

### SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement
2. Initiative
3. Activation

### ACTIONS DES UNITES

- Tirer à pleine puissance
- Mouvement et tir réduit
- Mouvement d'assaut
- Mouvement rapide
- Ramper
- S'enterrer ou se camoufler

### TEST D'EXPERIENCE (1D6)

- Elite 3+
- Vétéran 4+
- Conscrit 5+

### TEST DE MORAL (1D6)

- Déterminé 3+
- Confiant 4+
- Hésitant 5+
- Non commandée - 1
- Sous le feu ennemi - 1
- Hors de vue ennemi + 1

### POTENTIEL DE MOUVEMENT EN CM

Type d'unité	Clair	Route
Infanterie et armes de soutien	20	30
Infanterie en mouvement rapide	30	40
Infanterie rampant	10	10
HMG, Mortier 81 mm, Fusil antichar lourd	15	20
Cavalerie/cavalerie chargeant	30/50	40/60
Véhicule chenillé très lent	20	30
Véhicule chenillé lent	30	40
Véhicule chenillé standard	40	60
Véhicule chenillé rapide	50	70
Half-track	50	80
Véhicules à roues	40	100
Chariot hippomobile	30	40
Canon léger/moyen	10/5	15/10

**Tracter un canon :** Vitesse réduite de 10 cm

**Marche arrière :** 1/3 de la vitesse ou 1/2 pour une voiture blindée

### RISQUE DE PANNE (1<sup>er</sup> D6 de couleur puis 2<sup>nd</sup> D6 si besoin)

Type d'unité	1 <sup>er</sup> D6	2 <sup>nd</sup> D6
Mortier, Mitrailleuses, Fusil antichar	1	1 à 2
Autres armes antichar (sauf au 1 <sup>er</sup> tir)	1	1 à 3
Charge explosive (n'explose pas)	1	1 à 2
Lance-flammes infanterie, obus phosphore WP	1 ou 2	Auto
LF véhicule, Fumigène, HEAT, APCR, APDS	1	Auto

### EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Mouvement				Niveau	Ligne de vue
	A pied	Roues	Chenilles	Couvert		
Bâtiment, Bunker	-	Interdit	Interdit	Lourd	2, 3, 4	Bloquée
Usine ou entrepôt	-	½ Mvt #	½ Mvt #	Lourd	2 ou 3	10 cm
Bâtiment en ruine	- 5 cm	Interdit	½ Mvt #	Lourd	2	10 cm
Bois dense, Jungle	- 5 cm	Interdit	½ Mvt #	Léger	3	5 cm
Bois clair, Verger	-	½ Mvt #	½ Mvt	Léger	3	5 cm
Broussailles, Vigne	-	½ Mvt	-	Léger	1	5 cm
Champ cultivé	-	½ Mvt	-	Léger	1	5 cm
Champ labouré	-	½ Mvt	-	-	0	-
Colline douce	-	- 5 cm	- 5 cm	-	5+	Bloquée
Colline accidentée	-	½ Mvt #	½ Mvt	Léger	5+	Bloquée
Colline difficile	- 5 cm	Interdit	Interdit	Léger	5+	Bloquée
Dune de sable	- 5 cm	½ Mvt #	½ Mvt #	-	5+	Bloquée
Haie, clôture	-	- 10 cm #	- 5 cm	Léger	1 ou 2	Bloquée
Haie de bocage	- 5 cm	Interdit	-10cm #[HT]	Lourd **	3	Bloquée
Muret, talus	-	Interdit	- 10 cm	Lourd **	1	Bloquée
Mur en pierre	- 10 cm	Interdit	-10cm #[HT]	Total	2	Bloquée
Marécage, Rizière	- 5 cm	Interdit	½ Mvt #	-	0	-
Neige, Boue	- 5 cm	½ Mvt	-10 cm	-	0	-
Ravine (pentes)	- 5 cm	-10 cm #	- 10 cm	Lourd **	0	-
Ravine (fond)	-	½ Mvt	½ Mvt	-	- 1	Bloquée
Rivière profonde	Interdit	Interdit	Interdit	-	0	-
Rivière peu profonde	½ Mvt	Interdit	½ Mvt #	-	0	-
Ruisseau	- 5 cm	- 10 cm #	- 10 cm	-	0	-
Sable mou	- 5 cm	½ Mvt #	½ Mvt #	-	0	-
Sol rocaillieux	-	½ Mvt #	½ Mvt	-	0	-
Voie ferrée	-	- 5 cm	-	-	0	-
Voie ferrée remblai	-	- 10 cm	- 5 cm	Lourd **	2	Bloquée
Retranchement	-	-	-	Lourd	-1	-
Tranchée	- 5 cm	Interdit	½ Mvt (#HT)	Lourd	-1	10 cm
Barbelés	- 10 cm *	Interdit	½ Mvt (#HT)	-	0	-
Barricade	- 10 cm	Interdit	½ Mvt #[HT]	Lourd **	2	Bloquée
Obstacle antichar	-	Interdit	Interdit	Variable	0	-

# Immobilisation (1 sur 1D6) ; [HT] Interdit half-track ; (#HT) Immobilisation half-track

\* Test d'expérience pour franchir un barbelé ; \*\* Pas de couvert si bombardement

### TIRS D'ARMES LEGERES

Armes d'infanterie	Portée	Puissance de feu
Servants	20	1D6-1
Milice	20/40	1D6/1D6-1
Infanterie de réserve	20/40	2D6/1D6
Infanterie de ligne	30/60	2D6/1D6
Infanterie avec PM	10/20	3D6/1D6
Infanterie d'assaut	20/40	3D6/2D6
Infanterie lourde	30/60	3D6/2D6
MMG	40/80	4D6/2D6
HMG	60/120	4D6/2D6
Mortier 2", 45, 50 mm	60 (10)	2D6 (Indirect)
Mortier 60 mm	120 (10)	2D6 (Indirect)
Mortier 3", 80 mm	180 (20)	3D6 (Indirect)
Charge explosive *	5	TE : 3D6 ou 6D6
Lance-flammes *	10	2D6 (4+ sans JS)

Armes de véhicule	Portée	Puissance de feu
MG de véhicule	40/80	2D6/1D6
2xMG ou 3xMG	40/80	3D6/2D6
HMG, Canon 15/20 mm	60/120	2D6/1D6
2xHMG ou 2x20 mm	60/120	4D6/2D6
4xHMG ou 4x20mm	60/120	6D6/3D6

Circonstances	Puissance de feu
Mouvement et Tir (sauf *)	- 1D6
Circonstances difficiles, Suppression	- 1D6
Cible camouflée ou en placement caché	Divisée par 2
Cible dans un bunker	Divisée par 2

Cible du tir	Résultat
Mouvement à découvert (au moins 5 cm)	3+
Immobile sur rampe à découvert	4+
Dans un couvert léger ou enterrée	5+
Dans un couvert lourd	6
Tir à bout portant (5 cm)	+1
Tir défensif après tir de couverture	-1 ou -2
Véhicule immobile à découvert	4+
Véhicule en mouvement ou à couvert	5+

**Jet de Sauvegarde (JS) :** Faire un test d'expérience avec :

- Par touche reçue (y compris la première) - 1
- Unité déjà démoralisée - 1

Echec = unité démoralisée. Un résultat de zéro ou moins indique que l'unité est éliminée (sauf dans un bunker).

### REPARATION (1D6)

Lors de la phase de ralliement sur 5+

### DISTANCE DE DETECTION

Infanterie Canon lég./moy. Véhicule taille TP	Type de Visibilité	
	Normale	Réduite
Camouflé ou en placement caché	5 cm	Contact
A couvert et mvt ou immobile	30 cm	15 cm
A découvert et immobile/rampe	40 cm	20 cm
A couvert et tir	60 cm	30 cm
A découvert et en mvt ou tir	90 cm	60 cm

  

Véhicules taille P, N, G, TG Canon lourd	Type de Visibilité	
	Normale	Réduite
Camouflé ou en placement caché	10 cm	Contact
A couvert et mvt ou immobile	60 cm	30 cm
A découvert et immobile	120 cm	90 cm
A couvert et tir	120 cm	90 cm
A découvert et en mvt ou tir	Illimité	Illimité

Dans tous les cas :

- Reconnaissance + 10 cm

Sauf si camouflé ou placement caché :

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

### JET POUR TOUCHER (2D6)

Pour toucher, obtenir un résultat **supérieur ou égal** au score.  
Un **2** est toujours un échec, Un **12** est toujours un succès.

**Tir de zone** : Aucun modificateur relatif à la cible.

Nature du tireur	Score
Véhicule/canon immobile	5 / 4
Véhicule en mouvement	8
si char équipé d'un stabilisateur, canon d'avion	7
si char avec tourelle étroite	9
Véhicule/canon qui pivote	7 / 6
Tourelle / affût 360° qui pivote	6 / 5
Arme antichar/panzerfaust immobile	5 / 6
Arme antichar/panzerfaust en mouvement	7 / 8
▪ Canon court (*) à plus de 30 cm	-1/20 cm
▪ Canon normal ou < 40 mm à plus de 30 cm	-1/30 cm
▪ Canon L (sauf Russe) à plus de 60 cm	-1/30 cm
▪ Canon LL (sauf Russe) à plus de 90 cm	-1/30 cm

### Modificateurs (cumulatifs sauf pour Cible dans un bunker) :

▪ Tir à bout portant (-10 cm) sauf arme HEAT	+ 2
▪ Tir à longue portée d'une arme antichar	- 2
▪ Tir d'un véhicule avec équipement exposé	+ 1
▪ Tireur avec mauvaises optiques (à +30 cm)	- 1
▪ Tireur élite / conscrit	+1/-1
▪ Tireur plus haut	+ 1
▪ Tir d'obus APCR (à +30 cm) ou APDS (à +60 cm)	- 1
▪ Tir successif sur la même cible	+1/+2
▪ Tir à travers un fumigène	- 2
▪ Tir d'immobilisation (JS à 4+ si Schürzen)	- 2
▪ Taille du véhicule cible (TP, P, G, TG)	-2/-1/+1/+2
▪ Cible véhicule en mouvement (mini 10 cm)	- 2
▪ Cible infanterie et canon à couvert	- 2
▪ Cible camouflée ou en placement caché	- 2
▪ Cible canon moyen/canon léger	-1/-2
▪ Cible véhicule à couvert/caisse invisible	-1/-2
▪ Cible dans un bunker	- 6

### TEST DE DESTRUCTION DES VEHICULES (2D6)

2D6 + Facteur antichar > Blindage cible = Destruction  
Si égalité alors immobilisation si le tir touche l'arrière ou le côté  
Test de moral de l'équipage ou abandon du véhicule.

#### Modificateurs (cumulatifs) :

▪ Canon court (*) à plus de 30 cm	-1/20 cm
▪ Canon normal ou < 40 mm à plus de 30 cm	-1/30 cm
▪ Canon L à plus de 60 cm	-1/30 cm
▪ Canon LL à plus de 90 cm	-1/30 cm
▪ Tir à bout portant (-10 cm) sauf HEAT	+2
▪ Tir sur le côté / l'arrière	+1/+2
▪ Tir venant du haut / si cible avec toit ouvert	+1/+3
▪ Obus APCR/APDS	+1/+2
▪ Obus HEAT (sans modificateur de distance)	+2
▪ Coup critique	+1D6

### MUNITIONS ANTICHAR (AC)

Calibre du canon	AC
HMG, Mrt 60* (si cible toit ouvert)	0
20, 37*, Mrt 80*	1
20L, 37, 47*, 57*, Mrt 107*, Roquettes	2
25LL, 28LL, 37L, 40, 47, 57, 65*, 70*, Mrt 120*	3
37LL, 40L, 45L, 47L, 50, 75*, 76*, 95*, Mrt 160*	4
45LL, 50L, 76 (Russe), 88*, 105*, 114*, 122*	5
57L, 75, 76, 76L (Russe), 88, 105, 140*, 150*, 152*	6
75L, 76L, 77L, 85L (Russe), 200*, Stielgranate 41, Mine	7
75LL, 76LL, 88L, 90L, 100L, 150, 152, 155	8
122L, 380*	9
88LL, 128L	10

Armes antichar	Portée	AC	HE
Fusil antichar (ATR)	30/60	1/0	-
Fusil antichar lourd (20L)	40/80	2/1	-
Panzerfaust mi-43	5	6	-
Panzerfaust 44	5	8	-
Panzerfaust 45	5/10	8	-
Panzerschreck 43-45	10/20	8	2D6
Bazooka 42-43	10/20	6	2D6
PIAT, Bazooka 44-45	10/20	7	2D6

### TIRS D'OBUS EXPLOSIFS (HE) SUR INFANTERIE/CANONS

**Tir direct** : Une touche automatique. Lancez le nombre de D6 indiqués pour des touches supplémentaires à répartir.

**Tir indirect** : Placez le gabarit et lancez le nombre de D6 indiqués pour chaque unité se trouvant sous le gabarit. Les véhicules sont touchés sur un 5+. Si un véhicule blindé reçoit au moins 2 touches, effectuez un test de destruction avec la valeur de blindage arrière et le modificateur *Tir venant du haut*.

Cible du tir	Tir direct	Tir indirect
A découvert ou dans couvert léger	4+	5+
Dans un bois (sauf couvert lourd)	4+	4+
Dans un couvert lourd	5+	6
Dans un bunker	6	6

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

**Retranchement et bâtiment** : -1D6 si tir indirect

### OBUS EXPLOSIFS (HE) ET BOMBARDEMENT

Calibre du canon	Puissance de feu
60 mm et moins	2D6
61 - 90 mm	3D6
91 - 115 mm	4D6
116 - 139 mm	5D6
140 - 165 mm	6D6
166 mm et plus	7D6

### ASSAUT (1D6)

Elimine un adversaire sur 5+.  
Les unités démoralisées sont automatiquement éliminées.

Type d'unité	Mod.
Assaut, PM ou Choc	+1
Commandement	+1
Expérience inférieure	-1
Servants	-1

### ASSAUT INFANTERIE CONTRE BLINDES (1D6)

La cible doit se trouver dans les 5 cm d'un couvert.  
Réussir un test d'expérience avant l'assaut (-1 en 39-41)  
Un résultat égal au score immobilise le véhicule

Type d'unité	Score	Etat de la Cible
Unité d'infanterie	5+	▪ Toit ouvert + 1
Unité d'assaut ou PM	4+	▪ Non blindée + 1
Charge explosive	3+	▪ Immobilisée + 1
Mine Magnétique	2+	▪ En mouvement - 1

### ECRASEMENT (1D6)

Réussite = cible détruite.  
Echec = JS ou démoralisée.  
La cible recule de 5 cm ou de 20 cm si véhicule.

Type d'unité	Score
Infanterie à découvert	3+
Infanterie à couvert	5+
Camion, voiture, moto	4+
Canon, HMG, mortier	Auto

### SUPPORT ARTILLERIE

- Contact radio (ralliement)
- Précision et ajustement
- Déclenchement du tir
- Test de fin du support

Contact radio	Score
Américains	3+
Allemands, Anglais	4+
Russes (194)	6
Russes (1942)	5+
Russes (1944-1945)	4+
Autres Pays	5+
Par essai successif	+1

Taille du Gabarit	
▪ Mortier Lég./Moy.	5 cm
▪ Demi-batterie	10 cm
▪ Batterie complète	15 cm
▪ Lance-roquettes	+5 cm

### Test de précision

Score	
Lance-Roquettes	6
Russes, Mineurs	6
Autres nationalités	5+
Tir à vue	+2
2 <sup>ème</sup> Essai	+2
3 <sup>ème</sup> Essai ou pré-régulé	Auto

#### Erreur de Tir

Si Test de précision = 1, faire un test d'expérience. En cas d'échec, l'adversaire déplace le gabarit de 20 cm et déclenche le tir.

#### Test de fin du support

1D6 > au nombre de tirs	
▪ Munitions limitées	-1
▪ Stock de munitions	+1
▪ Batterie américaine	+1

### SUPPORT AERIEN

- Contact radio (ralliement)
- Nombre d'avions
- Repérage de la cible
- Défense anti-aérienne
- Attaque aérienne

Contact radio	Score
Support limité	6
Support normal	5+
Support prioritaire	4+

1D6	Nombre d'avions
1	1 avion
2-5	2 avions
6	3 avions

▪ Support limité	-2
▪ Support prioritaire	+2

### Repérage de la cible

Réussite sur 2+ ou sur 4+ si la cible est à -5 cm d'un bois, d'un bocage, d'un bâtiment ou dans des fumigènes.

#### Erreur de tir

Si Test de repérage = 1, faire un test d'expérience. Si échec attaque de la cible la plus proche dans les 20 cm.

#### Défense anti-aérienne (AA)

Les armes AA touchent sur 6  
L'avion a droit à un JS

Armes AA	Portée
MG AA	40
HMG AA, 20 mm	60
37 mm, 40 mm	80