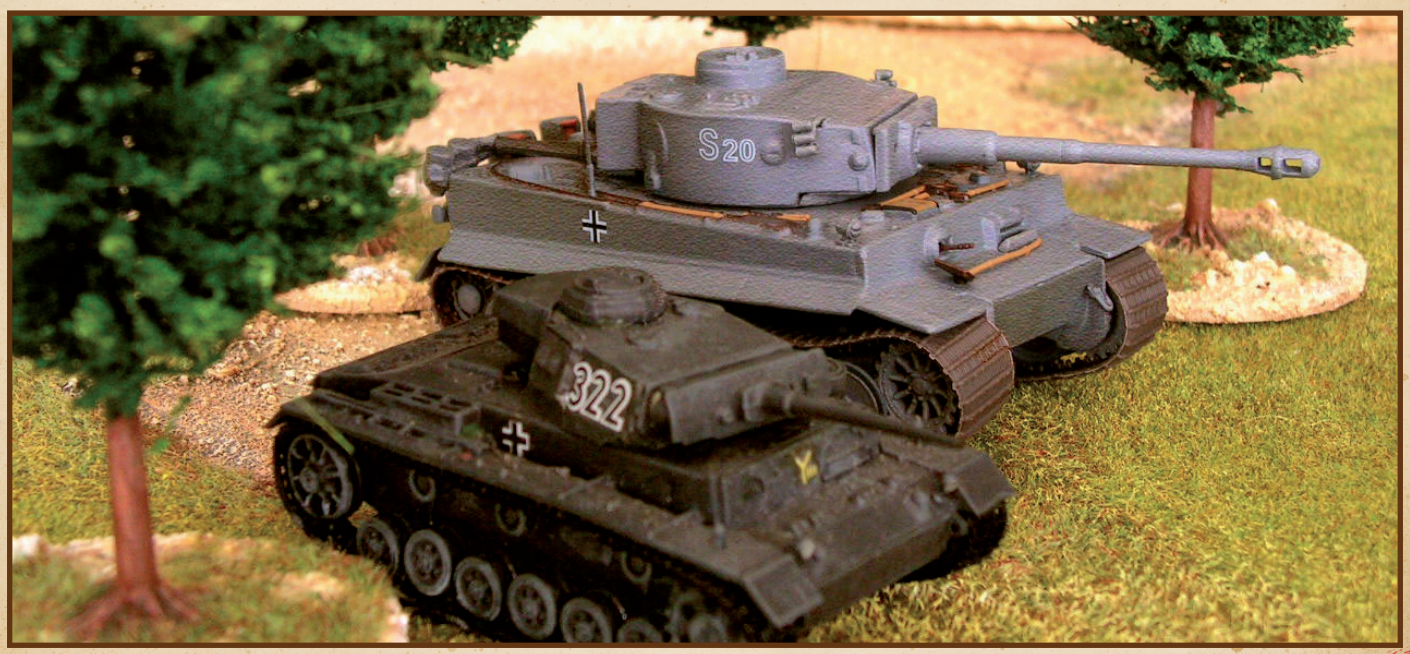
Résultat du D6	Effets
1 : Roues HS	Les roues ou chenilles explosent ; le véhicule ne peut plus bouger.
2 : Véhicule HS	Le véhicule est inutilisable (renverser le véhicule ou marqueur de feu) et les passagers sortent sans dommage à 1ps de celui-ci.
3 : Accident léger	Véhicule HS ; les passagers sont éjectés au sol à 3ps .
4 : Accident	Véhicule HS ; les passagers sont éjectés au sol à 3 ps et subissent une touche de FO=3 ; tout ce qui se trouve à 3 ps est jeté au sol.
5-6 : Explosion	Véhicule HS ; les passagers meurent ainsi que tout les soldats qui se trouvent à 3ps .

Tableau des blessures

FORCE \ DÉFENSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-	-	-
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-	-
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6

Bravoure des véhicules

L'équipage se sentant en sûreté dans leur monstre d'acier, les véhicules ne sont pas affectés par les règles de Bravoure, ils en sont immunisés.
Par contre, ils testent lorsque l'armée est à moitié détruite.



RÈGLES SPÉCIALES

Réserve

Des troupes peuvent arriver sur le champ de bataille avec du retard. Elles sont placées en réserve.
Leur entrée en jeu se fait aléatoirement. Chaque unité (groupe de combat, indépendant ou figurine indépendante) lance un nombre de dé au début de chaque tour et sur 4+, sur au moins 1dé, elle entre par son bord de table ou défini par le scénario :

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour et plus
-	1 dé	2 dés	3 dés

Déploiement caché

Pour marquer l'incertitude des combats et des positions de l'adversaire, un camp peut avoir un déploiement caché. Ainsi, lors du déploiement des troupes au début du jeu, le joueur remplace ses unités (sections, équipes, véhicules…) par des marqueurs de 2 ps de côté.

Marqueurs

Ces marqueurs représentent la menace ennemie. Chacun des marqueurs représentent une unité. De plus le joueur a le droit d'utiliser des marqueurs-leurres, représentant l'incertitude des informations. Il peut utiliser un nombre de leurre égal au nombre de ses unités.
Lors du déploiement, tous les marqueurs sont positionnés.

Mouvement des marqueurs

Tous les marqueurs se déplacent de 8ps , que ce soit de l'infanterie, des véhicules ou des leurres. Les terrains difficiles divisent le mouvement par deux.
Un leurre ne peut ni tirer, ni combattre ; il peut juste se déplacer (même dans la ligne de vue de l'ennemi).

Révélation

Un joueur peut détecter et donc faire révéler immédiatement un marqueur si pendant son tour, il a une ligne de vue dessus (à n'importe quel moment dans son tour). Un marqueur peut aussi révéler un marqueur adverse.
Au début de son tour, le joueur ayant les marqueurs, peut se révéler gratuitement pour ainsi pouvoir tirer ou combattre normalement.
Lorsqu'un leurre est révélé, il est simplement écarté.
Le joueur qui révèle le marqueur est maître du positionnement. Il doit placer au moins une figurine dans le marqueur, puis toute les autres en respectant la cohésion d'unité. Ensuite, le joueur à qui appartient ces figurines les oriente comme il veut.

Représentation

Les marqueurs sont des pions de 2 ps de côté. Sur le recto est représenté un symbole anonyme (étoile, cible, ou même un petite scénette… Nous avons opté pour un point d'interrogation pour les marqueurs fournis à la fin du livre). Sur le verso, on retrouve des chiffres qui représentent les troupes cachées (bien annoter cette liste sur une feuille) ou le mot « leurre », (nous avons opté pour un « lapin » sur nos marqueurs).

Prises d'objectifs

Il est possible, suivant les scénarios, de devoir prendre de objectifs positionnés sur le champ de bataille (pont, bâtiment…).
Un objectif est pris lorsqu'une figurine passe dessus et qu'il n'y a aucun ennemi à 6 ps à vue. Sinon, l'objectif est contesté et n'appartient ni à l'un, ni à l'autre des deux camps. Un objectif continue à être pris tant que l'adversaire ne le reprend pas ou ne le conteste pas.
Pour visualiser les objectifs, il est possible de placer un marqueur (« ? » ou une scénette lambda pour un objectif contesté, « drapeau ou symbole de la nation » pour un objectif pris).

Combat nocturne

Pendant la nuit, les figurines ne peuvent voir qu'à 12 ps et ne peuvent donc cibler ou charger un ennemi au delà de cette distance.

Meteo

Les conditions climatiques, lorsqu'elles sont défavorables, peuvent grandement influencer les soldats.

Beau temps

Tout se passe bien, les conditions sont parfaites.

Brouillard

Les figurines ne peuvent voir qu'à 12 ps et ne peuvent donc cibler ou charger un ennemi au delà de cette distance.

Pluie
Les figurines ne peuvent voir qu'à 48 ps et ne peuvent donc cibler ou charger un ennemi au delà de cette distance.
De plus le sol est boueux, ce qui fait que tous les terrains deviennent difficiles (sauf les routes, les chemins…).

Neige
Si la neige tombe, les figurines ne peuvent voir qu'à 24 ps et ne peuvent donc cibler ou charger un ennemi au delà de cette distance.
De plus le sol est enneigé, ce qui fait que tous les terrains deviennent difficiles (sauf s'ils ont été déblayés).

Démolition

Pour plus de réalisme, il est souhaitable d'utiliser cette règle qui simule bien les destructions que les armes et les engins modernes peuvent engendrer.
Les obstacles peuvent être détruit par certaines armes ou les véhicules qui les écrasent.
De ce fait, les éléments de terrain et les obstacles possèdent une valeur de Défense de Point de Vie.

Tir sur les obstacles
Les armes de tirs de Force 5 ou plus peuvent occasionner des dégâts aux obstacles. Le jet pour blesser se fait contre la Défense de l'obstacle.

Véhicule traversant des obstacles
Pendant leur mouvement, les véhicules peuvent foncer vers des obstacles pour les détruire.
Le véhicule occasionne une touche de sa Force de Choc contre l'obstacle.
L'obstacle occasionne une touche de Force égale à sa Défense contre le véhicule.

Si l'obstacle est détruit, le véhicule peut continuer sont déplacement en passant sur les restes. Sinon il reste bloqué et pourra essayer de le détruire le tour prochain pour le traverser.

Obstacles démolis
Quand un obstacle n'a plus de PV, il est démoli et peut devenir une ruine. Tous les obstacles sont des terrains difficiles.

Obstacles	Défense	PV	Effet si détruit
Arbuste, haie	4	1	A enlever
Barrière en bois	6	1	A enlever
Barrière en brique, pierre	8	1	A enlever
Arbre	6	2	Coucher l'arbre (barrière de bois)
Bâtiment en bois	8	3	Devient une ruine
Bâtiment en brique, pierre	12	3	Devient une ruine
Bunker	15	4	Devient une ruine
Ruine	-	-	Ne peut être détruit

Une figurine se trouvant dans un obstacle détruit subit une touche Force 6.

Ingénierie

Les ingénieurs possèdent certaines caractéristiques qui leur permettent de créer ou de détruire des structures de défenses mais aussi de manipuler les explosifs

Mise en place de défenses
Une section d'ingénieurs peut installer, avant le déploiement de ses propres troupes, 1D6 terrains défensifs dans sa zone de déploiement :

Cratères (zone de 6 ps x 6ps)
Ils apportent un couvert de 4+ pour ceux qui sont derrière. Ils ne peuvent pas être détruits.

Barricade de sacs de sable ou en bois (12 ps de long)
Elle apporte un couvert de 4+ pour ceux qui sont derrière. Elle peut être détruites.

Champ de mines (zone de 6 ps x 6ps)
Pour chaque 2 ps qu'une figurine fait dans un champ de mines, une mine explose sur 4+ avec un dé, en infligeant une touche de FO=6 avec une explosion de 3 ps(les véhicules sont touchés sur leur défense de coté/dos). Les Ingénieurs peuvent les désamorcer.

Barbelés (12 ps de long)
Les barbelés sont des terrains difficiles.
L'Infanterie ne peut les traverser que couché à une vitesse de 1 ps.
La Cavalerie ne peut pas les franchir.
Les Véhicules font un Test d'Enlisement avec un malus de -1 et ensuite arrachent les barbelés suite à leur passage. Les Ingénieurs peuvent les couper.

Nettoyage des champs de mines

Un ingénieur peut désamorcer une zone de champ sur un 4+, grâce à une Action longue. S'il réussit, une section du champ de mines, de 2 ps x 2 ps devant lui, est désamorcée (placer un marqueur de « mines désamorcées »). Si le jet de dé donne un 1, une mine explose sous l'ingénieur (une touche de FO=6 avec une explosion de 3 ps).

Nettoyage des barbelés

Un ingénieur peut couper des barbelés sur un 4+, grâce à une Action longue. S'il réussit, une section de barbelés, de 2 ps devant lui, est coupée (placer un marqueur de « barbelés coupés »).

Démolition

Les ingénieurs possèdent des explosifs pour faire sauter des ponts ou des bâtiments (ils en ont assez pour toute la partie). Ils peuvent installer la charge sur un 4+, grâce à une Action longue. Si le jet de dé donne un 1, la charge explose au visage de l'ingénieur. Les charges de démolition engendre une touche de FO=10 avec une explosion de 5 ps .

S'il réussit, l'ingénieur peut placer une charge explosive à retardateur (placer un marqueur de «explosif à retardateur ») ou à déclenchement contrôlé (placer un marqueur de «explosif déclenchement contrôlé») :

Explosif à retardateur

Dès que la charge est placée, elle peut exploser n'importe quand. Au début de chaque phase de tir des deux joueurs, lancer un dé :

1	Disfonctionnement : la charge n'explose pas et est retirée
2 à 5	La charge est temporisée, recommencer le jet au tour suivant
6	La charge explose

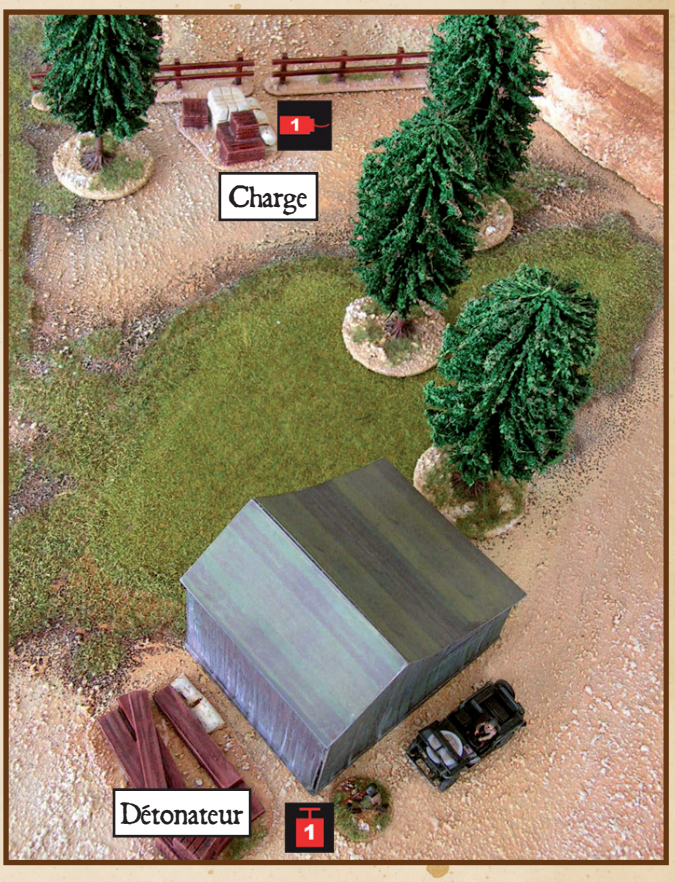
Explosif à déclenchement contrôlé

Au lieu d'un minuteur, les charges peuvent exploser grâce à un détonateur à distance (il ne peut y avoir qu'un détonateur par bombe).

Pour cela, il faut tirer les câbles de la bombe jusqu'à l'endroit souhaité pour le détonateur, à demi vitesse (le détonateur peut se trouver jusqu'a 30 ps de la bombe, même non à vue !). Si le soldat qui tire le câble est tué, il faut recommencer l'opération de la bombe jusqu'à l'endroit où on veut placer le détonateur. A l'endroit désiré, placer le marqueur « détonateur » associé à l'explosif.

Ensuite pendant une phase de tir, un soldat peut enclencher le détonateur (avec une pénalité totale de mouvement) en lançant un dé :

1	Disfonctionnement : la charge n'explose pas et est retirée
2 à 6	La charge explose



La charge explosive est déclenchée à distance par un soldat qui actionne le détonnateur se trouvant à moins de 30 ps.

Désamorçage des charges explosives

Un ingénieur peut désamorcer une charge explosive sur un 4+, grâce à une Action longue et en se mettant au contact de la charge. S'il réussit, la bombe devant lui, est désamorcée (retirer le marqueur «explosif »). Si le jet de dé donne un 1, la charge explose au visage de l'ingénieur (une touche de FO=10 avec une explosion de 5 ps).

EQUIPEMENTS DES SOLDATS

Bicyclette (coût : 2pts)
Un soldat à bicyclette est considéré comme sur un cheval pour le déplacement. Son mouvement est de 8ps .
Pour le tir et le combat, le conducteur est considéré comme un soldat à pied. Il ne peut pas tirer s'il bouge avec la bicyclette.

Trousse à pharmacie (coût : 25pts)
Un médecin peut utiliser une trousse à pharmacie pour soigner des blessés. Si un soldat meure à 3 ps du médecin, ce dernier le rejoint au contact et peut essayer de le soigner. Pour réussir, il doit faire 4+ pour restaurer 1PV au soldat (cette capacité agit comme un jet de Destin).
Un médecin ne peut essayer de soigner qu'une fois par tour et s'il le fait, il ne peut pas tirer.

Drapeau (coût : 25pts)
A 3ps du Porteur du Drapeau, pendant un combat, un dé pour toucher peut être relancé.
Le Drapeau perdue par un Porteur tué peut être ramassée si un ami touche son socle. Si elle n'est pas ramassée de suite, elle est perdue.
Le drapeau peut être utilisé comme une arme improvisée.

Trompette, Cornemuse (coût : 25pts)
La trompette peut sonner une seule fois par partie, au début de la phase de mouvement, et agit sur tous les soldats amis (Infanterie et Cavalerie) à 15 ps. Pour ce tour, ils peuvent donc faire un Elan Héroïque et gagnent +1B.
Si le porteur de Trompette meurt, l'instrument est perdu.

Mines magnétiques (coût : 2pts)
Lors d'un assaut contre un véhicule, l'Infanterie peut lancer des mines magnétiques à la place des grenades. Ainsi, les mines se fixent sur les véhicules comme les grenades mais sur 5+ à la place de 6.

Radio (coût : 5pts)
La radio permet, au soldat observant une cible, de communiquer ses coordonnées pour initier un tir indirect.

EQUIPEMENT DE VÉHICULES

Tourelle lente (coût : -5pts)
Une tourelle lente ne peut tourner gratuitement que de 45° max. en une Phase de Mouvement, à la place de 90°.

Gyrostabilisateur (coût : 20pts)
Un véhicule équipé d'un gyrostabilisateur peut tirer plus facilement en mouvement. Ainsi, il peut tirer avec son canon, à ½ mouvement, sans le malus de -1CT.

Schurzen ou chenilles protégées (coût : 5pts)
Le Schurzen est souvent placé sur le coté du véhicule pour protéger les chenilles.
Cette protection de tank permet d'éviter le résultat de 1 (roues HS) dans la Table des Dégâts des véhicules.

Sacs de sables (coût : 10pts)
Les sacs de sables sont placés sur le front, le coté et l'arrière du véhicule.
Cette protection ajoute un bonus de +1D contre les armes de FO≤5.

Zimmerit (coût : 5pts)
Cette protection rend inefficace les mines magnétiques.

Ronson, Gasoil, Essence volatile (coût : -10pts)
Le carburant brûle facilement. Ajouter +1 au dé de Dégât du véhicule.

Camouflage d'embuscade (coût : 10pts)
Des filets d'embuscade peuvent être placés sur les véhicules et les canons d'artillerie. Ce camouflage est installé dès le début du jeu.
S'il ne tire pas ou ne bouge pas, il ne peut être repéré et de ce fait, ne peut être pris pour cible.
En lançant un dé pendant sa phase de tir, un soldat peut voir un véhicule/canon camouflé à 36 ps sur un 6, à 24 ps sur 4+ et automatiquement à 12 ps .
Dès qu'il est repéré, un véhicule/canon le reste pour toute la partie (enlever le filet d'embuscade de la figurine).

LISTES D'ARMEES

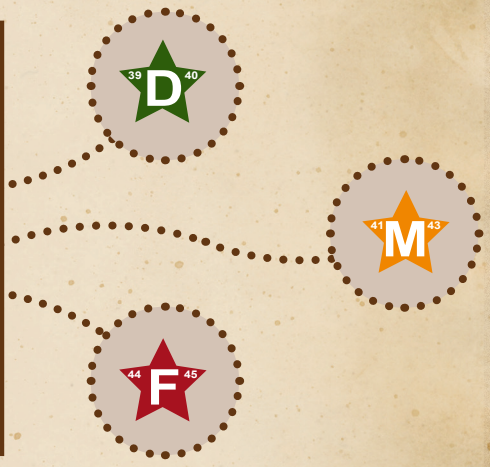
Les armées valent en général entre 500 et 1500 Pts, mais peuvent coûter beaucoup plus si vous voulez représenter une plus grande bataille ou moins pour de petites escamouches. Les troupes sont achetées par unité déjà formée où il est possible d'y ajouter des variantes, mais en suivant l'organisation réelle de l'armée voulue (peloton d'Infanterie, Infanterie motorisée, Blindés…). Bien qu'il soit préférable de suivre ces organisations d'armées, il est aussi possible de constituer des troupes en suivant certains ordre de bataille que vous aurez pu trouver dans diverses documentations.

Les soldats avec une * sont des Gradés/Héros en terme de jeu.

Durant le conflit qui dura de 1939 à 1945, les armées de tous les pays ont fait évoluer leur armement. Ainsi, il est possible que certaines options de certaines troupes ne sont accessibles qu'à partir de certaines périodes du conflit. Ce dernier a donc été divisé en trois périodes :

-**D**ébut de guerre (D) : de 1939 à 1940.
-Milieu de guerre (M) : de 1941 à 1943.
-Fin de guerre (F) : de 1944 à 1945.

Ces périodes sont annotés sur tous les véhicules pour montrer leur mise en service. Mais elles peuvent aussi apparaître sur les scénarios et chaque fois que le besoin s'en vait sentir.



ETATS-UNIS

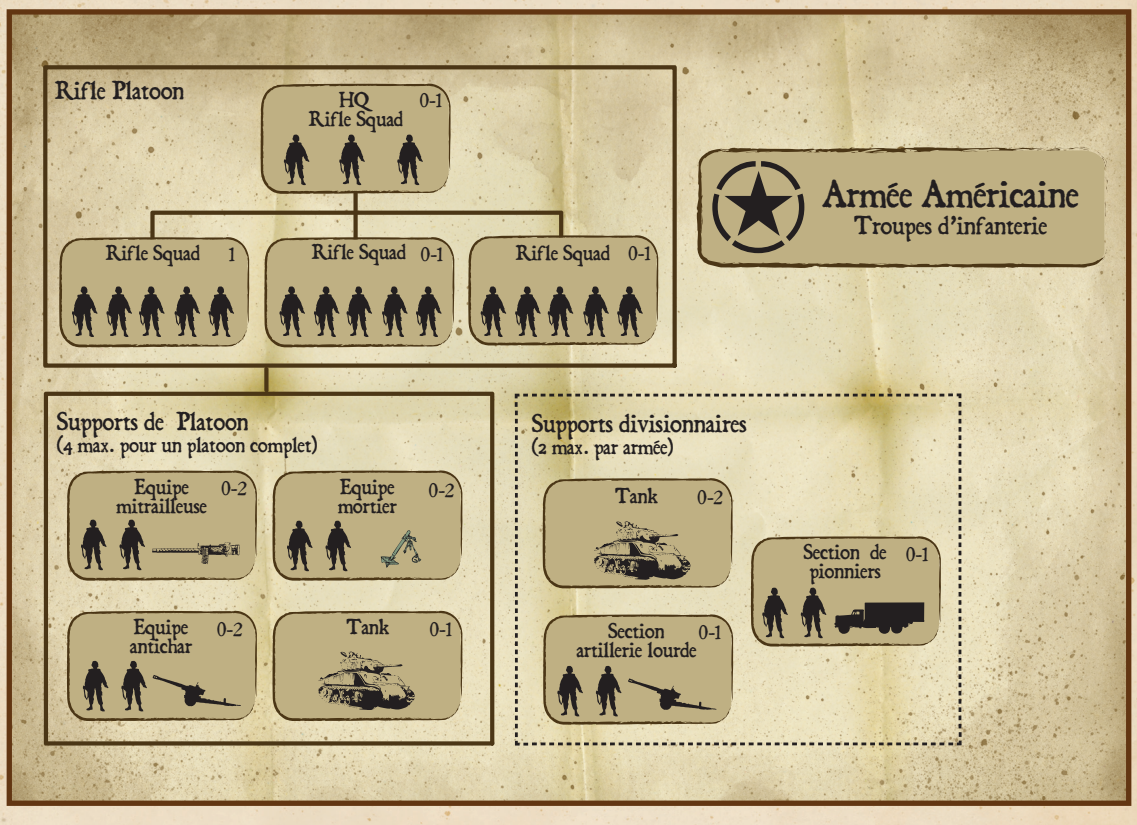
Lors de l'attaque sur Pearl Harbor fin 1941, l'US Army compte dans ses rangs 1 600 000 hommes. Cette attaque, « marquée du sceau de l'infamie » (F.D Roosevelt) plonge précipitamment les États-Unis dans la seconde guerre mondiale; l'armée américaine participera lors de cette guerre d'abord en défense lors du début des campagnes du Pacifique lors de la prise des Philippines par l'armée japonaise puis en offensive notamment lors de son premier grand débarquement lors de l'opération Torch fin 1942 durant la guerre du désert en Afrique du Nord.

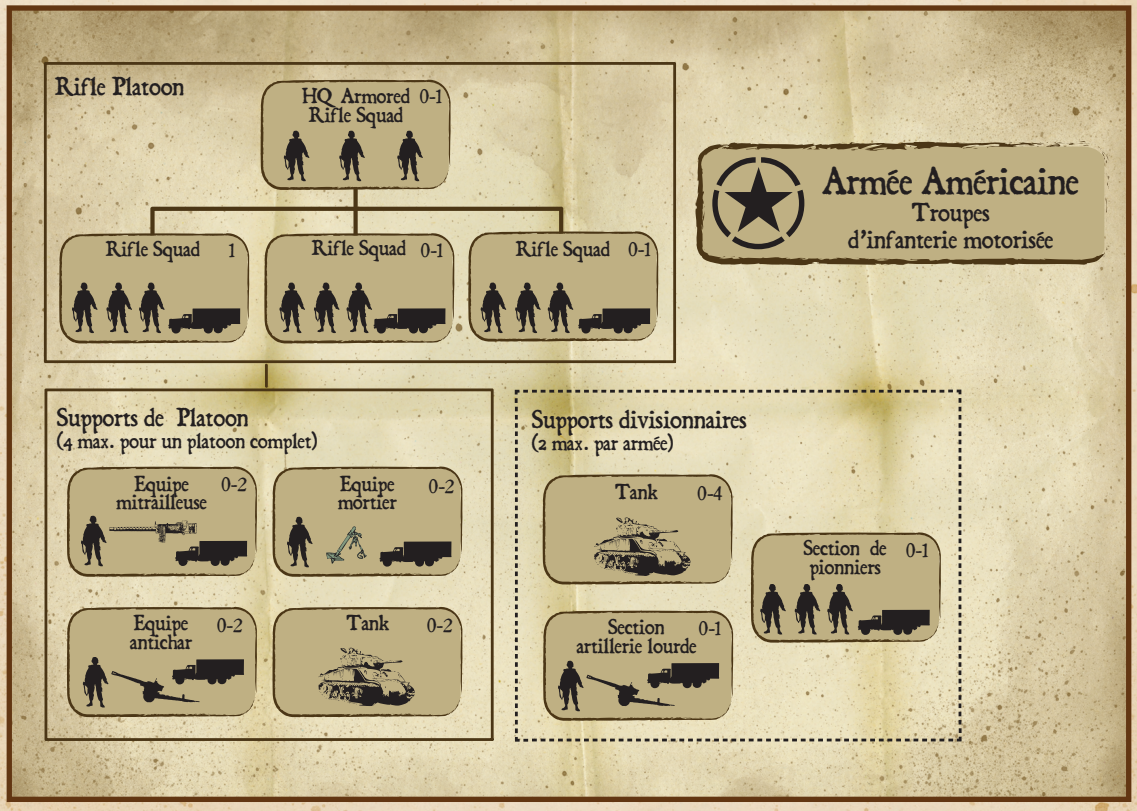
Sur le front Européen, elle débarqua avec les alliés d'abord en Italie en 1943 puis en 1944, sa grande opération fut l'opération Overlord, en Normandie qui combiné avec l'opération Anvil Dragoon en Provence permit la libération en quelques mois de la France et d'une partie du Benelux. L'opération Market Garden aéroportée aux Pays-Bas fut un échec puis la contre-attaque allemande lors de la bataille des Ardennes fin décembre 1944 retarda l'offensive finale en Allemagne qui après la jonction des alliées occidentaux et de l'armée rouge sur l'Elbe le 25 avril 1945 et la chute de Berlin capitula finalement le 8 mai 1945.

ETAT-UNIS

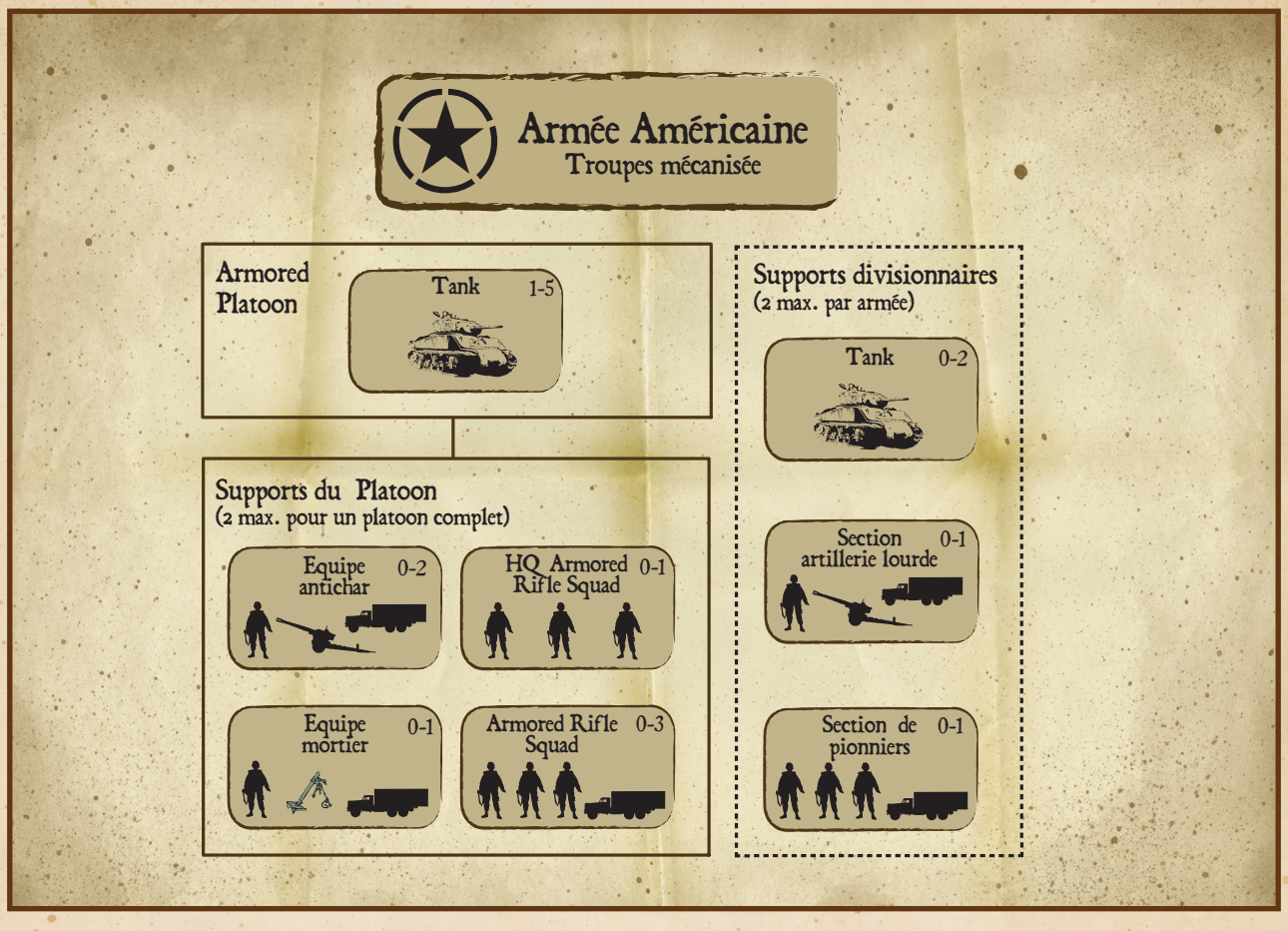
Organisation

L'organisation de l'armée américaine diffère suivant son type de rassemblement : Infanterie, Infanterie motorisée ou Mécanisée.





ETAT-UNIS


Armée Américaine
Troupes mécanisée
Armored Platoon
Tank 1-5
Supports du Platoon
(2 max. pour un platoon complet)
Equipe antichar 0-2
HQ Armored Rifle Squad 0-1
Equipe mortier 0-1
Armored Rifle Squad 0-3
Supports divisionnaires
(2 max. par armée)
Tank 0-2
Section artillerie lourde 0-1
Section de pionniers 0-1

ETAT-UNIS

Troupes de base d'infanterie

HQ Rifle Squad — Coût : 135 Pts

Un HQ Rifle Squad est un ***Groupe de Combat***.
Il ne peut y avoir qu'un HQ Rifle Squad pour 1-3 Rifle Squad.

1 Lieutenant* Equipement : pistolet, grenade, couteau.
Option : mitraillette Thomson M1 « SMG » (+10).

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

3 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.
Options : Un soldat peut avoir un Bazooka « Lance-fusées » avec un pistolet (+15) et un autre un Lance-flamme avec un pistolet (+20), à la place de leur fusil.

Options du HQ Rifle Squad :

0-1 Médecin Equipement : fusil, grenade, couteau, trousse à pharmacie. **Coût : 35 Pts**
Règle spéciale : ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.

0-1 Sniper Equipement : fusil de sniper, couteau. **Coût : 20 Pts**
Règles spéciales :
- ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.
- ***Tireur d'Elite :*** Un sniper peut relancer un dé de tir, s'il reste immobile.
- ***Lunette de visée :*** permet de ne pas compter la pénalité de longue portée au tir, si le Sniper reste immobile.
- ***Eclaireur :*** Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 10ps supplementaires. Peut s'embusquer dans des couverts, jusqu'à la moitié de table.
-***Tenace :*** Un sniper est immunisé au test de Courage induit par la destruction de 50% de l'armé.

0-3 Jeep **Coût : 35 Pts**

Rifle Squad — Coût : 195 Pts

Un Rifle Squad est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Sergent.
Si le Sergent meurt, le Caporal peut commander le groupe.

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

10 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.
Options : Deux soldats peuvent avoir un Fusil BAR «LMG » avec un pistolet (+20) et un autre un Bazooka « Lance-fusées » avec un pistolet (+15), à la place de leur fusil.

ETAT-UNIS

Troupes de base d'infanterie motorisée

HQ Armored Rifle Squad **Coût : 290 Pts**

Un HQ Armored Rifle Squad est un ***Groupe de Combat.***
Il ne peut y avoir qu'un HQ Armored Rifle Squad pour 1-3 Armored Rifle Squad.

1 Lieutenant* Equipement : pistolet, grenade, couteau.
Option : mitraillette Thomson M1 « SMG » (+10).

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

6 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.
Option : Un soldat peut avoir un Bazooka « Lance-fusées » avec un pistolet (+15) à la place de son fusil.

1 Private Equipement : pistolet, grenade, couteau, Canon 37mm « Canon d'Artillerie léger »

1 M3 Half Track

Options du HQ Armored Rifle Squad :

0-1 Médecin Equipement : fusil, grenade, couteau, trousse à pharmacie. **Coût : 35 Pts**
Règle spéciale : ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.

Armored Rifle Squad **Coût : 255 Pts**

Un Rifle Squad est un ***Groupe de Combat*** , commandé par un Sergent.
Si le Sergent meurt, le Caporal peut commander le groupe.

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

10 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.
Options : Deux soldats peuvent avoir un Fusil BAR «LMG » avec un pistolet (+20) et un autre un Bazooka « Lance-fusées » avec un pistolet (+15), à la place de leur fusil.

1 M3 Half Track

ETAT-UNIS

Supports

Equipe Mitrailleuse — Coût : 100 Pts

Une Equipe Mitrailleuse est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Caporal.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Private Equipement : pistolet, grenade, couteau, Mitrailleuse 1919 « MMG ».
Option : La M1919 peut être remplacé par la Mitrailleuse 1917 « HMG » (+10).

3 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.

Option de l'équipe (obligatoire pour un support d'Armored Rifle Platoon) :

0-1 M3 Half Track — **Coût : 60 Pts**

Equipe Mortier — Coût : 115 Pts

Une Equipe Mortier est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Caporal.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Private Equipement : pistolet, grenade, couteau, Mortier de 60mm ou 80mm « Mortier léger ».

3 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.

Option de l'équipe (obligatoire pour un support d'Armored Rifle Platoon) :

0-1 M3 Half Track — **Coût : 60 Pts**

Equipe Antichar — Coût : 125 Pts

Une Equipe Antichar est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Caporal.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Private Equipement : pistolet, grenade, couteau, Canon 37mm « Canon d'Artillerie léger »
Option : Le Canon 37mm peut être remplacé par un canon 57mm « Canon d'Artillerie moyen » (+25).

3 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.

Options de l'équipe (obligatoire pour un support d'Armored Rifle Platoon) :

0-1 M3 Half Track — **Coût : 60 Pts**

0-1 Camion GMC — **Coût : 25 Pts**

ETAT-UNIS

Section d'Artillerie Lourde — **Coût : 295 Pts**

Une Section d'Artillerie Lourde est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Sergent.
Si le Sergent meurt, le Caporal peut commander le groupe.

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Private Equipement : pistolet, grenade, couteau, canon 105cm Howitzer « Canon d'Artillerie extra-lourd ».

7 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.

Option de l'équipe (obligatoire pour un support d'Armored Rifle Platoon) :

0-1 M3 Half Track — **Coût : 60 Pts**

0-1 Camion GMC — **Coût : 25 Pts**

Section de Pionniers — **Coût : 360 Pts**

Une section de Pionniers est un **Groupe de Combat**, commandé par un Sergent.
Si le Sergent meurt, le Caporal peut commander le groupe.

1 Sergent* Equipement : mitraillette Thomson M1 « SMG », grenade, couteau.

1 Caporal* Equipement : fusil, grenade, couteau.

10 Privates Equipement : fusil, grenade, couteau.
Options : Deux soldats peuvent avoir un Fusil BAR «LMG » avec un pistolet (+20), un autre un Bazooka « Lance-fusées » avec un pistolet (+15) et deux autres un Lance-flamme avec un pistolet (+20), à la place de leur fusil.

1 Camion GMC

Règle spéciale des Pionniers : Ingénieurs.

Spécial

Observateur — **Coût : 20 Pts**

Un Observateur est ***Indépendant***.

Observateur Equipement : fusil, grenade, couteau, radio.
Règle spéciale :
Eclaireur : Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 10ps supplementaires. Peut s'embusquer dans des couverts, jusqu'à la moitié de table.

Private — **Coût : +/- 12 Pts**

Un Private doit être incorporé à un Groupe de combat. De même, un Private peut être retiré d'un Groupe de combat pour sa valeur de 12 points. Ces soldats supplémentaires (ou en moins) permettent d'ajuster la valeur en point des armées.

Private Equipement : fusil, grenade, couteau.

Véhicules

Tous les véhicules sont des figurines ***Indépendantes***.

Transports

Les véhicules de transports ne sont pas nécessairement attitrés à une section ou une équipe. En effet, plusieurs équipes peuvent être tranportées tant qu'il reste de la place.

Jeep	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	16 ps	-/4+	2	5/5/4	1	3	-	35 Pts

Règle spéciale **:** peut transporter 3 soldats. Véhicule sur roues.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Camion GMC	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/-	2	5/5/4	1	3	-	25 Pts

Règle spéciale : peut transporter 20 soldats et transporter un canon. Véhicule sur roues.

M3 Half Track	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/4+	4	9/8/5	2	4	-	60 Pts

Règle spéciale : peut transporter 13 soldats et transporter un canon.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Tanks

M8 Greyhound Armored Car	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	16 ps	-/5+	4	9/8/6	1	4	37mm « Canon léger » 1 MG coaxiale	80 Pts

Règle spéciale : Véhicule sur roues, gasoil.
Eclaireur : Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 20 ps supplementaires.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Tank M5 Stuart	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	16 ps	-/5+	5	10/9/7	2	4	37mm « Canon léger » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	160 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

ETAT-UNIS

Tank M24 Chaffee	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
F	16 ps	-/5+	5	11/10/8	2	4	75mm « Canon moyen » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	180 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Tank M3 Lee	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	5	11/10/8	3	5	37mm « Canon léger » avec 1 MG coaxiale et 1 MG de tourelle, 75mm « Canon moyen »	245 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur.

Tank M4 Sherman	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	6	12/11/9	3	5	75mm « Canon moyen » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	205 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur, Ronson.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Tank M10	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	5	11/11/5	3	5	76mm « Canon lourd »	170 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur , tourelle lente.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Tank T26 Pershing	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
F	12 ps	-/4+	6	13/12/10	3	5	90mm « Canon extra lourd » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	265 Pts

Règle spéciale : Gyrostabilisateur.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

M7 Priest	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	5	11/10/5	3	5	105 mm Howitzer «Canon extra lourd»	175 Pts

Règle spéciale : Le canon de 105mm Howitzer peut faire un tir indirect HE, Gasoil.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Options des Tanks : *Ils peuvent avoir des Sacs de Sables (+10). Ils peuvent avoir un Camouflage d'Embuscade (+10).*

ETAT-UNIS

Valeur des troupes

Lieutenant*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 2
	6 ps	4 /4+	4	4	2	2	5	Destin : 1
Sergent*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 1
	6 ps	4 /4+	4	4	2	2	4	Destin : 1
Caporal*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 0
	6 ps	3/4+	3	3	1	1	3	Destin : 1
Private	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	3/4+	3	3	1	1	3	
Sniper	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	3/3+	3	3	1	1	4	
Médecin	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	3/4+	3	3	1	1	3	
Observateur	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	3/4+	3	3	1	1	3	

LISTES D'ARMEES

ALLEMAGNE

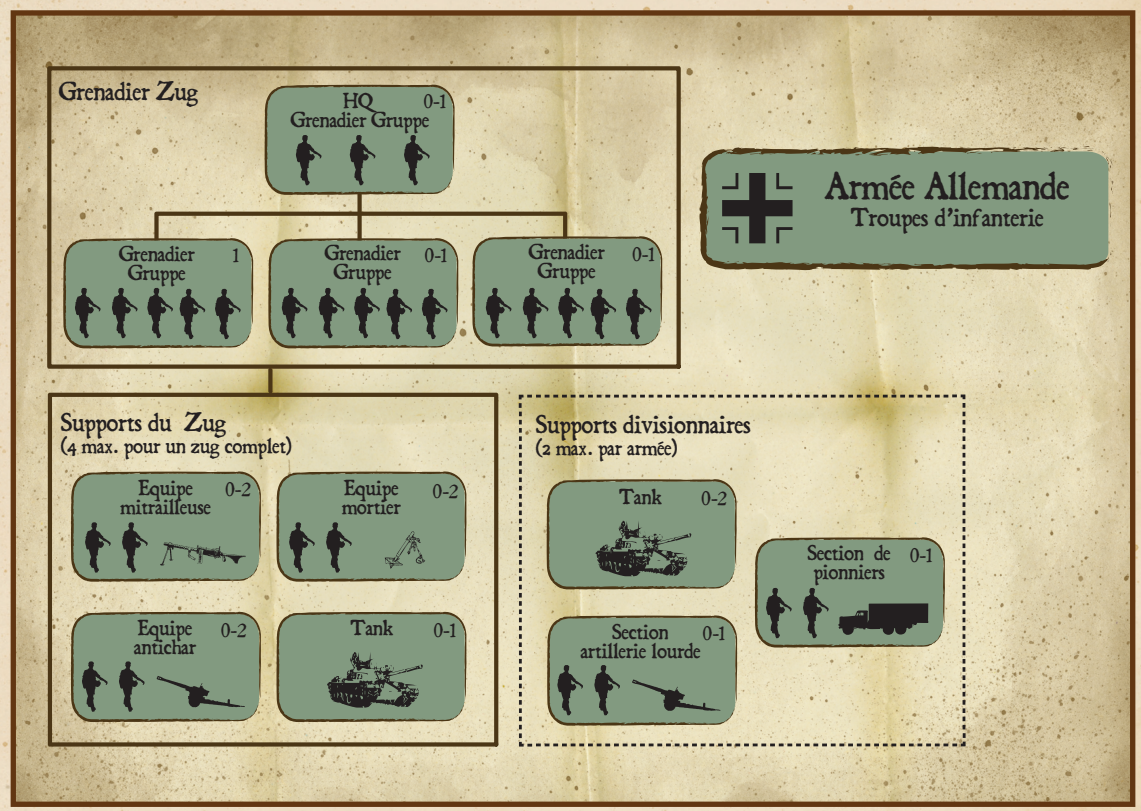
La Wehrmacht, nom commun qui en allemand signifie force de défense, fut le nom de l'armée allemande de 1935 à 1945, en remplacement du terme Reichswehr, on le trouve d'ailleurs employé officiellement dès les débuts de la République de Weimar tout comme pour désigner des forces armées étrangères.

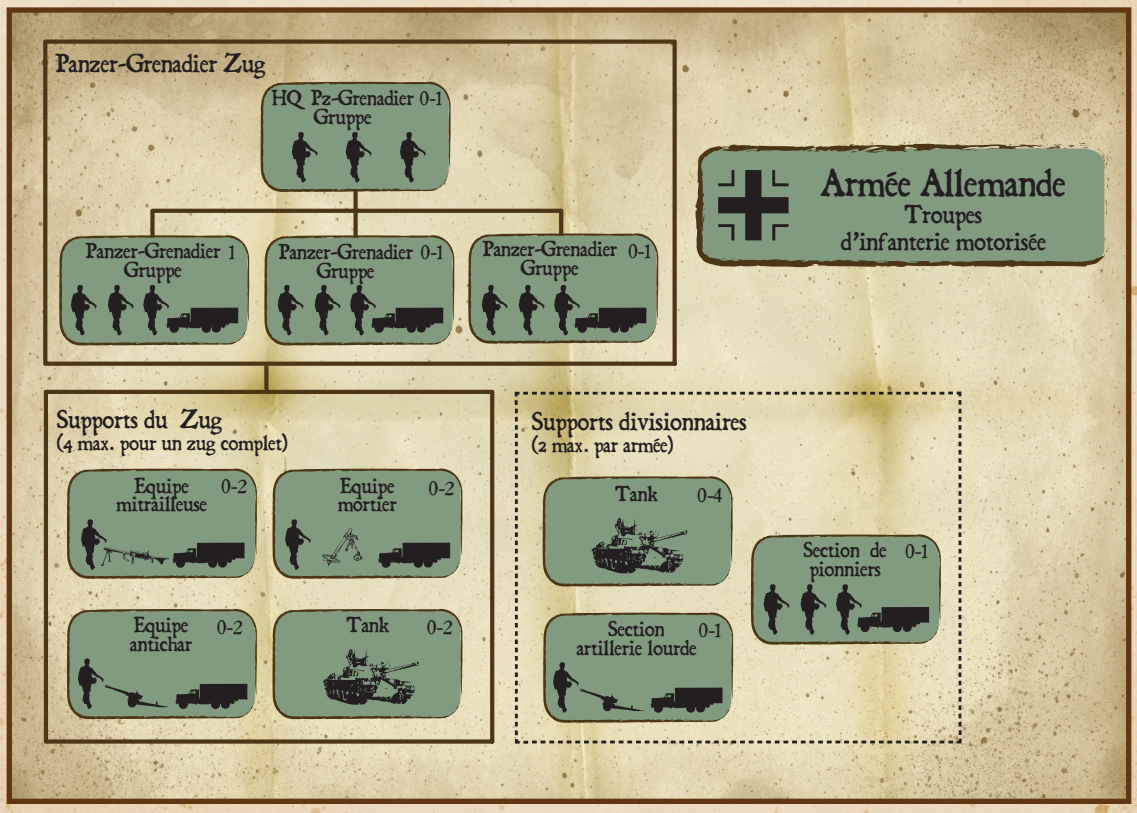
La Waffen-SS, qui a été, à l'origine une petite organisation militaire de l'Allgemeine-SS dirigée par Heinrich Himmler s'est progressivement étoffée jusqu'à atteindre le million d'hommes au moment de la Seconde Guerre mondiale. Elle ne fait pas partie de la Wehrmacht mais dépend néanmoins de son haut-commandement (voir liste : Allemagne Waffen SS).

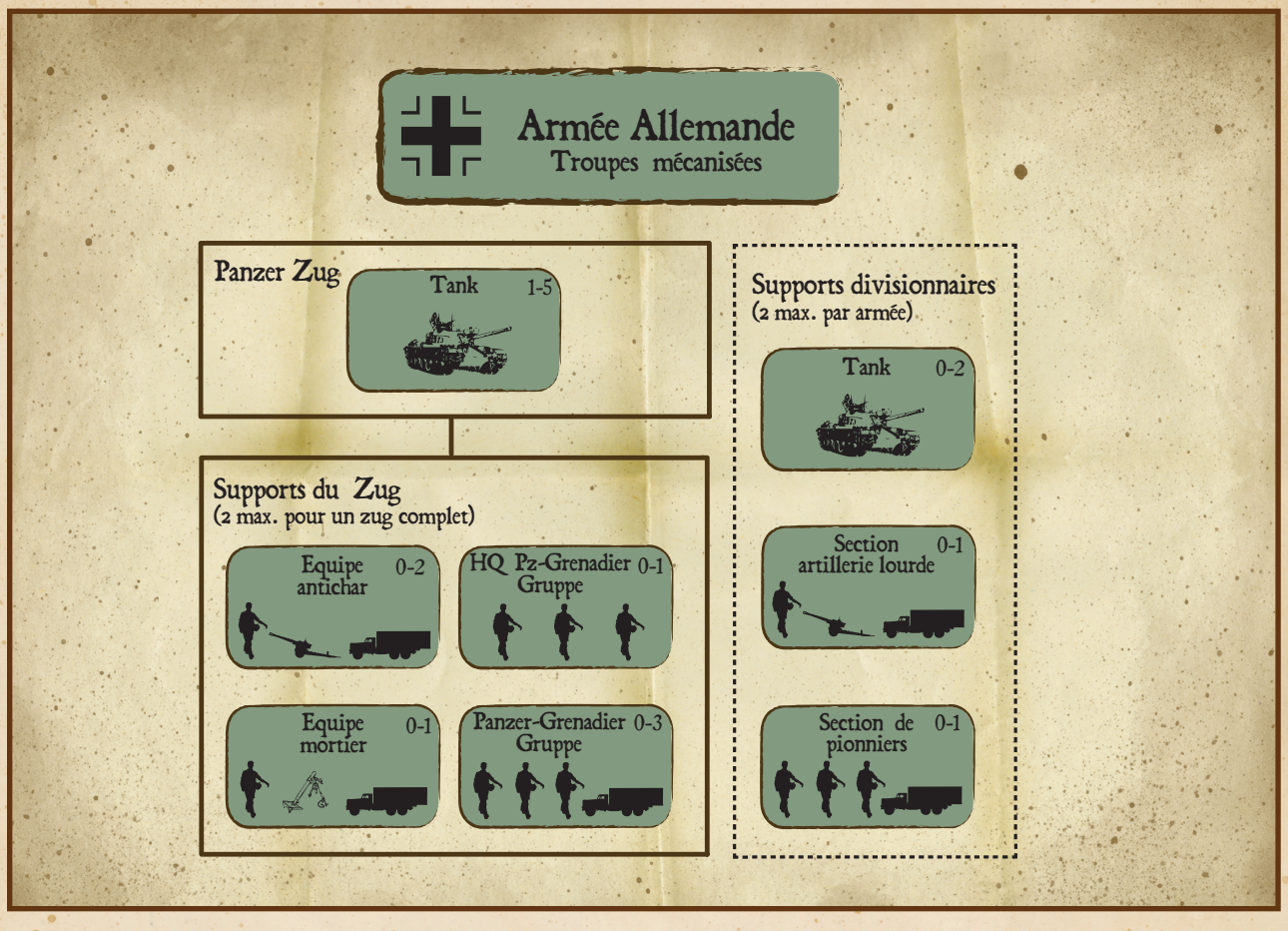
ALLEMAGNE

Organisation

L'organisation de l'armée allemande diffère suivant son type de rassemblement : Infanterie, Infanterie motorisée ou Mécanisé.
Les troupes de cette liste font parties de l'armée régulière de la Wehrmacht.







Règle spéciale d'armée

Sturmtropper

L'infanterie/cavalerie commandée et les véhicules, non au contact, peuvent faire une avance d'un demi-mouvement, pendant la phase de Tir, à la place de tirer.
Pendant ce mouvement exceptionnel, les troupes ne peuvent pas s'approcher dans les 2 ps de l'ennemi.

ALLEMAGNE

Troupes de base d'infanterie

HQ Grenadier Gruppe — Coût : 140 Pts

Un HQ Grenadier Gruppe est un ***Groupe de Combat***.
Il ne peut y avoir qu'un HQ Grenadier Gruppe pour 1-3 Grenadier Gruppe.

1 Lieutnant* Equipement : pistolet, grenade, couteau.
Option : mitraillette MP40 « SMG » (+10).

1 Unteroffizer* Equipement : mitraillette MP40 « SMG », grenade, couteau.

3 Grenadiers Equipement : fusil, grenade, couteau.
Option : Un soldat peut avoir un Panzershreck « Lance-fusées » avec un pistolet (+15) à la place de son fusil et un autre un Panzerfaust « Lance-fusées » avec un pistolet (+5).

Options du HQ Grenadier Gruppe :

0-1 Grenadier Equipement : pistolet, couteau, Mitrailleuse MG34 ou 42 « LMG ». **Coût : 30 Pts**

0-1 Médecin Equipement : fusil, grenade, couteau, trousse à pharmacie. **Coût : 40 Pts**
Règle spéciale : ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.

0-1 Sniper Equipement : fusil de sniper, couteau. **Coût : 20 Pts**
Règles spéciales :
- ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.
- ***Tireur d'Elite :*** Un sniper peut relancer un dé de tir, s'il reste immobile.
- ***Lunette de visée :*** permet de ne pas compter la pénalité de longue portée au tir, si le Sniper reste immobile.
- ***Eclaireur :*** Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 10ps supplementaires. Peut s'embusquer dans des couverts, jusqu'à la moitié de table.
-***Tenace :*** Un sniper est immunisé au test de Courage induit par la destruction de 50% de l'armé.

0-4 Moto/Side car **Coût : 35 Pts**

0-3 Kubelwagon **Coût : 40 Pts**

Grenadier Gruppe — Coût : 180 Pts

Un Grenadier Gruppe est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Obergefreiter.
Si le Obergefreiter meurt, le Gefreiter peut commander le groupe.

1 Obergefreiter* Equipement : mitraillette MP40 « SMG », grenade, couteau.

1 Gefreiter* Equipement : fusil, grenade, couteau.

8 Grenadiers Equipement : fusil, grenade, couteau.
Option : Deux soldats peuvent avoir une mitrailleuse MG34 ou 42 «LMG » avec un pistolet (+20) à la place de leur fusil, un autre un Panzershreck « Lance-fusées » avec un pistolet (+15) et un autre un Panzerfaust « Lance-fusées » avec un pistolet (+5).

ALLEMAGNE

Troupes de base d'infanterie motorisée

HQ Panzer-Grenadier Gruppe — **Coût : 170 Pts (camion) ou 270 Pts (Sdkfz 251/10)**

Un HQ Panzer-Grenadier Gruppe est un *Groupe de Combat*.
Il ne peut y avoir qu'un HQ Panzer-Grenadier Gruppe pour 1-3 Panzer-Grenadier Gruppe.
Il se compose des mêmes hommes qu'un HQ Grenadier Gruppe et comporte un Camion ou un Sdkfz 251/10.

Options du HQ Panzer-Grenadier Gruppe :

0-2 Grenadier	Equipement : pistolet, grenade, couteau, Mitrailleuse MG34 ou 42 « LMG ».	**Coût : 30 Pts**
0-1 Médecin	Equipement : fusil, grenade, couteau, trousse à pharmacie. Règle spéciale : ***Indépendant :*** le soldat n'a pas besoin d'être commandé.	**Coût : 40 Pts**

Panzer-Grenadier Gruppe — **Coût : 210 Pts (camion) ou 270 Pts (Sdkfz 251/1)**

Un Grenadier Gruppe est un *Groupe de Combat*, commandé par un Obergefreiter.
Si le Obergefreiter meurt, le Gefreiter peut commander le groupe.
Il se compose des mêmes hommes qu'un Grenadier Gruppe et comporte un Camion ou un Sdkfz 251/1.

Supports

Equipe Mitrailleuse — **Coût : 100 Pts**

Une Equipe Mitrailleuse est un *Groupe de Combat*, commandé par un Gefreiter..

1 Gefreiter*	Equipement : fusil, grenade, couteau.
1 Grenadier	Equipement : pistolet, grenade, couteau, Mitrailleuse MG34 ou 42 « LMG ».
3 Grenadiers	Equipement : fusil, grenade, couteau.

Options de l'équipe (obligatoire pour un support de Panzer grenadier Zug) :

0-1 Sdkfz 251/1	**Coût : 90 Pts**
0-1 Camion Opel blitz	**Coût : 30 Pts**

Equipe Mortier — **Coût : 120 Pts**

Une Equipe Mortier est un *Groupe de Combat*, commandé par un Gefreiter..

1 Gefreiter*	Equipement : fusil, grenade, couteau.
1 Grenadier	Equipement : pistolet, grenade, couteau, Mortier de 6cm ou 8cm « Mortier léger ».
3 Grenadiers	Equipement : fusil, grenade, couteau.

Options de l'équipe (obligatoire pour un support de Panzer grenadier Zug) :

0-1 Sdkfz 251/1 **Coût : 90 Pts**

0-1 Camion Opel blitz **Coût : 30 Pts**

Equipe Antichar — Coût : 145 Pts

Une Equipe Antichar est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Gefreiter.

1 Gefreiter* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Grenadier Equipement : pistolet, grenade, couteau, canon 3cm Pak36 « Canon d'Artillerie léger ».
Option : Le Pak36 peut être remplacé par un 5cm Pak38 ou 7,5cm Pak40 « Canon d'Artillerie moyen » (+25).

4 Grenadiers Equipement : fusil, grenade, couteau.

Options de l'équipe (obligatoire pour un support de Panzer grenadier Zug) :

0-1 Sdkfz 251/1 **Coût : 90 Pts**

0-1 Camion Opel blitz **Coût : 30 Pts**

0-1 Attelage hippomobile **Coût : 25 Pts**

Section d'Artillerie Lourde — Coût : 305 Pts

Une Section d'Artillerie Lourde est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Obergefreiter.
Si le Obergefreiter meurt, le Gefreiter peut commander le groupe.

1 Obergefreiter* Equipement : mitraillette MP40 « SMG », grenade, couteau.

1 Gefreiter* Equipement : fusil, grenade, couteau.

1 Grenadier Equipement : pistolet, grenade, couteau, canon 10,5cm FH18 « Canon d'Artillerie extra-lourd ».

7 Grenadiers Equipement : fusil, grenade, couteau.

Options de l'équipe (obligatoire pour un support de Panzer grenadier Zug) :

0-1 Sdkfz 251/1 **Coût : 90 Pts**

0-1 Camion Opel blitz **Coût : 30 Pts**

0-1 Attelage hippomobile **Coût : 25 Pts**

Section de Pionniers — Coût : 445 Pts

Une section de pionniers est un ***Groupe de Combat***, commandé par un Obergefreiter.
Si le Obergefreiter meurt, le Gefreiter peut commander le groupe.

1 Obergefreiter* Equipement : mitraillette MP40 « SMG », grenade, couteau.

1 Gefreiter* Equipement : fusil, grenade, couteau.

13 Grenadiers Equipement : fusil, grenade, couteau.
Option : Deux soldats peuvent avoir une mitrailleuse MG34 ou 42 «LMG » avec un pistolet (+20), un autre un Panzerfaust « Lance-fusées » avec un pistolet (+5), un autre un Lance-flamme avec un pistolet (+20), et trois avec une mitraillette PPSh41 « SMG » (+1), à la place de leur fusil.

1 Camion Opel blitz

Règle spéciale des Pionniers : Ingénieurs.

Option de la section : *A la place du camion Opel Blitz, tous les pionniers peuvent avoir une bicyclette pour un coût global de +5Pts.*

Spécial

Observateur — Coût : 20 Pts

Un Observateur est ***Indépendant***.

Observateur Equipement : fusil, grenade, couteau, radio.
Règle spéciale :
Eclaireur : Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 10ps supplementaires. Peut s'embusquer dans des couverts, jusqu'à la moitié de table.

Grenadier — Coût : +/- 13 Pts

Un Grenadier doit être incorporé à un Groupe de combat. De même, un Grenadier peut être retiré d'un Groupe de combat pour sa valeur de 13 points. Ces soldats supplémentaires (ou en moins) permettent d'ajuster la valeur en point des armées.

Grenadier Equipement : fusil, grenade, couteau.

Véhicules

Tous les véhicules sont des figurines *Indépendantes*.

Transports

Les véhicules de transports ne sont pas nécessairement attitrés à une section ou une équipe. En effet, plusieurs équipes peuvent être tranportées tant qu'il reste de la place.

Moto/Side car	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	16 ps	-/4+	2	5/5/4	1	3	-	35 Pts

Règle spéciale : peut transporter 2 soldats. Véhicule sur roues.
Sur un Side car, une MG34 ou 42 « LMG », tranportée par les soldats, peut être fixée à l'avant. De ce fait, considérez l'arme comme une MG de coque supplémentaire pouvant tirer par l'avant du véhicule.

Kubelwagon	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	16 ps	-/4+	2	5/5/4	1	3	-	40 Pts

Règle spéciale : peut transporter 3 soldats. Véhicule sur roues.
Une MG34 ou 42 « LMG », tranportée par les soldats, peut être fixée à l'avant. De ce fait, considérez l'arme comme une MG de coque supplémentaire pouvant tirer par l'avant du véhicule.

Sdkfz 251/1	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/4+	4	9/8/5	2	4	MG de coque	90 Pts

Règle spéciale : Peut transporter 12 soldats et transporter un canon.
Une MG34 ou 42 « LMG », tranportée par les soldats, peut être fixée à l'arrière.. De ce fait, considérez l'arme comme une MG de coque supplémentaire pouvant tirer par l'arrière du véhicule.

Sdkfz 251/10	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/4+	4	9/8/5	2	4	3,7cm « Canon léger » MG de coque	130 Pts

Règle spéciale : Peut transporter 12 soldats et transporter un canon.
Une MG34 ou 42 « LMG », tranportée par les soldats, peut être fixée à l'arrière. De ce fait, considérez l'arme comme une MG de coque supplémentaire pouvant tirer par l'arrière du véhicule.

Camion Opel blitz	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/-	2	5/5/4	1	3	-	30 Pts

Règle spéciale **:** peut transporter 20 soldats et transporter un canon. Véhicule sur roues.

Attelage hippomobile	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	10 ps	-/-	2	5/5/4	1	3	-	25 Pts

Règle spéciale : peut transporter 10 soldats et transporter un canon. Véhicule sur roues.

ALLEMAGNE

Tanks

Sdkfz 222 4 wheleed Armored Car	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	16 ps	-/5+	4	8/8/6	1	3	2cm « Canon leger » 1 MG coaxiale	100 Pts

Règle spéciale : Véhicule sur roues.
Eclaireur : Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 20 ps supplementaires.

Sdkfz 234 8 wheleed Armored Car	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	16 ps	-/4+	5	10/8/5	2	4	7,5cm « Canon moyen »	130 Pts

Règle spéciale : Véhicule sur roues.
Eclaireur : Peut se déployer avant/pendant/après les deux armées dans une zone de 20 ps supplementaires.
Option : peut avoir une AAMG (+20).

Panzer I	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/5+	4	9/8/6	2	4	2 MG de tourelle	90 Pts

Panzer II	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/5+	5	10/9/7	2	4	2cm « Canon leger » 1 MG coaxiale	115 Pts

Panzer III	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
D	12 ps	-/4+	5	11/10/8	3	5	5cm « Canon léger » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	170 Pts

Stug III	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	6	12/10/8	3	5	7,5cm « Canon moyen » 1 MG de coque	170 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5) et du Schurzen (+5).

Panzer IV	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	5	11/10/8	3	5	7,5cm « Canon moyen » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	190 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5) et du Schurzen (+5).
Peut avoir une AAMG (+20).

ALLEMAGNE

Panther	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	6	13/11/9	4	6	7,5cm « Canon moyen » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	225 Pts

Règle spéciale : Tourelle lente.
Option : Peut avoir de la zimmerit (+5) et du Schurzen (+5).

Tiger I	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/3+	6	13/12/10	4	6	8,8cm « Canon lourd » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	260 Pts

Règle spéciale : Tourelle lente, Réputation effrayante..
Option : Peut avoir de la zimmerit (+5).

Tiger II	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
F	12 ps	-/3+	7	14/12/10	4	6	8,8cm « Canon lourd » 1 MG coaxiale 1 MG de coque	265 Pts

Règle spéciale : Tourelle lente, Réputation effrayante.
Option : Peut avoir de la zimmerit (+5).

Marder	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	4	9/8/5	3	5	7,5cm « Canon moyen » 1 MG	140 Pts

Option : peut avoir une AAMG (+20) ou une MG de coque (+20).

Wespe	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	4	9/8/5	2	4	10,5cm Howitzer « Canon extra-lourd » 1 MG	165 Pts

Règle spéciale : Le canon de 10,5cm Howitzer peut faire un tir indirect avec des obus HE.
Option : peut avoir une AAMG (+20)

Hummel	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
M	12 ps	-/4+	4	9/8/5	3	5	15cm Howitzer « Canon extra-lourd »	185 Pts

Règle spéciale : Le canon de 15cm Howitzer peut faire un tir indirect avec des obus HE.
Option :peut avoir une AAMG (+20).

ALLEMAGNE

Hetzer (jagpanzer)	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	12 ps	-/5+	6	12/10/8	3	5	7,5cm « Canon moyen » 1 MG de coque	160 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5). Peut avoir une AAMG (+20).

Jagpanzer IV	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	12 ps	-/4+	6	12/10/8	3	5	7,5cm « Canon moyen » 1 MG de coque	170 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5) et du Schurzen (+5). Peut avoir une AAMG (+20).

Jagpanther	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	12 ps	-/4+	6	13/11/9	4	6	8,8cm « Canon lourd » 1 MG de coque	220 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5).

Jagtiger	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	12 ps	-/4+	7	14/12/10	4	6	12,8cm « Canon extra-lourd » 1 MG de coque	250 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5).

Elefant	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	8 ps	-/4+	7	14/12/10	4	6	8,8cm « Canon lourd » 1 MG de coque	220 Pts

Option : Peut avoir de la zimmerit (+5).

Maus	Mvt	C	F	D	PV	B	Armes	Valeur
	8 ps	-/4+	7	15/14/12	4	6	12,8cm « Canon extra lourd » 7,5cm « Canon moyen » 1 MG de coque	320 Pts

Option des Tanks : *Ils peuvent avoir un Camouflage d'Embuscade (+10).*

ALLEMAGNE

Valeur des troupes

Leutnant *	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 2
	6 ps	4 /4+	4	4	2	2	5	Destin : 1
Unteroffizer*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 1
	6 ps	4 /4+	4	4	2	2	4	Destin : 1
Obergefreiter*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 1
	6 ps	4 /4+	4	4	2	2	4	Destin : 1
Gefreiter*	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	Puissance : 0
	6 ps	4 /4+	3	3	1	1	3	Destin : 1
Grenadier	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	4 /4+	3	3	1	1	3	
Sniper	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	4/3+	3	3	1	1	4	
Médecin	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	4/4+	3	3	1	1	3	
Observateur	**MV**	**C**	**F**	**D**	**A**	**PV**	**B**	
	6 ps	4 /4+	3	3	1	1	3	

SCENARIOS

Les parties de Panzerfaust se jouent en suivant un scénario spécifique.
Il est donc possible de suivre des scénarios standards ou des scénarios historiques.

SCÉNARIOS STANDARDS

En général, les batailles se jouent entrent 500 Pts et 1500 Pts sur une table faisant 72 ps (1,80m) sur 48 ps (1,20m). Ils sont aussi jouables avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36ps (90cm) sur 24ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

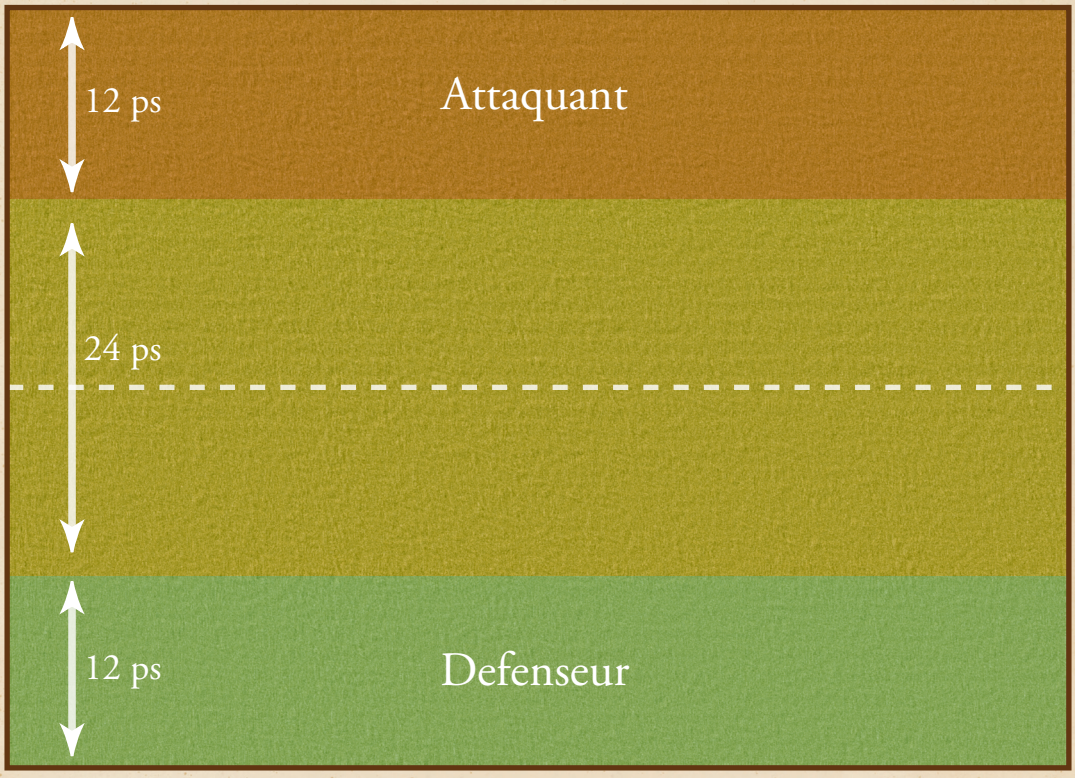
SCENARIOS

Rencontre

Description
Ce scénario met en affrontement deux camps qui essayeront de se faire dérouter.

Participants
Le deux camps sont de taille égale et peuvent varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs. Le jeu se déroule dans la largeur de la table.



Positions de départ
Les deux joueurs lancent un dé. Celui qui fait le lus haut score choisi s'il commence à se déployer ou laisse son adversaire le faire.
La zone de déploiement se positionne dans la longueur de la table, de telle sorte que les zones de déploiement des joueurs se voient séparées de 24 ps l'une de l'autre.

Objectifs
Le gagnant est celui qui détruit ou fait dérouter l'adversaire.

Règle speciale
Aucune

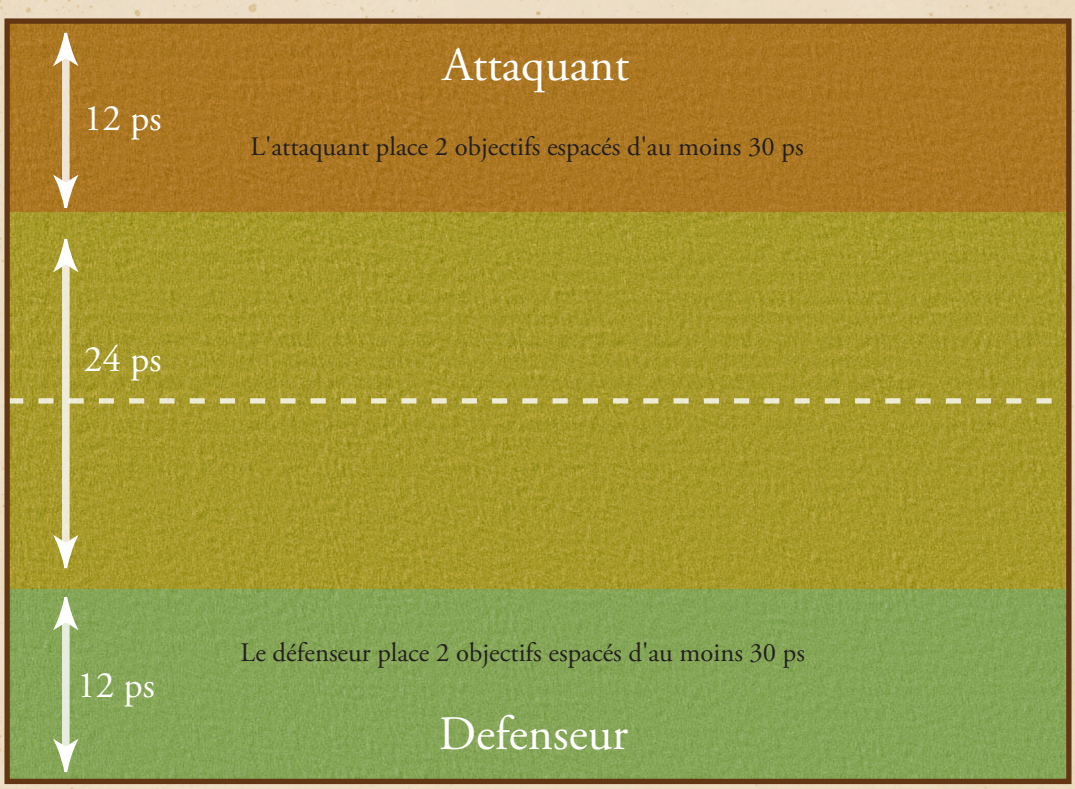
Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : ***Réserve*** (arrivant par le bord de table du joueur), ***Déploiement caché***, ***Combat nocturne, Météo et Démolition***.
Ce scénario est aussi jouable avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

Prise de position

Description
Ce scénario met en affrontement deux camps qui essayeront de prendre une position située dans le camp adverse.

Participants
Le deux camps sont de taille égale et peuvent varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs. Le jeu se déroule dans la largeur de la table.



Positions de départ
Les deux joueurs lancent un dé. Celui qui fait le lus haut score choisi s'il commence à se déployer ou laisse son adversaire le faire.
La zone de déploiement se positionne dans la longueur de la table, de telle sorte que les zones de déploiement des joueurs se voient séparées de 24 ps l'une de l'autre.
Avant de déployer leurs troupes, les joueurs placent deux objectifs dans leur propre zone de déploiement, espacés d'au moins 30 ps. Ensuite, ils déploient leurs troupes.

Objectifs
Le gagnant est celui qui contrôle un objectif adverse ou si toutes les troupes de l'adversaire sont détruites ou en déroute.

Règle speciale
Aucune

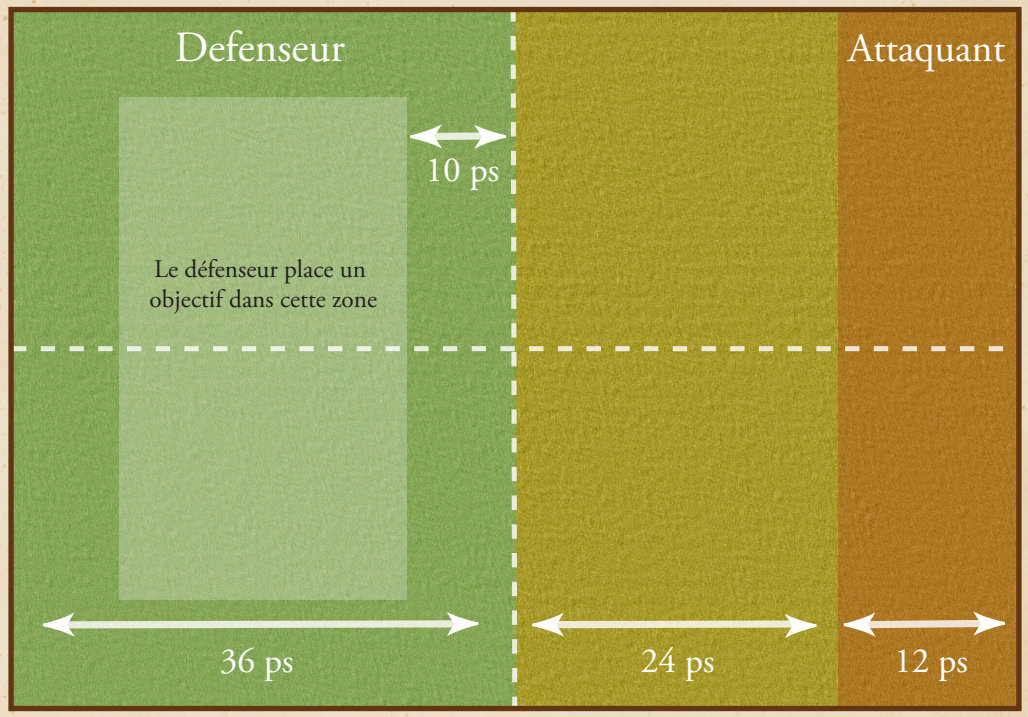
Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : ***Réserve*** (arrivant par le bord de table du joueur), ***Déploiement caché, Combat nocturne, Météo et Démolition.***
Ce scénario est aussi jouable en avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

Défense

Description
Dans ce scénario, un camp (les défenseurs) devront organiser la défense d'une position que les assaillants essayeront de prendre.

Participants
Le deux camps sont de taille égale et peuvent varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs. Le jeu se déroule dans la longueur de la table.



Positions de départ
Les joueurs choisissent s'ils veulent être défenseur ou attaquant.
Le défenseur se déploie en premier.
La zone de déploiement du défenseur va de son bord de table jusqu'au milieu de la table. Avant de déployer ses troupes, le défenseur place un objectif dans sa propre zone de déploiement, espacé d'au moins 10 ps du bord de la zone de déploiement. Ensuite, il déploie, de façon cachée, la moitié de ses troupes (l'autre moitié étant placée en réserve).
Ensuite, l'attaquant se déploie dans une zone allant de son bord de table jusqu'à 24" de la zone du défenseur.

Objectifs
L'attaquant gagne la partie s'il parvient à contrôler l'objectif adverse. Sinon, c'est celui qui détruit ou fait dérouter l'adversaire

Règles speciales
Ce scénario est prévu pour être joué avec les règles suivantes :
Réserve : le défenseur doit mettre la moitié de ses unités en réserve. Dans ce cas, il aura un vrai stress dès le début du jeu et l'attaquant fera tout pour gagner la partie avant que les renforts arrivent. Les réserves arrivent par le bord du défenseur.
Déploiement caché : le défenseur se déploie de façon cachée. Ainsi, cette incertitude fera naître une vraie tension dans l'avancée de l'attaquant vers l'objectif.

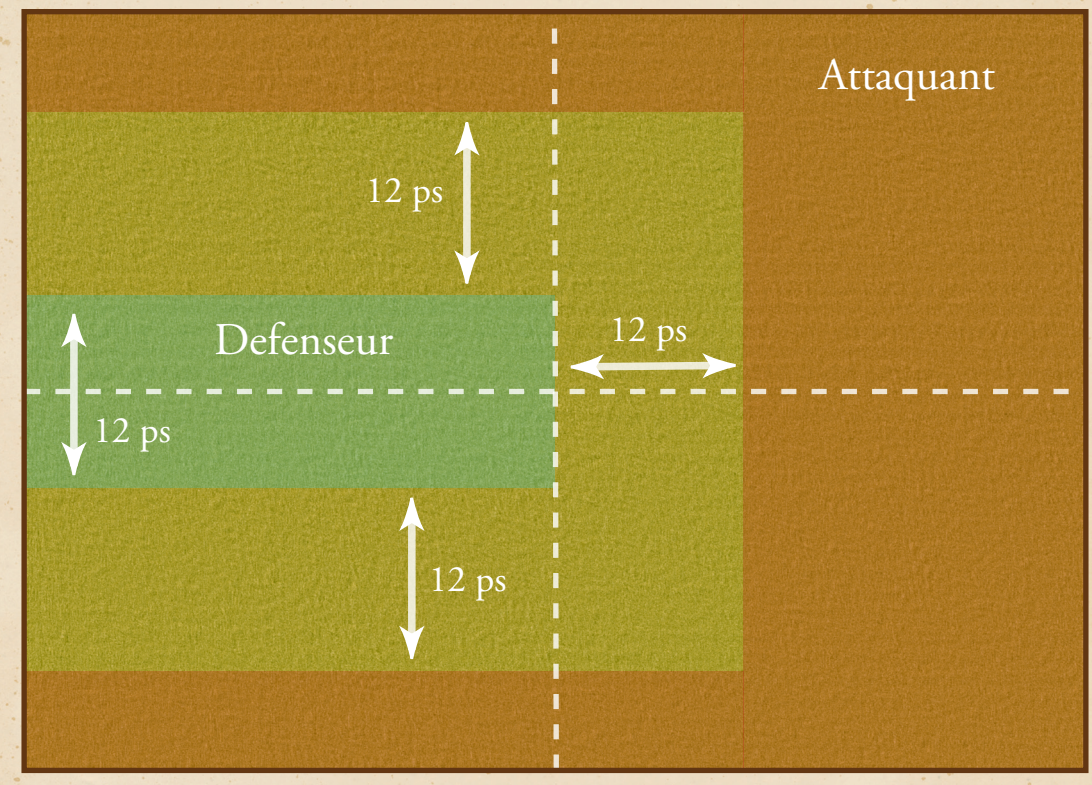
Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : ***Combat nocturne, Météo et Démolition.***
Il est possible de ne pas utiliser les règles de Réserve et Déploiement caché.
Ce scénario est aussi jouable avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

Embuscade

Description
Dans ce scénario, une armée défensive en marche est prise en embuscade par un ennemi.

Participants
La taille de l'attaquant peut varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe. Par contre, Le défenseur possède un tiers de points de plus que l'attaquant (exemple : défenseur 1500Pts et attaquant 1000Pts).

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs. Le jeu se déroule dans la longueur de la table.



Positions de départ
Les joueurs choisissent s'ils veulent être défenseur ou attaquant.
Le défenseur se déploie en premier.
La zone de déploiement du défenseur est un couloir de 12 ps de large qui va de son bord de table jusqu'au milieu de la table.
Ensuite, l'attaquant peut se déployer (de façon cachée) à 12 ps de ce couloir.

Objectifs
Le gagnant est celui qui détruit ou fait dérouter l'adversaire.

Règle speciale
Déploiement caché : l'attaquant se déploie de façon cachée. Ainsi, cette incertitude fera naître une vraie tension dans les rangs du défenseur pris en embuscade.

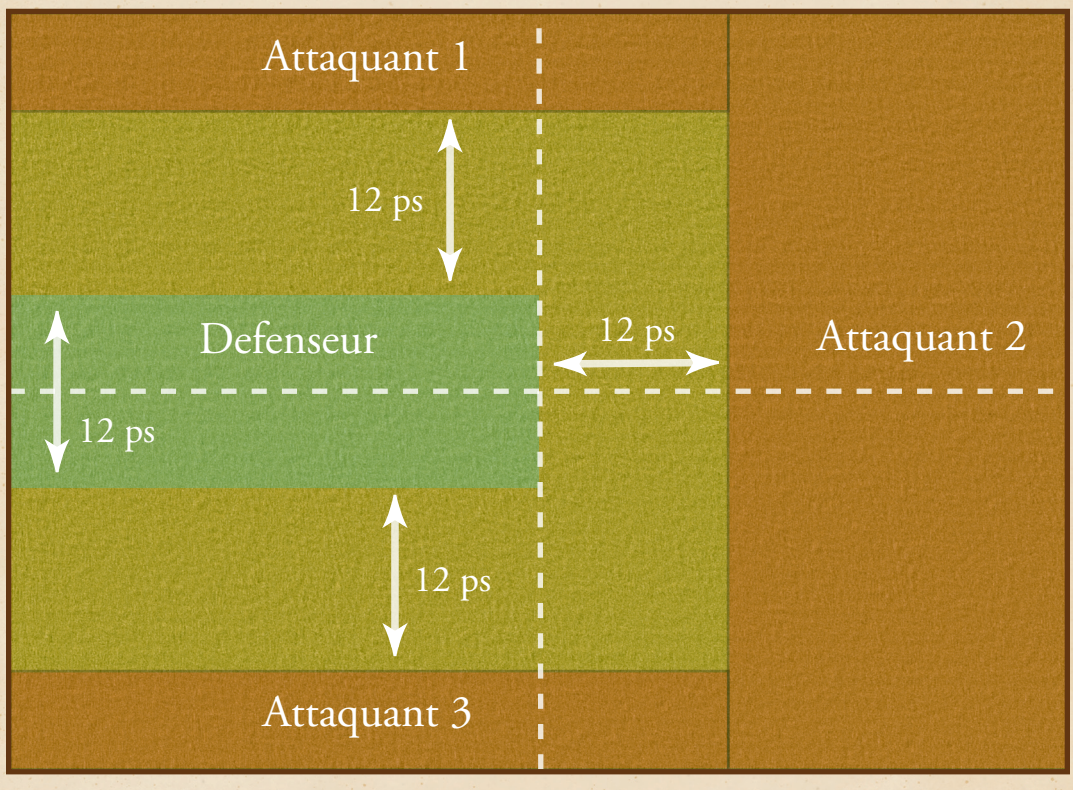
Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : ***Combat nocturne, Météo et Démolition.***
Ce scénario est aussi jouable avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

Fuite

Description
Dans ce scénario, une armée, prise par tout les cotés par une embuscade ennemie, doit fuir au plus vite loin de cette menace.

Participants
Le deux camps sont de taille égale et peuvent varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs. Le jeu se déroule dans la longueur de la table.



Positions de départ
Les joueurs choisissent s'ils veulent être défenseur ou attaquant.
Le défenseur se déploie en premier.
La zone de déploiement du défenseur est un couloir de 12 ps de large qui va de son bord de table jusqu'au milieu de la table.
Ensuite, l'attaquant doit diviser son armée en trois. Chacun de ces trois groupes se déploient sur les deux flancs et sur son bord, de telle sorte que les unités se trouvent à 12 ps du couloir de déploiement du défenseur.

Objectifs
Le défenseur doit faire sortir par le bord adverse le plus de troupes non démoralisées.
Pour que celui-ci gagne, il faut qu'il arrive à faire sortir la moitié de son armée (utiliser le même système de comptage des figurines que pour l'Armée à moitié détruite). Sinon, c'est l'attaquant qui remporte l'affrontement, même s'il déroute.

Règle speciale
Aucune

Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : *Combat nocturne, Météo et Démolition.*
Ce scénario est aussi jouable en avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

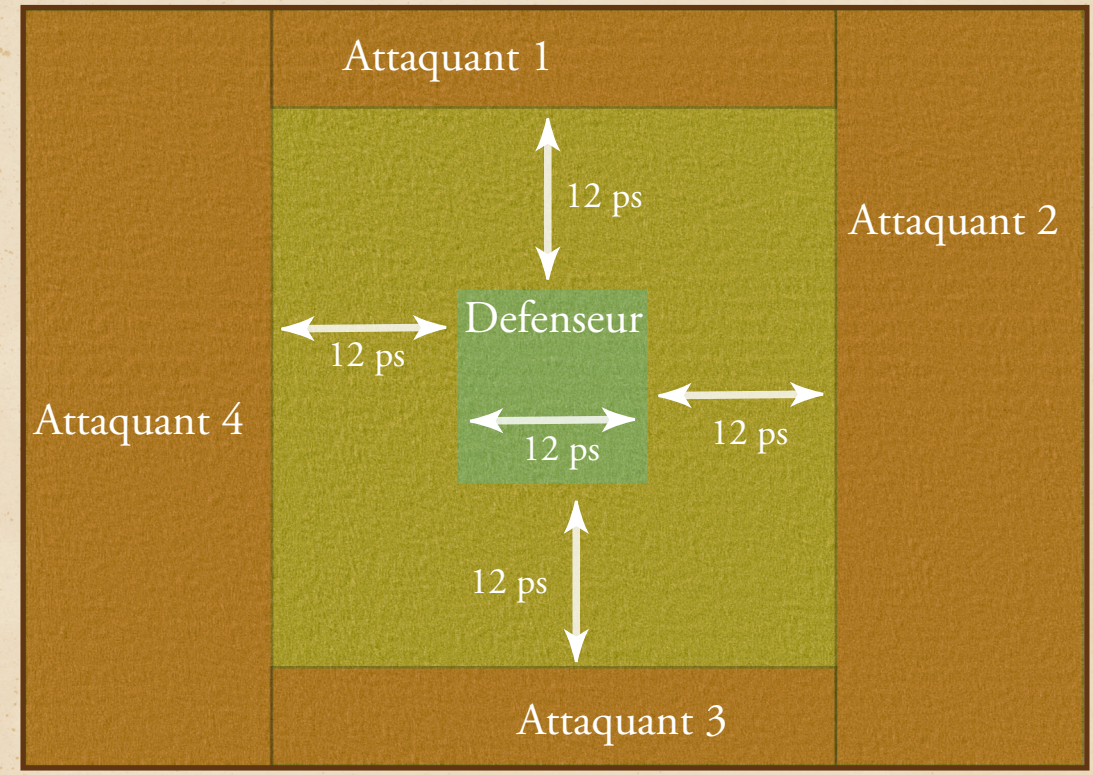
SCENARIOS

Dernier carré

Description
Dans ce scénario, une armée en effectif réduit (le défenseur), prise par tout les cotés par une embuscade ennemie, doit survivre à cette menace.

Participants
Le deux camps sont de taille égale et peuvent varier de 500Pts à 1500Pts, mais il est possible d'avoir plus de troupe.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, peut représenter n'importe quelle zone de conflit (ville, village, plaine, terrain boisée…) au grès des goûts des joueurs.



Positions de départ
Les joueurs choisissent s'ils veulent être défenseur ou attaquant.
Le défenseur se déploie en premier.
La zone de déploiement du défenseur est un carré de 12 ps de côté au centre de la table. Il déploie la moitié de son armée, l'autre moitié étant placée en réserve.
Ensuite, l'attaquant doit diviser son armée en quatre. Chacun de ces quatre groupes se déploient sur les quatre bords, de telle sorte que les unités se trouvent à 12 ps de la zone de déploiement du défenseur.

Objectifs
Le gagnant est celui qui détruit ou fait dérouter l'adversaire.

Règle speciale
Réserve : le défenseur doit mettre la moitié de ses unités en réserve. Les réserves arrivent par n'importe quel bord de table.

Variantes
Il est possible d'utiliser les règles spéciales suivantes : *Combat nocturne, Météo et Démolition.*
Ce scénario est aussi jouable avec moins de troupes, mais dans ce cas là, le terrain doit être beaucoup plus petit, d'environ 36 ps (90cm) sur 24 ps (60cm) et les distances de déploiement sont à diviser par deux.

SCÉNARIOS HISTORIQUES

Omaha beach

Description

Omaha Beach est l'une des cinq plages du débarquement du 6 juin 1944 en Normandie (Seconde Guerre mondiale). Les lourdes pertes que les troupes américaines y subiront le jour J laisseront le souvenir de Bloody Omaha, « Omaha la sanglante ».
Cette plage s'étend devant les communes de Vierville-sur-Mer, Saint-Laurent-sur-Mer et Colleville-sur-Mer.

La plage disponible pour un débarquement a une longueur de 8 km. Elle est encadrée de falaises rocheuses à chaque extrémité.
Cinq petites vallées encaissées sont les seules issues menant de la plage vers l'arrière-pays. La première mène à Vierville. La deuxième, près du hameau des Moulins (code US : D3), et la troisième, au lieu-dit appelé Ruquet (code US : E1), mènent à Saint-Laurent. Les deux dernières sont des chemins de terre aboutissant à Colleville.

Les Allemands ont parfaitement préparé leurs défenses. La plage a été aménagée. Les cinq accès menant vers l'intérieur des terres sont puissamment interdits par des obstacles et sont, bien entendu, sous le feu des positions défensives.
Quinze positions de défense ont été installées, dont douze dominent la plage. Les Allemands les appellent Widerstandnester (WN) et les ont numérotées de 60 à 74. Ces positions ne sont pas toutes terminées et leur équipement est variable.
Les unités allemandes qui défendent le secteur d'Omaha ont un effectif de 31 hommes. Elles appartiennent à deux divisions d'infanterie : la 352e à l'ouest et la 716e à l'est. Il y a toutefois une imbrication entre certaines unités car une reprise est en cours.

Pour les Américains, la plage d'Omaha a été attribuée au Ve corps US (lieutenant général Gerow) qui comprend trois divisions d'infanterie (les 1re, 2e et 29e), une division blindée (la 2e Tk Div), deux bataillons de rangers, des unités du génie et diverses unités d'appui. La 2e division d'infanterie et la 2e division blindée débarqueront dans les jours qui suivent le 6 juin.
Sans renfort, chaque division d'infanterie compte 14 000 hommes.
Le commandemant de la flotte est assuré par l'amiral Hall qui travaille en étroite collaboration avec le général Gerow. Pour le débarquement, ils se trouvent d'ailleurs tous les deux sur l'Ancon qui remplit la fonction de navire QG. Plus de 280 navires de types divers, barges de débarquement d'infanterie non comprises, assurent le transport de 34 000 hommes et de 3 300 véhicules. De multiples moyens amphibies ont été construits pour le débarquement dont des chars amphibies et des barges de divers types.

Dans le cadre du plan Neptune (plan de mise en place de l'opération Overlord), la plage d'Omaha et la pointe du Hoc sont attribuées à la force d'assaut appelée « force O » qui sera suivie par la « force B ». La « force O » comprend deux régiments de la 29e division (116 et 115), deux régiments de la 1re division (16 et 18), deux bataillons de rangers (2 et 5) et des moyens d'appui. Elle représente un total de 34 000 hommes et 3 600 véhicules placés sous le commandement du commandant de la 1re division (général major Huebner) assisté du général adjoint de la 29e division (brigadier général Cota). Cette organisation a pour but d'assurer l'unité de commandement

dans la phase initiale et de faciliter le passage à deux divisions dès que possible. Les autres éléments des deux divisions constituent temporairement la « force B » qui débarquera dans la foulée et qui est placée sous le commandement du commandant de la 29e division.
Deux régiments débarqueront en tête, chacun sur un front de 3 à 4 km. L'ordre de succession des unités fait l'objet de tables reprenant de manière très précise, en fonction du temps et par secteur, le personnel et les véhicules à débarquer avec les moyens de transport naval afférents. Les barges de débarquement devront effectuer des rotations entre la plage et les navires de transport et un certain taux de perte a été estimé. Des missions de sauvetage de naufragés sont aussi prévues. Il va de soi que les autorités savent que ces tableaux indispensables ne pourront être suivis à la lettre et qu'ils ne constituent qu'un guide.

Le débarquement peut commencer ! L'ordre de succession des unités fait l'objet de tables reprenant de manière très précise, en fonction du temps et par secteur, le personnel et les véhicules à débarquer avec les moyens de transport naval afférents. Les barges de débarquement devront effectuer des rotations entre la plage et les navires de transport et un certain taux de perte a été estimé. Des missions de sauvetage de naufragés sont aussi prévues. Il va de soi que les autorités savent que ces tableaux indispensables ne pourront être suivis à la lettre et qu'ils ne constituent qu'un guide.
Dès 6 h 25, la première vague atteint la plage. Ce sont des équipes du génie qui arrivent en premier, suivies immédiatement puis dépassées par les huit compagnies d'infanterie. Les chars amenés par LCT arrivent quelques minutes plus tard. Les 2 Sherman DD rescapés sont aussi sur la plage. L'ensemble compte 1450 hommes, une soixantaine de chars et divers engins du génie. La plupart des unités arrivent toutefois plus à l'est que prévu (parfois plus d'un km) ; le courant marin a fait dériver les barges.
Conformément aux ordres, les Allemands ne dévoilent pas leurs positions restées intactes. Ils attendent que les troupes débarquent pour ouvrir le feu.
À partir de 7 h, arrivent les barges qui amènent la deuxième vague. De nouvelles compagnies d'infanterie et les rangers débarquent.
Vers 8 h 15, les rangers aidés des fantassins réussissent une première percée en direction de Vierville.

A 10 h 30, la marée est haute. Les 18 et 115 RCT commencent à débarquer. Avec l'aide de l'artillerie navale, les WN tombent les uns après les autres sauf les WN 66 et 68 qui tiendront jusqu'au soir. Entre-temps, les Allemands contre-attaquent mais sont repoussés. L'artillerie allemande commence à faiblir, elle commence à manquer de munitions. Chez les Américains, l'appui naval se fait plus efficace et réduit certains WN. Les LCI peuvent aborder devant le Ruquet (E1). Les engineers aménagent un accès menant à Saint-Laurent et permettant l'acheminement des véhicules et du matériel. En début d'après-midi, les GIs occupent le haut de Vierville. Le soir, la pénétration n'est pourtant que de 2 à 3 km. Il y a toujours à Colleville des Allemands qui tentent de s'exfiltrer ; la plupart seront capturés.

Les objectifs prévus (8 km à l'intérieur des terres) ne sont pas atteints. La jonction avec la pointe du Hoc n'est même pas réalisée mais le périmètre dégagé est suffisant pour pouvoir alimenter la tête de pont. 34 000 hommes et 2 800 véhicules ont débarqué mais seulement 100 t de fret au lieu des 2 400 t prévues. Les pertes en matériel sont importantes. Les pertes humaines sont de presque 1 000 tués et 2 000 blessés et disparus (quinze fois plus qu'à Utah Beach). On estime qu'un quart des pertes sont dues à des noyades.

Participants

Le camp allemand se compose de :

- 1 Equipe antichar (avec un canon de 7,5cm Pak40 « Canon d'artillerie moyen »).
- 1 Equipe antichar (avec un canon de 3cm Pak36 « Canon d'artillerie léger »).
- 3 Equipe mitrailleuse (sans option).
- 3 Equipe mortier (sans option).
- 3 champs de mines.

Réserve :

- 1 Grenadier Gruppe (dont un soldat possède une MG42« LMG » et un pistolet à la place de son fusil).

- 1 section de pionniers (dont un soldat possède une MG42« LMG » avec un pistolet et un autre un Lance-flamme avec un pistolet à la place de leur fusil).

Le camp américain se compose de :

- 2 tanks M4 sherman.
- 1 section de pionniers (dont un soldat possède un Bar « LMG » avec un pistolet et un autre un Lance flamme avec un pistolet à la place de leur fusil).

Réserve : 1 barge de débarquement par tour.

Décor

Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, représente la plage du débarquement d'Omaha Beach.
La mer fait environ 10 ps, ensuite vient la plage de 14 ps. Sur cette dernière, on trouve en premier lieu les hérissons puis ensuite les barbelés. Enfin, les falaises se dressent de façon plus ou moins abrupte et il existe un passage bas entre les deux falaises permettant d'accéder au haut des falaises ainsi que les positions arrières comme St Laurent, Vierville ou Colleville (hors terrain de jeu).
Deux bunkers se trouvent sur les falaises et un se trouvent en position arrière.

SCENARIOS

Positions de départ

Au début du jeu, le joueur allemand place 3 champs de mines de 6 ps x 6 ps où il le souhaite. Puis, il déploit ses troupes derrière la ligne formée par les falaises.
Le joueur américain place ses troupes côté mer, jusqu'à 10 ps sur la plage. Ces sont les troupes survivantes qui ont été envoyé avant l'heure H, à 5h40 pour essayer de déminer la plage.

L'initiative se fait normalement.

Objectifs

Pour gagner, le joueur Allemand doit tenir 15 tours. S'il réussit, bien qu'il soit submergé par les troupes américaines, on considère que les soldats se sont battus avec vaillance et courage.
Les Américains doivent faire dérouter les Allemands. Comme les américains viennent par vagues ininterrompues, ils ne déroutent jamais.

Règles speciales

Réserve américaine :

Les Américains débarquent sur la plage grâce à des Barges de Débarquement. Il en existe plusieurs types qui transportent différents types de troupes :
- Barge LCA : contient 2 Rifle Squad.
- Barge LCM : contient 2 Sections de Pionniers.
- Barge LCT : contient 3 chars.
- Barge LCI : contient 1 HQ Rifle Squad et 7 Rifle Squad.

Les troupes que contiennent les barges sont définies comme suit :
- HQ Rifle Squad : avec un médecin.
- Rifle Squad : dont un soldat possède un Bar « LMG » avec un pistolet à la place de son fusil.
- Section de Pionniers : dont un soldat possède un Bar « LMG » avec un pistolet et un autre un Lance flamme avec un pistolet à la place de leur fusil
- chars : M4 Sherman (sans option).

Timing du débarquement américain :

Le débarquement a été bien planifié et pour respecter les ordres, les réserves américaines suivent un timing précis. En effet, les types de barges qui doivent accoster sont lancés en suivant un ordre précis :
- tour 1 à 4 : 1 LCT par tour.
- tour 5 à 8 : 1 LCA par tour.
- tour 9 à 12 : 1 LCM par tour.
- tour 13 et + : lancer 1 dé : 1-3 :LCA / 4 : LCM / 5 : LCT / 6 : LCI

Procédure d'accostage des barges américaines :

Au début du tour, placer la barge qui arrive sur le bord de la table. A cause de la forte houle de la marée montante, les barges sont déplacées vers l'est d'une distance en pouce de 4 dés (si un double est tiré, la barge ne dérive pas). A l'endroit ainsi déterminé, la barge accoste dans l'eau à 6 ps de la berge. Ce mouvement prend un tour complet et les troupes transportées ne peuvent pas tirer.
A partir du tour suivant, les troupes embarquées peuvent débarquer grâce à une Action longue. Ensuite, elles doivent se frayer un chemin dans l'eau (terrain difficile) jusqu'à la plage.

Tactique allemande :

Les réserves allemandes entrent en jeu normalement par leur bord de table.
Les allemands suivent aussi un timing précis pour réagir à la menace ennemi. En effet, ils ont l'ordre de ne pas tirer pendant les deux premiers tours pour ne pas dévoiler leurs positions.

Variante

Ce scénario est parfait pour le jeu en multijoueur. Dans ce cas, la table est plus grande et il faut donc l'agrandir vers l'est ou vers l'ouest de 72ps pour chaque joueur supplémentaire (exemple : à 4 joueurs, la table fait 144ps sur 48ps, où deux joueurs allemands affrontent deux joueurs américains). Pour simplifier, le jeu se déroule comme si plusieurs tables du scénario original se retrouvent côte à côte, bien qu'il puisse y avoir des interactions entre les tables.
Les règles spéciales restent les mêmes pour chaque portion de 72ps de table. La condition de victoire américaine est de faire dérouter toutes troupes allemandes de la table entière. Et comme toujours, les Allemands gagnent s'ils résistent 15 tours aux assauts américains.

SCENARIOS

FORMIGNY

DESCRIPTION

Le 7 juin 1944, progressant depuis Omaha Beach, les soldats du 3rd Bataillon du 26th Infantry Regiment rencontrent les hommes du Grenadier Regiment 916 à Formigny. Malgré l'appui des chars du 7 43rd Bataillon, les américains inexpérimentés ne parviennent pas à prendre le village et tombe aux mains des allemands le lendemain.

PARTICIPANTS

Le camp américain se compose de :

-1 HQ Rifle Squad (avec un medecin).
-3 Rifle Squad (dont un soldat par squad possède un bazooka et un pistolet à la place de son fusil).
-2 Equipes mortier.
-3 Shermans M4 (sans option)

Le camp allemand se compose de :

-1 HQ Grenadier Gruppe (avec un médecin).
-2 Grenadier Gruppe (sans option).
-1 Equipe mitrailleuse.
-1 Equipe mortier.
-1 Equipe antichar (avec un 7,5cm Pak40 « Canon d'artillerie moyen »).

Réserve : 1 Stug III (sans option)

DÉCOR

Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, représente le centre du village de Formigny.

POSITIONS DE DÉPART

Chaque joueur divise son armée en deux groupes égaux.
Le joueur américain place en premier la moitié de son armée dans sa zone de déploiement. Ensuite le joueur allemand fait de même dans sa propre zone de déploiement.
Puis le joueur américain place son deuxième groupe suivi par le deuxième groupe allemand.

L'initiative pour le premier tour revient au camp américain.

OBJECTIFS

Pour gagner, le joueur américain doit occuper pendant deux tours, avec au moins 5 figurines et aucun allemand, le bâtiment au sud, le QG allemand. Pour occuper le bâtiment, il faut entrer dedans. On considère que les Américains prennent Formigny.
Sinon, celui qui fait dérouter l'adversaire gagne la partie.

RÈGLES SPECIALES

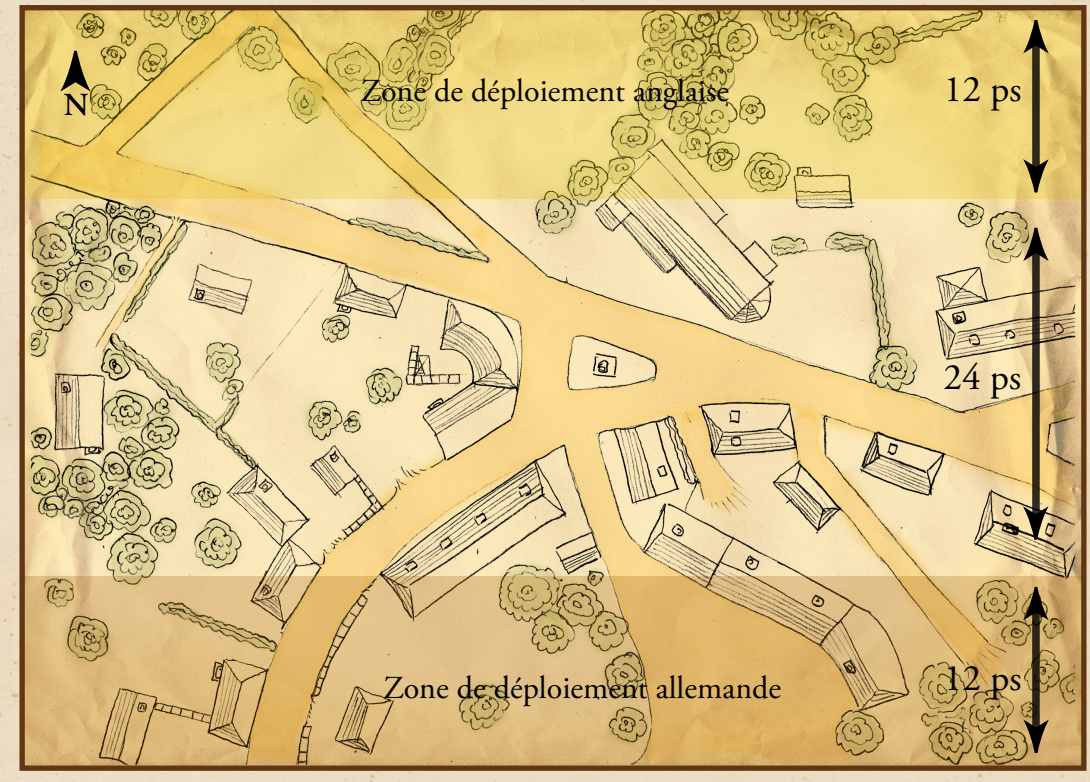
Réserve allemande : Le Stug III arrive en renfort par le bord allemand, au sud.

LINGÈVRES

Description
Le 14 juin 1944, les 151st brigade britannique attaque le village de Lingèvres. Après une série de combats indécis d'infanterie dans la localité, les chars des deux camps passent à leur tour à l'assaut. Cinq sections du A Squadron/4/7th Dragoon guards vont affronter deux sections du I/Panzer régiment 6/Panzer Lehr Division.

Participants
Le camp anglais se compose de 15 Sherman M4 (utiliser les caractéristiques des Sherman américains).
Le camp allemand se compose de 8 Panthers.
Les chars ne possèdent aucune option.

Décor
Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, représente le centre bourg de la ville de Lingèvres, autour du monument au mort en face de l'église.



Positions de départ
Le joueur allemand se place en premier en suivant la règle spéciale « Déploiement caché », dans la zone indiquée sur la carte.
Le joueur britannique se place en second normalement, dans la zone indiquée sur la carte.

L'initiative est normale.

Objectifs
La carte est découpée en 4 quarts de table.
Pour gagner, le joueur britannique doit avoir, au quinzième tour, au moins un blindé non-HS, dans 3 quarts de table, sans qu'aucun blindé allemand n'y soit présent. Sinon, c'est le joueur allemand qui gagne.
Sinon, celui qui fait dérouter l'adversaire gagne la partie.
Le jeu dure 15 tours.

Règles speciales
Aucune

Aix la chapelle (Aachen)

Description

La bataille d'Aix-la-Chapelle (Aachen) fut une bataille de la Seconde Guerre mondiale qui dura six semaines jusqu'au 21 octobre 1944, dans la ville allemande d'Aix-la-Chapelle (allemand : Aachen).

Le 16 septembre 1944, les troupes américaines arrivèrent devant la ville d'Aix-la-Chapelle, où vivaient encore environ 20.000 civils (contre 160.000 au début de la guerre, en 1939), et qui était fortement défendue par 5.000 soldats allemands sous le commandement du Oberst (colonel) Gerhard Wilck.

Durant la nuit du 1er au 2 octobre, l'artillerie américaine pilonnât la ville, et au matin la première armée américaine (commandée par le général Hodges) enfonça la ligne Siegfried. Malgré la tentative de diverses unités de Panzers, les Américains réussirent à garder la brèche ouverte et, après plusieurs jours de violents combats, les Allemands se virent encerclés par les troupes américaines. La garnison refusa de se rendre et lança une contre-attaque afin de briser le cercle formé par l'armée américaine, mais cette tentative échoua.

En effet, Aix-la-Chapelle est une ville symbolique de l'histoire d'Allemagne et elle était aussi la première grande ville sur le sol allemand qui fut atteinte par les alliés sur le front de l'ouest, ce qui avait conduit Hitler à ordonner de la défendre à tout prix. Le commandement américain avait alors décidé de se contenter d'assiéger la ville et de la couper de ses voies d'approvisionnement et de communication.

Mais la 9e armée américaine, qui s'était déployée au nord et au sud de la ville, considérait que cette poche pouvait constituer une menace et le commandement décida alors tout de même de prendre la ville immédiatement. Les américains eurent alors à affronter l'ennemi dans des combats de rue sans merci qui donnaient l'avantage aux allemands qui étaient sur leur terrain et qui connaissaient bien les lieux. Durant la phase la plus difficile de la bataille, les forces américaines déployèrent dans la ville le 2e et le 3e bataillon du 26e régiment d'infanterie ainsi que le 745e bataillon blindé, tandis que la 30e division attaqua Aix-la-Chapelle par le nord. Mais après quelques jours seulement, cette division avait déjà plus de 2000 soldats mis hors de combat, ce qui fit que la 29e division fut appelée en renfort.

Le 15, le 3e bataillon du 26e régiment d'infanterie atteignirent l'hotel du Palast-Quellenhof, où se tenait le QG de la 246e Infanterie-Division allemande. Ce bâtiment était si imposant et si solidement construit, que les tirs de mortiers et de bazooka ne suffisait pas à en venir à bout pour en déloger l'ennemi. Ainsi, les américains demandèrent la pésence de canons automoteurs pour tirer à bout portant.

Le 16 octobre, les Américains ont enfin réussi à encercler complètement la ville au niveau de la Krefelder Straße. Et finalement, le 21 octobre 1944, le reste de la garnison, qui comptait encore 300 hommes qui ne tenaient plus que quelques rues, capitula devant le bunker de la Rütscherstraße et le colonel Wilck signa la reddition de ses troupes. Le bilan de cette bataille était de 5000 morts dans les deux camps et 5600 soldats allemands faits prisonniers.

Participants

Le camp américain se compose de :

- 1 HQ Rifle Squad (dont un soldat par squad possède un bazooka et un pistolet à la place de son fusil).
- 3 Rifle Squad (dont un soldat par squad possède un Bar « LMG » et un pistolet à la place de son fusil).
- 1 M7 Priest (sans option).
- 3 M4 Sherman (sans option)

Le camp allemand se compose de :

1er grenadier Zug :

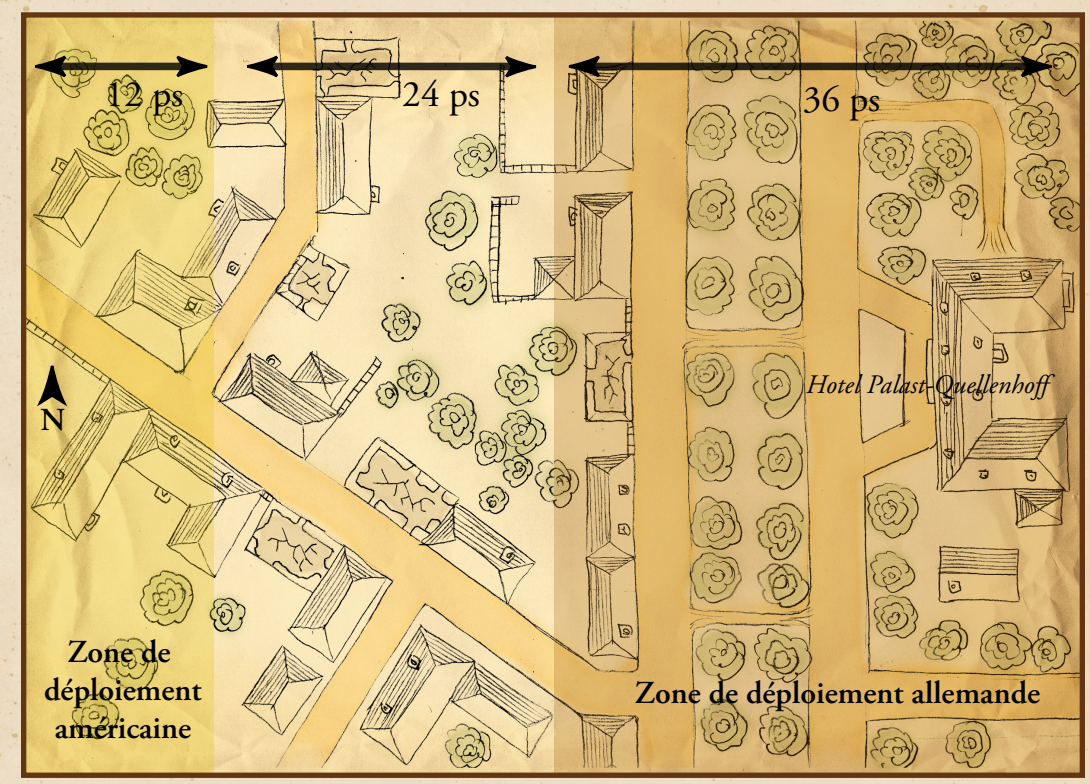
- 1 HQ Grenadier Gruppe (avec un sniper).

- 3 Grenadier Gruppe (dont un soldat par Gruppe possède un Panzerfaut « Lance fusée » et un pistolet à la place de son fusil).
- 2 Equipe mitrailleuse.

2ème grenadier Zug :
- 1 HQ Grenadier Gruppe (avec un sniper et dont un soldat possède un Panzerschreck « Lance fusée » et un pistolet à la place de son fusil).
- 3 Grenadier Gruppe (dont un soldat par Gruppe possède un Panzerfaut « Lance fusée » et un pistolet à la place de son fusil).
- 2 Equipes mitrailleuse.
- 1 Equipe antichar (avec un 3cm Pak36 « Canon d'artillerie léger »).

Décor

Le champ de bataille, d'environ 72 ps sur 48 ps, représente une partie des rues de la ville d'Aix-la Chapelle (Aachen), autour du Palast-Quellenhoff, à coté de la Krefelder Straße.



Positions de départ

Chaque joueur divise son armée en deux groupes égaux.
Le joueur américain place en premier la moitié de son armée dans sa zone de déploiement. Ensuite le joueur allemand fait de même dans sa propre zone de déploiement.
Puis le joueur américain place son deuxième groupe suivi par le deuxième groupe allemand.

L'initiative est normale.

Objectifs

Pour gagner, le joueur américain doit occuper l'Hotel Palast-Quelenhoff pendant deux tours, avec au moins 5 figurines et aucun allemand. Pour occuper l'hotel, il faut entrer dedans par la porte.
Sinon, celui qui fait dérouter l'adversaire gagne la partie.

Règles speciales

Aucune.

NOTES

Abréviations

Voici la liste des abréviations utilisées tout au long du livre.

	MV	C	F	D	A	PV	B
Private	6 ps	3/4+	3	3	1	1	3

MV : Mouvement
C : Combat, divisé en capacité de Tir (CT) et capacité de Combat (CC)
F : Force
D : Défense
A : Attaque
PV : Point de Vie
B : Bravoure

Ps : Pouces
Pdr = Pounder

Soclages et modéles

Tous les soldats sont soclés sur des socles ronds de 2,5 cm de diamètre. La cavalerie et les motos sont soclées sur des socles ronds de 4cm de diamètre.
Les armes lourdes sont représentées avec le soldat-tireur, sauf pour les canons d'artillerie qui sont représentés à part sur des socles ronds de 4cm de diamètre(sans que le tireur soit fixé au canon). Si le canon est trop gros, il suffit de faire un socle à la taille adéquate.
Les véhicules n'ont pas de soclés, sauf pour des raisons pratiques. Les tourelles doivent pouvoir tourner. Pensez donc à ne pas coller vos tourelles sur vos maquettes !

Organisation militaires

Ce tableau présente les différents échelons et leurs noms militaires suivant les nations :

	USA	Allemagne
Equipe	Team (Caporal)	Rotte (Gefreiter)
Section	Squad (Sergent)	Gruppe (Obergefreiter)
Peloton	Platoon (lieutnant/Sergent)	Zug (Feldwebel/Unteroffizer)
Compagnie	Compagny (Captain/Lieutnant)	Kompanie (Hauptman/Leutnant)

Marqueurs de jeu

Panzerfaust a besoin de quelques marqueurs de jeu pour fonctionner et pour se rappeler de certains éléments dans le déroulement des parties. Vous trouverez à la fin du livre des planches de marqueurs et de pions :

Impact	Petits pions rouges pour marquer les pertes de PV sur les véhicules.
Feu	Pion de feu pour marquer les véhicules HS. Vous pouvez utiliser du coton pour les véhicules.
Enlisé	Pion pour les véhicules enlisés.
Roue HS	Pion pour les véhicules ayant les roues/chenilles HS.
Rechargement / Enrayé	Pion pour visualiser les armes qui sont Déchargées ou Enrayées.
Obus HEAT / HE	Pion double face avec un coté HEAT et l'autre HE, pour montrer le type d'obus chargé.
Objectifs	Pions jaunes pour un objectif contesté et «symbole» pour un objectif pris par l'Axe ou les Alliés.
Déploiement caché	Marqueur caché de 2 ps de côté, avec chiffre au verso ou leurre (lapin).
Mines désarmorcées	Pion pour visualiser la zone d'un champ de mines désamorcée (marqueur de 2 ps de côté).
Barbelés coupés	Marqueur linaire de 2 ps pour pour visualiser des barbelés coupés.
explosif à retardateur	Marqueur pour localiser l'explosif (avec minuterie).
explosif à déclenchement contrôlé	Marqueur pour localiser l'explosif (avec numéro pour l'identifier avec son détonateur associé).

NOTES PERSONNELLES

PANZERFAUST

JEU DE FIGURINES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

MOUVEMENT

Zone de contrôle

Zone de 1ps autour de la figurine
(perdue si elle est en contact au combat ou à terre).

Groupe de combat

Les soldats sont commandés par un Gradé et doivent rester à 2 ps les uns des autres. Un soldat « isolé » ne peut ni avancer vers l'ennemi, ni charger, ni tirer ; mais il peut agir normalement s'il réussit un Test de Bravoure.

Actions spéciales

Action courte : ½ Mouvement
Action longue : Mouvement complet

Charge

Une figurine ne peut charger que si l'ennemi (au moins une partie de la figurine) est à vue au début de son Mouvement.

Marcher/Courir

Les soldats se déplacent de 6 ps.
Terrains difficiles (broussaille, arbres, bourbier, gué…) et ***passages étroits :***
Inf et véhicules : mouvement /2 Cav : mouvement/4

Barrières/obstacles

(mur, fossé, escarpement…)

Obstacle inférieur à ½ ps	**Normal**
Obstacle compris entre ½ et 2 ps	**Saut**
Obstacle supérieur à 2 ps	**Escalade**

Une barrière est d'une largeur inférieure à 1 ps

Saut :

La figurine doit disposer d'assez de Mouvement pour atteindre l'autre côté.

Dé	Résultat
1	**Faux pas et chute :** s'arrête à l'obstacle.
2-5	**Réussite :** franchit l'obstacle et s'arrête.
6	**Réussite sans effort :** franchit l'obstacle et peut terminer son mouvement.
Si la figurine rate le saut d'un fossé, elle chute !	

Si l'obstacle est supérieur à 1 ps, retirer -1 au résultat

Escalade :

Lancer un dé au début de l'ascension puis au début de chaque Phase de Mouvement d'escalade.

Dé	Résultat
1	**Chute :** la figurine subit une touche de Force 3
2-5	**Poursuite de l'action :** la figurine s'arrête si elle atteint le haut ou le bas de l'obstacle
6	**Poursuite de l'action :** la figurine peut terminer son mouvement si elle atteint le haut ou le bas de l'obstacle

Chute :

Chuter de moins de 2 ps : aucune pénalité.
Chuter de plus de 2 ps : consomme tout le mouvement et pour chaque tranche de 1ps de chute, la figurine subit une touche de Force 3.

S'allonger/Ramper

Se coucher ou se relever coûte la moitié du Mouvement.
Une figurine couchée avance de 2 ps et peut toujours tirer.
Derrière un couvert une figurine voit normalement. Si elle est entièrement cachée, elle n'est pas vue. Si elle est en couvert partiel et couchée, elle est vue sur 4+ au dé. Et si elle tire, elle est vue par tous dans un rayon de 6 ps, pour ce tour et le suivant.

Cavaliers

Grimper sur une monture nécessite un Saut. Descendre se fait automatiquement.
Une mouture peut sauter des obstacles :

Obstacle inférieur à ½ ps	**Normal**
Barrière comprise entre ½ et 2 ps	**Saut**
Fossé ompris entre ½ et 4 ps	**Saut**

Saut :

La figurine doit disposer d'assez de Mouvement pour atteindre l'autre côté.

Dé	Résultat
1	**Refus :** s'arrête à l'obstacle.
2-6	**Réussite :** franchit l'obstacle et termine son mouvement.
Si l'obstacle est supérieur à 1 ps, retirer -1 au résultat Si le fossé est supérieur à 2 ps, retirer -1 au résultat	

Si un résultat de 1 (non modifié) au saut, le cavalier relance le dé, et si encore 1, le cavalier est projeté :

Dé	Résultat
1	**Chute au sol :** le cavalier est allongé derrière sa monture et ne peut plus se déplacer ce tour ci. Il subit une touche de Force 3.
2-5	**Cabrage :** le cavalier est placé debout près de sa monture et ne peut plus se déplacer ce tour ci.
6	**Saut en pleine course :** le cavalier est placé debout près de sa monture et ne subit aucune pénalité.

TIR

1-Jet pour toucher

Une figurine peut tirer une fois sur une cible visible que ce soit un soldat ou n'importe quoi d'autre.
Une figurine ne peut pas tirer si elle franchit un obstacle, saute, escalade, est à terre ou au corps à corps.

Les chances de toucher varient en fonction de la distance à la cible :

Distance	0	1/4	1/2	max
Portée	Courte	Moyenne	Longue	
Modification du CT	+1CT	0	-1CT	

Il est interdit de mesurer avant le tir.

Les joueurs ne peuvent pas tirer si un ami se trouve sur la trajectoire. Mais une figurine peut tirer derrière un ami si socle à socle (tir sur l'épaule).

Ils peuvent tirer s'il y a un obstacle sur la trajectoire :

Trajectoire bloquée par	Réussite pour passer l'obstacle
Homme/monture	4+
Obs. léger (haie, broussaille…), position couchée…	3+
Obs. moyen (palissade, fenêtre...), passager transporté	4+
Obs. lourd (brique, mur, metal…)	5+
Obs. fortifié (bunker…)	6

Pour une cible montée ou sur un véhicule, la trajectoire de la cible visée est bloquée par l'autre, et vis-versa.
Si le cheval est tué, les cavaliers sont projetés.

2-Jet pour blesser

Lancer dans le tableau de Blessure.
Dommages critiques : sur un résultat de 6 (non modifié) au jet pour blesser avec une arme à feu, relancer le dé et si encore 6 alors d3 blessures supplémentaires.

PANZERFAUST

JEU DE FIGURINES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Règles spéciales

Armes à gabarit :

Les soldats touchés partiellement par un gabarit sont touchés sur 4+. Ceux qui survivent à la déflagration doivent réussir un Test de Bravoure sinon, ils se retrouvent « couchés ».
Le tir raté (direct ou indirect) d'une arme à gabarit dévie de :

- gabarit de 3 ps : petite déviation, de 1 dé + dé de déviation
- gabarit de 5 ps: grande déviation, de 2 dés + dé de déviation

Tir Indirect : mortier et canon d'artillerie

Distance minimum : portée/4.
Un Observateur ou un Gradé de l'équipe à 2 ps du tireur peut initier un Tir par ***Estimation :***

- pendant la phase de mouvement : orientation vers la cible (libre pour les mortiers et 90° pour les canons).
- pendant la phase de tir : estimer la distance et effectuer le Jet pour Toucher (si réussi, le tir tombe sur l'aire estimée, sinon dévie).

Armes enrayées/déchargées (armes à feu) :

*Sur un résultat de 1 (non-modifié) au Jet pour Toucher, relancer le dé et si encore 1, l'arme est ***enrayée.***
*Armes à rechargement, l'arme est ***déchargée*** à chaque tir.

Recharger ou Désenrayer dure 1 Phase de Tir ; une seule fois pour Recharger/Désenrayer toutes les armes.

Armes spéciales

Grenade :

Pendant la Phase de Tir, un soldat peut lancer une grenade, après que tous les tirs des deux camps aient été effectué :

-faire 4+ avec un dé pour trouver une grenade sur soi.
-faire le Jet pour Toucher : si réussi, placer le gabarit de 3 ps sur la cible visée, sinon déviation. A partir de la cible.

Lance flamme :

Sur un résultat de 1 (non-modifié) au Jet pour Toucher, relancer le dé :

- si 1, l'arme est explose aisni que son porteur.
- si 2-3, l'arme s'enraye.

Les couverts ne comptent pas avec le tir d'un lance flamme.

Armes lourdes :

Si le Tireur meurt, l'arme est perdue.
Si le Pourvoyeur meurt, il peut être remplacé. Un Pourvoyeur à 2 ps du Tireur eut s'interposer si ce dernier est visé/chargé.

Armes	Déplacement	Orientation	Angle tir	Tir
LMG	1 soldat	gratuit	360°	1 soldat (sans décharge)
MMG HMG	2 soldats	gratuit	90° avant	1 soldat (décharge) 2 soldats (sans décharge)
Lance fusée	1 soldats	gratuit	360°	1 soldat (décharge) 2 soldats (sans décharge)
Mortier	2 soldats	gratuit	360°	2 soldats (décharge)
Canon	3 soldats : mvt de 2 ps atteler/dételer	90° gratuit (puis 1" par 90° supplem)	45° avant	3 soldats (décharge)

Les mortiers et les canons peuvent faire des tirs directs ou indirects.

COMBAT

Le joueur qui a l'initiative forme les groupes combattant : une figurine contre une ou plusieurs.

1-Jet pour toucher

Lancer le nombre total d'Attaque de chaque camp et choisir le meilleur résultat. Si ex-æquo, comparer la valeur de Combat du meilleur combattant. Si encore ex-æquo, 1,2,3 le joueur A gagne ou 4,5,6 le joueur B gagne.
Si un combattant couché gagne, il peut se relever mais pas blesser son adversaire. S'il perd, il reste couché.

Combat en position élevée :

Celui qui est plus bas a une valeur de Combat de 1.

2-Recul de 1 ps

Toutes les figurines ayant perdus reculent de 1 ps, sans se soucier des zones de contrôle ennemies. Elles ne peuvent pas sauter, escalader, embarquer sur pendant le recul.
Si la figurine ne peut pas reculer, elle est bloquée. Si la figurine est sur une échelle elle tombe

3-Jet pour blesser

Le gagnant frappe les adversaires du nombre total d'Attaques des tous ses combattants. Si le combattant est bloqué ou couché, le total d'Attaques est doublé

Cavalier

La cavalerie chargeant l'infanterie gagne ***1 Attaque*** et peut ***renverser ses ennemis*** : si le cavalier gagne le combat, il jette ses adversaires au sol.
Une figurine peut blesser le cavalier ou la monture. Si le cheval est tué, le cavalier est projeté.

Combat à travers une barrière / passage étroit

A travers une barrière, le combat se fait normalement.
Le perdant recule de 1ps et le Jet pour Blesser est effectué si 4+ au dé (sinon, le coup est arrêté par la barrière).

BRAVOURE

Test de Bravoure : 2 Dés+Bravoure ≥ 10

Quand effectuer le Test de bravoure ?

1- Au début du tour, si le soldat est isolé de son Groupe de Combat. Si raté, le soldat ***ne peut pas bouger/charger,*** mais peut tirer contre l'ennemi le plus proche.
2-Charger un ennemi effrayant (avant le déplacement de charge). Si raté, la figurine ***reste sur place,*** sans rien faire d'autre.
3-Suite à une déflagration d'une arme à gabarit. Si raté, la figurine ***Se couche.***
4-Au début de chaque tour, si son armée est à moitié détruite. Si le test est raté, la figurine ***Déroute*** et est retirée du jeu.
5-Une monture sans cavalier. Si le test est raté, la monture est dirigée de son mouvement complet par le joueur qui a l'initiative.

Influence des Gradés

Un Gradé (Héros) peut faire bénéficier de sa valeur Bravoure aux soldats amis se trouvant à 3 ps de lui. Ils ne peuvent pas en faire bénéficier au véhicule.

HEROS (Gradés)

Puissance

Chaque point dépensé peut modifier (ajouter ou enlever) le résultat d'un dé de la figurine (min= 1, max = 6) ou établir des Actions Héroiques :
1-Elan Héroique : Le Héros se déplace avant tout le monde. Il peut emmener avec lui tous les amis dans un rayon de 6 ps.
2-Tir Héroïque : Le Héros tire avant tout le monde. Il peut faire tirer les amis dans un rayon de 6 ps.
3- Combat Héroïque : Le Héros resoud son combat avant les autres. Si son camp tue tous ses ennemis, lui et ses amis peuvent charger à nouveau.
Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule fois chaque Actions Héroïques par tour.

Destin

Lancer un Dé par point de Destin dépensé et faire 4+ pour restaurer un PV, suite à une blessure.

PANZERFAUST

JEU DE FIGURINES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

VEHICULES

L'équipage des véhicules ne compte pas en terme de jeu.
Les véhicules ne sont pas affecté par la Bravoure, mais doivent toujours tester lorsque l'armée est à moitié détruite.

Mouvement

Les véhicules se déplacent en avant/arrière (sauf les motos, qu'en avant).

Terrains difficiles :

véhicules : mouvement /2 attelage : mouvement/4
En terrains difficiles, un véhicule peut ***s'enliser***. Lorsqu'il pénètre ou commence son mouvement en terrain difficile, lancer un dé. Sur un 1, il s'enlise.
Pour ***se désenliser***, il doit faire 4+ au dé, au tour suivant (Action Longue).

Tourelles :

Les tourelles peuvent s'orienter gratuitement de 90° (ne compte pas comme un mouvement). Puis compte pour 1 ps par 90° supplémentaire.

Véhicules de transport :

Les soldats peuvent monter/descendre d'un véhicule en une Action Longue. De même, un canon peut être attelé/dételé.
Jusqu'à 10 soldats peuvent grimper sur la carrosserie d'un tank.

Tir

Angle de tir :

Différentes armes d'un véhicule peuvent tirer sur des cibles différentes.

MG de coque	90° avant
MG coaxiale	Même cible que le canon dans les 45° avant
MG de tourelle	90° avant, mais ne peut pas tirer avec le canon et la MG en même temps
AAMG	360°
Canon de véhicule	45° avant

Possibilités de tir :

Véhicule à l'arrêt	Tir avec toutes les armes (tous les canons se déchargent !)
Véhicule à ½ mouvement	Tir avec un seul canon (avec un malus de -1CT) Tir avec les MG
Véhicule à plein mouvement	Tir avec les MG (avec un malus de -1CT)
Passagers	Tir impossible

Les Canons, lorsqu'ils rechargent, choisissent le type d'obus : HEAT ou HE.

Tir sur les véhicules :

-tir sur le véhicule : toujours réussi (sauf pour les motos, sur 4+ sinon c'est les passagers qui subissent le tir).
-tir sur les passagers : réussi sur 4+ sinon c'est le véhicule qui subit le tir.

Combat

Charge des soldats contre les véhicules :

Pendant la Phase de Mouvement, les soldats, armés des grenades, peuvent charger des véhicules.
Pendant la Phase de Combat, résoudre l'attaque du soldat :
-faire 4+ avec un dé pour trouver une grenade sur soi.
-la grenade entre dans le véhicule sur un 6 (2+ contre un véhicule avec D≤5). En cas d'échec, le soldat chute à 1" et subit une touche de Force 3 sur 4+ (sauf si le véhicule est immobilisé, « enlisé » ou « roue HS »).
-lorsque la grenade est entrée, elle inflige une blessure au véhicule sur 4+.
-à la fin, le soldat recule de 1 ps.

Si le véhicule est immobilisé (« enlisé » ou « roue HS »), les soldats peuvent attaquer des passagers, mais résoudre cette attaque comme à travers une barrière.

Charge de véhicules :

Pendant la Phase de Mouvement, un véhicule peut foncer vers :
-Inf/Cav : le soldat peut éviter la charge sur 4+ et se déplace à 1 ps sur le côté. Sinon il subit une touche de la Force de choc du véhicule, puis de déplace de 1 ps.
-véhicule : le véhicule peut éviter la charge sur 4+ et se déplace à 1 ps sur le côté. Sinon les 2 véhicules subissent une touche de la Force de choc du véhicule adverse.

Il n'est pas possible de « re-écraser » la même figurine dans le même tour.

Dégâts des véhicules :

Les tirs par estimation (mortier, canon) touche le toit du véhicule.

Résultat du D6	Effets
1 : Roues HS	Les roues ou chenilles explosent ; le véhicule ne peut plus bouger.
2 : Véhicule HS	Le véhicule est inutilisable (renverser le véhicule ou marqueur de feu) et les passagers sortent sans dommage à 1" de celui-ci.
3 : Accident léger	Véhicule HS ; les passagers sont éjectés au sol à 3 ps.
4 : Accident	Véhicule HS ; les passagers sont éjectés au sol à 3 ps et subissent une touche de FO=3 ; tout ce qui se trouve à 3ps est jeté au sol.
5-6 : Explosion	Véhicule HS ; les passagers meurent ainsi que tout les soldats qui se trouvent à 3 ps.

REGLES SPECIALES

Démolition

Tous les obstacles sont des terrains difficiles.

Tir sur les obstacles :

Les armes de tirs de Force 5 ou plus peuvent occasionner des dégâts aux obstacles, contre la Défense de l'obstacle.

Véhicule traversant des obstacles :

Le véhicule occasionne une touche de sa Force de Choc contre l'obstacle.
L'obstacle occasionne une touche de Force égale à sa Défense contre le véhicule.

Obstacles	Défense	PV	Effet si détruit
Arbuste, haie	4	1	A enlever
Barrière en bois	6	1	A enlever
Barrière en brique, pierre	8	1	A enlever
Arbre	6	2	Coucher l'arbre (barrière de bois)
Bâtiment en bois	8	3	Devient une ruine
Bâtiment en brique, pierre	12	3	Devient une ruine
Bunker	15	4	Devient une ruine
Ruine	-	-	Ne peut être détruit

Armes de combat

Armes de corps à corps	Notes
Outil, Arme improvisée	-1 au Jet pour Toucher
Arme de base, couteau, Baionette	Normal
Sabre	Permet relancer les 1 au Jet pour Toucher.
Lance de Cavalerie	+1 au Jet pour Blesser pour la Cavalerie en charge , contre Inf. ou Cav.

Armes de tir

Armes	Portée	Force	Pénalité de Mvt	Rythme	Rechargnt	Note
Pistolet	12 ps	3	-	2		
Grenade	6 ps	5	-	1		gabarit de 3 ps autour de l'impact est touchée
Fusil	30 ps	4	Demi	1		
Fusil de Sniper	30 ps	4	Demi	1		Lunette de visée[1]
Fusil d'assaut	24 ps	4	-	2		
Lance fusée (Bazooka,…)	16 ps	5	Totale	1	Spécial	FO=+4 contre véhicule
Lance fusée (Panzerfaust)	16 ps	5	Totale	1	Spécial	FO=+4 contre véhicule, 1seul tir
Fusil antichar	30 ps	4	Totale	1		FO=+4 contre véhicule
Mitraillette (SMG)	16 ps	4	-	3		
Lance flamme	Flamme	4	Demi	1		Gabarit de flamme
LMG	40 ps	4	Totale	4		
MMG	40 ps	4	Totale	5	Spécial	
HMG	60 ps	4	Totale	6	Spécial	
Mortier léger	30 ps	7	Totale	1	O	Estimation, gabarit de 3 ps, tir indirect possible
Mortier lourd	50 ps	8	Totale	1	O	Estimation, gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie léger (20mm-56mm et 2pdr)	50 ps	7	Totale	1	O	gabarit de 3 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie moyen (57mm-75mm et 6pdr)	100 ps	8	Totale	1	O	gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie lourd (76mm-88mm et 17pdr)	150 ps	10	Totale	1	O	gabarit de 5 ps, tir indirect possible
Canon d'Artillerie extra lourd (89mm +)	200 ps	12	Totale	1	O	Gabarit de 5 ps,tir indirect possible
MG de char	30 p	4	Spécial	4		
Canon lance flamme	Flamme	4	Spécial	1	O	Gabarit de flamme
Canon de char léger (20mm-56mm et 2pdr)	50 ps	7	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 3 ps et FO=6
Canon de char moyen (57mm-75mm et 6pdr)	100 ps	8	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 ps et FO=7
Canon lourd (76mm-88mm et 17pdr)	150 ps	10	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 p et FO=8
Canon de char extra lourd (89mm +)	200ps	12	Spécial	1	O	Perforant : impact unique HE : gabarit de 5 ps et FO=9

1 : Une lunette de visée permet de ne pas compter la pénalité de longue portée au tir, si le Sniper ne bouge pas pendant la phase de mouvement.

Tableau des blessures

FORCE \ DÉFENSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-	-	-
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-	-
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-	-
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-	-
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-	-
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4

MARQUEURS DE JEU

DÉPLOIEMENT CACHÉ

CAMP	LEURRE	TROUPES
? ALLIES		4
? ALLIES		3
? ALLIES		2
? ALLIES		1

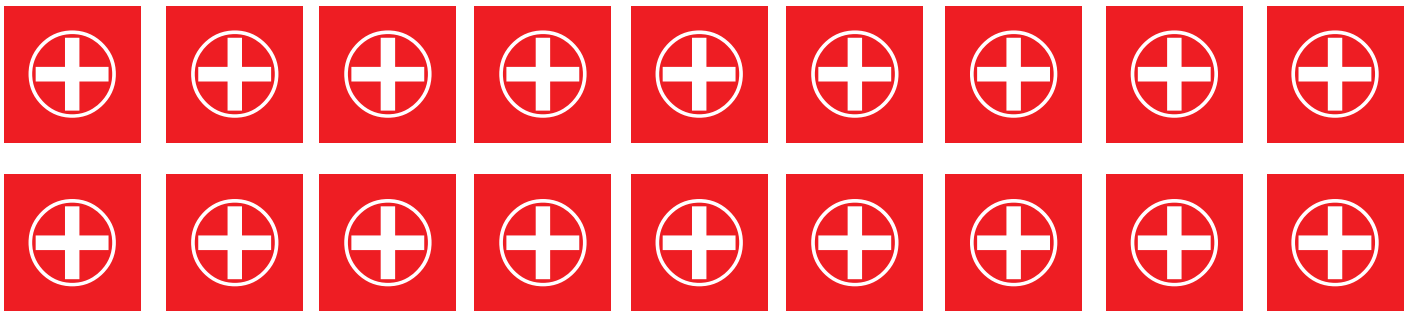
MARQUEURS DE JEU

DÉPLOIEMENT CACHÉ

? AXE		4
? AXE		3
? AXE		2
? AXE		1
CAMP	LEURRE	TROUPES

MARQUEURS DE JEU

IMPACT

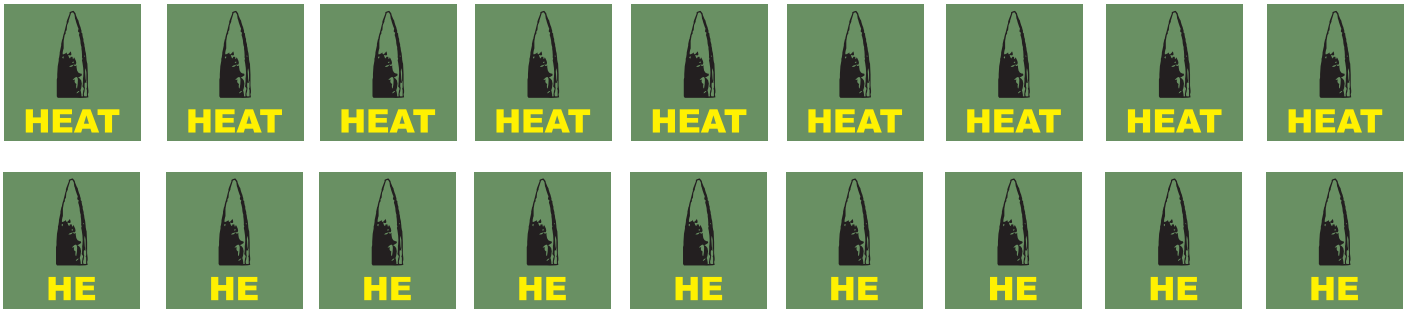


FEU

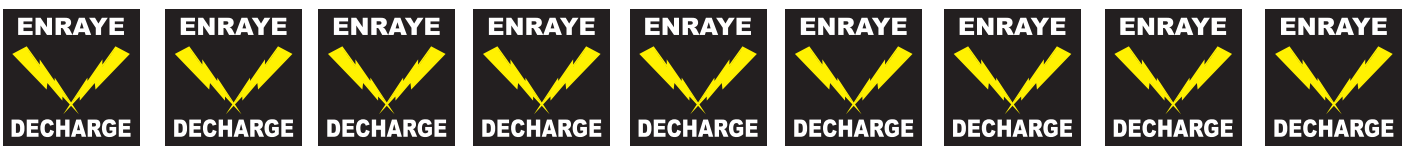
ENLISE

ROUE HS

OBUS HEAT / HE



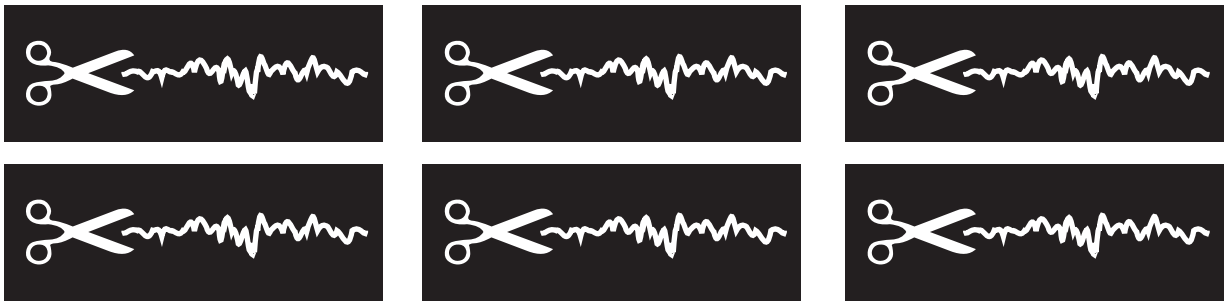
ENRAYE / DECHARGE



MARQUEURS DE JEU

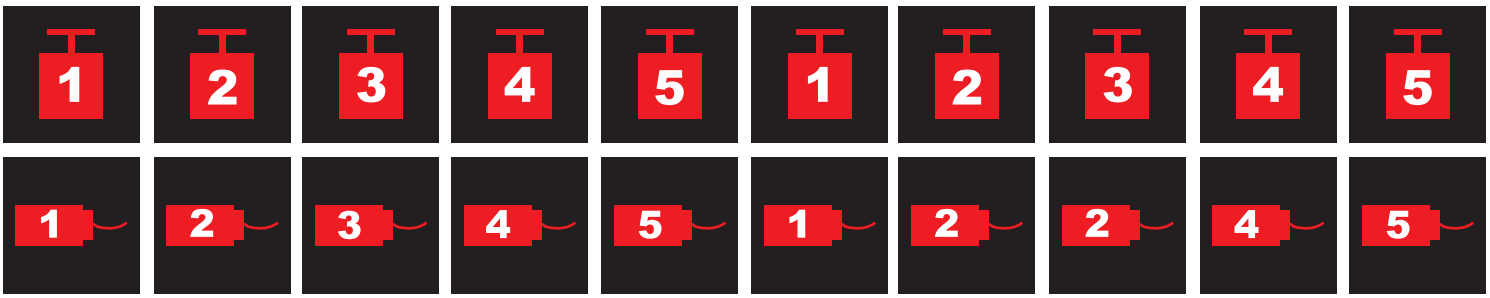
MINES DESAMORCEES

BARBELES COUPES



EXPLOSIF A RETARDATEUR

EXPLOSIF A DECLENCHEMENT CONTROLE



PANZERFAUST

JEU DE FIGURINES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Panzerfaust est un jeu de figurines pour deux joueurs ou plus, mettant en scène les combats tactiques entre les forces Alliés et celles de l'Axe, durant le conflit mondial se situant de 1939 à 1945.

Ce livre contient toutes les règles nécessaires pour simuler la plupart des affrontements et des escarmouches de la Seconde Guerre Mondiale, à l'échelle 20 mm (ou 1/72) ou 28mm. De plus, il renferme une synthèse du contexte historique et militaire ainsi que les principales listes d'armées pour représenter les forces américaines ou allemandes.

La bataille fait déjà rage... Choisissez votre camp, montez votre armée, trouvez un adversaire et faites rouler les dès !

QUE CONTIENT LE LIVRE ?

HISTORIQUE
RÈGLES COMPLÉTES
LISTES D'ARMÉES POUR LES ALLIÉS ET L'AXE
SCÉNARIOS
FEUILLES DE RÈFÈRENCE
MARQUEURS DE JEU
LIVRE ILLUSTRÉ

COPYRIGHT © GAMES WORKSHOP ET WARHAMMER HISTORICAL.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CE JEU NON OFFICIEL A ÉTÉ CRÉÉ SANS L'ACCORD DE GAMES WORKSHOP
ET WARHAMMER HISTORICAL. IL EST TOTALEMENT GRATUIT ET NE PEUTPAS ÊTRE VENDU.

VOUS DEVEZ POSSÉDER UNE VERSION DE LEGENDS OF THE OLD WEST
DE WARHAMMER HISTORICAL POUR POUVOIR UTILISER PANZERFAUST.

Studio Corax