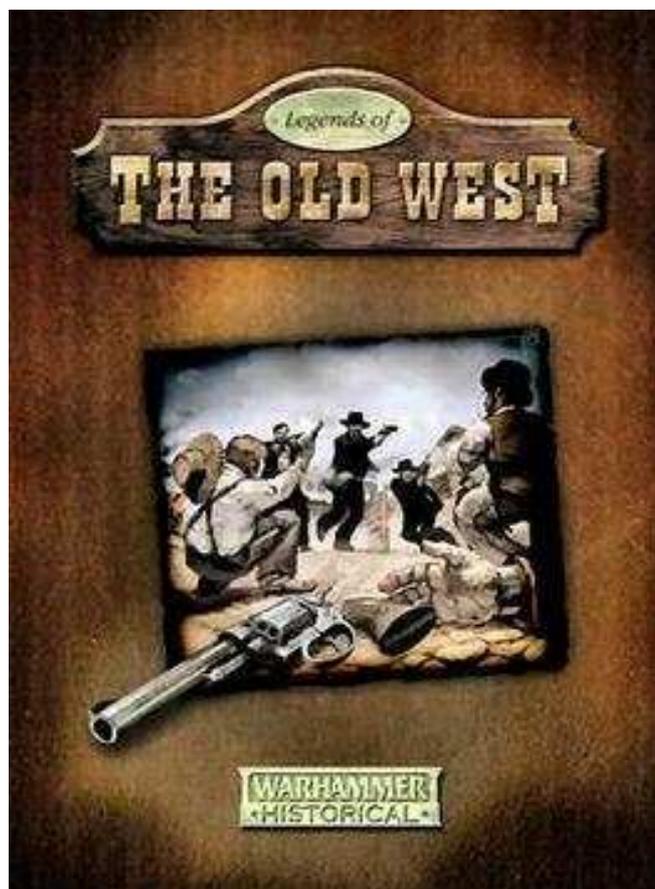


Legends Of The Old West



Supplément Colonial, 14/18 et 39/45

Le système de jeu de Legends Of The Old West est connu de nombreux joueurs. Il couvre les grandes périodes de l'histoire de l'Antiquité à la Renaissance. Les règles qui suivent proposent une extension pour des conflits pour l'époque coloniale, la première ou seconde guerre mondiale. Cette adaptation conserve le principe de règles de Legends Of The Old West, tout en y ajoutant de nouveaux tableaux concernant les armes, équipements et troupes.

Ces règles ne sont pas officielles et peuvent évoluer pour permettre une meilleure jouabilité.

Mise à jour du 28/01/2008

| | |
|--|-----------|
| Epoque Coloniale | 4 |
| Règle spécifique importante | 5 |
| Phases de Jeu et Différences dans la règle : | 5 |
| Test de Cran | 6 |
| Profils..... | 7 |
| Tableau des Armes et Matériels | 10 |
| Tableau des Véhicules | 11 |
| Première Guerre Mondiale 1914/1918..... | 12 |
| Règle spécifique importante | 13 |
| Phases de Jeu et Différences dans la règle : | 13 |
| Test de Cran | 14 |
| Profils..... | 15 |
| Règles Spécifiques..... | 18 |
| Embuscade..... | 18 |
| Localisation..... | 18 |
| Grenade..... | 18 |
| Lance-flammes | 18 |
| Tir de Mortier ou de Roquettes..... | 19 |
| Champ de Mines | 19 |
| Canons | 19 |
| Les munitions chimiques | 20 |
| Armes Spéciales..... | 20 |
| Les véhicules | 21 |
| Tableau des Armes de Tir..... | 23 |
| Tableau des Véhicules | 24 |
| Règles d'aviation | 25 |
| Feuille de route | 25 |
| Entrée sur la table | 25 |
| Sortie de table | 25 |
| Mouvement..... | 25 |
| Détermination des dégats..... | 26 |
| Tirer sur un appareil depuis le sol..... | 26 |
| Types d'avion..... | 27 |
| Seconde guerre mondiale 1939/1945..... | 28 |
| Règle spécifique importante..... | 29 |
| Phases de jeu et différences dans la règle..... | 29 |
| Test de cran..... | 30 |
| Profils..... | 31 |
| Règles spécifiques..... | 34 |
| Embuscade..... | 34 |
| Localisation..... | 34 |
| Grenade..... | 34 |
| Lance-flammes..... | 34 |
| Tir de mortiers et de roquettes..... | 35 |
| Champs de mines..... | 35 |
| Canon..... | 35 |
| Les munitions chimiques..... | 36 |
| Armes spéciales..... | 36 |
| Les véhicules..... | 37 |
| Tableau de armes de tir..... | 39 |
| Tableau des véhicules..... | 40 |

Tour de Jeu

1. L'Initiative

Les deux camps lancent chacun un dé pour déterminer lequel gagne l'Initiative pour ce tour.

2. Déplacement

Les deux camps déplacent leurs figurines. Le camp qui a l'Initiative déplace ses figurines le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a déplacé ses figurines, l'autre camp se déplace.

3. Tir

Les deux camps tirent. Le camp qui a l'Initiative tire le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a terminé ses tirs, l'autre camp tire.

4. Combats

Les deux camps résolvent les combats rapprochés. Le camp qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats.

5. Fin du Tour

Le Tour est terminé. Commencer un nouveau tour en commençant par la phase 1 : l'Initiative.

Toutes les règles sont détaillées dans le livre de règles de Legends Of The Old West ou sur les feuilles de référence.

Epoque Coloniale





Règle spécifique importante

- Les figurines sont regroupées en **unités ou escouades**. Ainsi, une escouade contient au minimum 8 figurines et au maximum 16 figurines en général. Les figurines d'une unité ne doivent pas se trouver au plus près du chef d'unité (ceci à pour but de simuler la formation serrée).
- Les figurines peuvent tirer avec n'importe quelle arme si elles se sont déplacées de leur **demi mouvement au maximum**. On considère qu'elles sont suffisamment entraînées pour pouvoir se déplacer et tirer.

ATTENTION : Le jeu durant la période Coloniale n'est pas adapté pour un jeu en campagne comme prévu dans les règles de Legends Of The Old West.

Phases de Jeu et Différences dans la règle :

En terme de jeu, les unités existent. Elles sont composées en général de 8 à 12 figurines, commandées par un sous-officier et/ou un officier. On peut également adjoindre une arme d'appui au groupe. Le nombre de figurines et l'équipement varie selon la nationalité. Il n'y a en revanche plus (sauf exception précisée) de musicien ni d'étendard d'unité. Les sous-officiers et officiers apportent leurs capacités de Cran à toutes les figurines ou tout groupe de figurines dans les 30 cm. Cela est valable pour les troupes de même nationalité sur la table.

1. L'Initiative

- Les deux camps lancent chacun un dé pour déterminer lequel gagne l'Initiative pour ce tour.
- Toute unité doit faire un test de cran si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.
- Les machines de guerre ayant raté un allumage ou ayant subi une perte de servant au tour précédent peut tenter une récupération.

2. Déplacement

Les deux camps déplacent leurs figurines par **unité**. Le camp qui a l'Initiative déplace ses figurines le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a déplacé ses figurines, l'autre camp se déplace. Si une unité en charge une autre, on place en contact les figurines **pouvant terminer leur charge au contact d'un ennemi** socle à socle avec ledit ennemi.

3. Tir

Les deux camps tirent. Le camp qui a l'Initiative tire le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a terminé ses tirs, l'autre camp tire. Les déclarations de tir se font par unité. On prend l'arme correspondant à la figurine en prenant bien soin de préciser.

4. Combats

Les deux camps résolvent les combats rapprochés. Le camp qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats. Si une unité est en combat avec une autre, on place toutes les figurines qui sont en combat en contact. Si certaines figurines de l'unité n'ont pu finir leur mouvement/charge en contact avec une figurine adverse, elle ne prend pas part au combat.

5. Fin du Tour

Le Tour est terminé. Commencer un nouveau tour en commençant par la phase 1 : l'Initiative.

Test de Cran

- Si une unité perd la moitié de son effectif de base, on effectue un test pour l'ensemble de l'unité avec le Cran du chef (officier, sous officier) s'il est encore en vie, sinon avec le cran d'un soldat.
- Si le général (ou l'officier commandant l'armée) est tué, on teste le Cran pour chaque escouade.
- Si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.

Profils

Sous officiers, Officiers, Officiers Supérieurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|--------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Sous officier | 15 cm | 3+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 20Pts |
| Officier | 12,5 cm | 4+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 40Pts |
| Officier Supérieur | 12,5 cm | 4+ | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 6 | 2 | 2 | 60Pts |

Leader : si une figurine amie située à moins de 30 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Héros doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Troupes

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|----------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Troupes Régulières | 12,5 cm | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 8Pts |
| Troupes Irrégulières | 15 cm | 3+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 6Pts |

Les troupes régulières sont formées de conscrits entraînés aux combats. Elles peuvent être équipées d'un fusil et d'une baïonnette ou d'une carabine selon la figurine. Toutes les troupes régulières peuvent avoir un chef d'unité pour 5\$ supplémentaires.

Les troupes irrégulières regroupent sont formées d'indigènes peu ou pas entraînés. Elles peuvent être équipées de nombreuses combinaisons d'armes, du javelot et bouclier au fusil, selon la figurine. Toutes ces troupes peuvent avoir un chef d'unité pour 5\$ supplémentaires.

Autochtones

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Autochtones | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 4Pts |

Ce genre de troupe réunit les indigènes natifs de la région. Ils sont en général mal armés. La levée d'Afrique du Sud est composée d'hommes armés à 50% de lances et boucliers et à 50% d'hommes armés de mousquets. Il est à préciser que dans la réalité, ces troupes étaient équipées de mousquets à raison de 1 pour 10. Ils peuvent avoir un commandement d'unité pour 5\$ par modèle. Ils peuvent être montés pour 15 points par modèle. Ils sont alors équipés de carabines, ont un Cr de 5 et T de 4+.

Askaris

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|---------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Askaris | 15 cm | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 6Pts |

Les Askaris sont des troupes autochtones ayant subi un entraînement militaire minimum. Ils sont entraînés aux manœuvres et au tir, mais restent moins efficaces que des troupes professionnelles.

Ils sont armés de fusils à poudre ou à culasse selon la nationalité de leur commandant. Ils peuvent avoir un commandement d'unité pour 5\$ par modèle.

Troupes D'Elite

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Troupes d'Elite | 15 cm | 3+ | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | - | - | 12Pts |

Ces troupes regroupent les unités d'élite, les commandos Boers, l'infanterie légère britannique, ... Elles sont plus entraînées et composées généralement de volontaires. Ils sont équipés de fusils ou de carabines. Ils peuvent avoir un commandement d'unité pour 5\$ par modèle.

Troupes Du Génie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Génie De Construction | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 15Pts |
| Génie De Démolition | 15 cm | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 20Pts |

Le soldat du génie est équipé d'un fusil avec baïonnette ou d'une carabine.

Le Soldat du Génie de Construction peut construire des éléments de protection ou de franchissement. A chaque tour, un soldat du Génie peut installer un élément qui ne peut dépasser 5cm de côté.

Le Soldat du Génie de Démolition est entraîné pour utiliser un armement spécial, très différent de celui utilisé par le reste des troupes régulières. Il peut donc être équipé de charges explosives, de mines, ...

Pour détruire un obstacle, il doit passer un tour complet à l'endroit où il souhaite disposer sa charge, puis après s'être éloigné suffisamment, il peut la faire sauter sur un 4+ sur 1D6. Si le jet rate, il pourra effectuer un essai au tour suivant. S'il y a explosion, la cible subit 1D3 touches de Force 8 sans sauvegarde possible.

Cavalerie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Cavalerie | 20 cm | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | - | - | 15Pts |

Un cavalier peut être armé d'un pistolet ou d'un revolver, d'une carabine ou d'un fusil, d'une lance de cavalerie. Cet armement varie selon l'époque et la fonction du cavalier. De manière générale, l'armement du cavalier doit correspondre à celui de la figurine. Il est possible d'inclure un commandement d'unité pour 5\$ par modèle.

Les **cavaliers** équipés d'armes à feu ont un malus de -1 au tir s'ils se déplacent.

Les **cavaliers** peuvent monter/démonter. Cela leur coûte ½ mouvement. Un combattant sur 5 garde les chevaux lorsque l'unité est démontée. Si l'unité doit fuir, elle remonte en selle avant de fuir.

Les **lanciers** bénéficient de 2 en plus en force lors d'une charge à cheval. S'ils sont équipés

Infanterie Montée

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Infanterie Montée | 20 cm | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 12Pts |

Elle regroupe les Boers, la police montée du Natal, ... Ce sont des fantassins qui se déplacent à cheval. Lorsque l'unité est démontée, un combattant sur 5 garde les chevaux. Si l'unité fuit, elle remonte en selle pour le faire. Monter ou démonter coûte ½ mouvement.

Artilleurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|------------|--------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Artilleurs | 12,5cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | - | 7Pts |

Ils sont armés d'un fusil, d'une carabine ou d'un mousqueton selon l'époque jouée. Ils portent une baïonnette. Sauf précision du scénario, ils ne sont pas autorisés à détenir d'autre arme.

Ils peuvent se remplacer les uns les autres et utiliser une pièce qui n'est pas la leur.

Selon l'époque choisie, il est possible de rencontrer des canons en bronze tirant des boulets ou des pièces modernes tirant des obus. Selon le type de canon, reportez-vous au paragraphe correspondant.

Canons à boulets : Le joueur doit estimer la distance entre le socle du modèle et l'unité cible sans mesurer. Il lance ensuite le dé d'artillerie et ajoute le résultat (en pouce) à son estimation. Si le dé indique un MISFIRE, reportez-vous au tableau des mal fonctions. La total obtenu représente l'endroit où le boulet va atterrir. Le joueur doit à nouveau lancer le dé d'artillerie pour indiquer la distance de rebond. Toutes les figurines placées sur cette trajectoire subissent une touche de Force 5 sans sauvegarde. Si le dé indique un MISFIRE, le boulet s'enfonce dans le sol à l'endroit où il l'a heurté ou arrête sa course sur la figurine qui vient de le recevoir.

Pour représenter le tir à mitraille, utilisez le gabarit. Placez la pointe fine vers le canon et lancez le dé d'artillerie. Un chiffre indique un déplacement vers l'avant et en ligne droite du gabarit. Un MISFIRE indique un incident de tir, consultez alors le tableau correspondant. Toutes les figurines couvertes, même partiellement, subissent une touche de Force 4.

Canons à Obus : Le joueur désigne sa cible et effectue son tir en utilisant le Tir des servants de la pièce. Si la cible est touchée, placez le centre du gabarit rond sur la première figurine faisant face au canon. Cette dernière subit une touche correspondant à la force du calibre de la munition. Les autres figurines couvertes, même partiellement, par le gabarit subissent une touche automatique sur un 4+.

Tir de mortier / de roquette : Pour tirer, faites pivoter le mortier ou lance-roquette face à la direction souhaitée. Sans mesurer, indiquez la distance que votre projectile va parcourir, puis placez le gabarit correspondant au calibre du mortier à l'endroit désigné. Jetez le dé de dispersion. Si le résultat est HIT, l'obus touche sa cible. Un MISFIRE indique une mal fonction. Il faut effectuer un jet sur le tableau des mal fonctions. Si c'est une flèche, jetez le dé d'artillerie et deviez dans la direction indiquée d'autant que le chiffre indiqué en cm. Un MISFIRE indique une mal fonction de la munition sans jet sur le tableau de mal fonction.

Tableau des mal fonctions

| | |
|--------|---|
| 1 | La pièce est détruite et les servants subissent une touche de Force 4 |
| 2 à 4 | La pièce ne tire pas ce tour, mais pourra le faire au tour prochain. |
| 5 et 6 | La pièce ne tire ni ce tour, ni le tour suivant. |



Tableau des Armes et Matériels

| Arme | Portée | Force | Dégâts | Gabarit | Coût |
|--|-------------------------|-------|--------|---------|-------|
| Pistolet, Revolver, ... | 30cm | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Fusil, Carabine | 120cm | 3 | 1 | - | 4Pts |
| Fusil de Chasse, mousqueterie à poudre, ... | 80cm | 3 | 1 | - | 3Pts |
| Grenade, Cocktail Molotov, ... | 20cm | 3 | 1 | 5cm | 2Pts |
| Mitrailleuse | 120cm | 3 | 1 | 12,5cm | 15Pts |
| Baïonnette | - | 4 | 1 | - | 2Pts |
| Crosse, Pelle de Tranchée, Arme improvisée,... | - | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Canon Léger : - de 75mm | Mini 10cm Maxi HT | HE 3 | 1 | 5cm | 15Pts |
| Canon Moyen : de 75 à 77mm | Mini 20cm Maxi HT | HE 4 | 1 | 7,5cm | 25Pts |
| Canon Lourd : + de 77mm | Mini 25cm Maxi HT | HE 5 | 1 | 12,5cm | 35Pts |
| Mortier Léger : - de 60mm / Roquette | Mini 15cm Maxi 80cm | 3 | 1 | 5cm | 8Pts |
| Mortier Moyen : de 60mm à 80mm | Mini 20cm Maxi 120cm | 3 | 1 | 7,5cm | 12Pts |
| Mortier Lourd : + de 80mm | Mini 25cm Maxi 160cm | 4 | 1 | 12,5cm | 16Pts |
| Arc | 60cm | 3 | 1 | - | 3Pts |
| Arc court | 40cm | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Lance | - | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Lance jetée | - | 3 | 1 | - | 3Pts |
| Javelot | 20cm | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Dard | 30cm | 3 | 1 | - | 3Pts |
| Explosifs | - | 8 | 1D3 | 12,5cm | 10Pts |
| Bouclier | - | - | Svg 6+ | - | 2Pts |
| Sabre | - | - | - | - | 3Pts |

Tableau des Véhicules

| Véhicule | Mouvement | F | E | Pv | Armement | Equipage | Passagers | Coût |
|----------------------|-----------|---|---|----|----------|----------|-----------|-------|
| Cheval | 20cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 12Pts |
| Mulet | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 10Pts |
| Attelage Hyppomobile | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 ou 2 | 0 à 8 | 20Pts |



Première Guerre Mondiale 1914/1918





Règle spécifique importante

- Les figurines sont regroupées en **unités ou escouades**. Ainsi, une escouade contient au minimum 8 figurines et au maximum 16 figurines en général. Les figurines d'une unité ne doivent pas se trouver au plus près du chef d'unité avant fin octobre 1914 (ceci à pour but de simuler la formation serrée). Après cette date, elles doivent se trouver à 10cm du chef d'unité.
- Les figurines peuvent tirer avec n'importe quelle arme si elles se sont déplacées de leur **demi mouvement au maximum**. On considère qu'elles sont suffisamment entraînées pour pouvoir se déplacer et tirer.

ATTENTION : Le jeu durant la période 14/18 n'est pas adapté pour un jeu en campagne comme prévu dans les règles de Legends Of The Old West.

Phases de Jeu et Différences dans la règle :

Les troupes adoptent la formation de tirailleurs à partir d'octobre 1914, les formations serrées ayant un nombre de pertes trop élevé. En terme de jeu, les unités existent encore. Elles sont composées en général de 8 à 12 figurines, commandées par un sous-officier et/ou un officier. On peut également adjoindre une arme d'appui au groupe. Le nombre de figurines et l'équipement varie selon la nationalité. Il n'y a en revanche plus (sauf exception précisée) de musicien ni d'étendard d'unité. Les sous-officiers et officiers apportent leurs capacités de Cran à toutes les figurines ou tout groupe de figurines dans les 30 cm. Cela est valable pour les troupes de même nationalité sur la table.

1. L'Initiative

- Les deux camps lancent chacun un dé pour déterminer lequel gagne l'Initiative pour ce tour.
- Toute unité doit faire un test de cran si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.
- Les machines de guerre ayant raté un allumage ou ayant subit une perte de servant au tour précédent peut tenter une récupération.

2. Déplacement

Les deux camps déplacent leurs figurines par **unité**. Le camp qui a l'Initiative déplace ses figurines le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a déplacé ses figurines, l'autre camp se déplace. Si une unité en charge une autre, on place en contact les figurines **pouvant terminer leur charge au contact d'un ennemi** socle à socle avec ledit ennemi.

3. Tir

Les deux camps tirent. Le camp qui a l'Initiative tire le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a terminé ses tirs, l'autre camp tire. Les déclarations de tir se font par unité. On prend l'arme correspondant à la figurine en prenant bien soin de préciser.

4. Combats

Les deux camps résolvent les combats rapprochés. Le camp qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats. Si une unité est en combat avec une autre, on place toutes les figurines qui sont en combat en contact. Si certaines figurines de l'unité n'ont pu finir leur mouvement/charge en contact avec une figurine adverse, elle ne prend pas part au combat.

5. Fin du Tour

Le Tour est terminé. Commencer un nouveau tour en commençant par la phase 1 : l'Initiative.

Test de Cran

- Si une unité perd la moitié de son effectif de base, on effectue un test pour l'ensemble de l'unité avec le Cran du chef (officier, sous officier) s'il est encore en vie, sinon avec le cran d'un soldat.
- Si le général (ou l'officier commandant l'armée) est tué, on teste le Cran pour chaque escouade.
- Si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.



Profils

Sous officiers, Officiers, Officiers Supérieurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|--------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Sous officier | 15 cm | 4+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 20Pts |
| Officier | 12,5 cm | 4+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 40pts |
| Officier Supérieur | 12,5 cm | 4+ | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 6 | 2 | 2 | 60Pts |

Leader : si une figurine amie située à moins de 30 cms doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Héros doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Les sous-officiers et officiers sont équipés d'un revolver ou pistolet. Ils peuvent être équipés de deux armes supplémentaires (PM et Grenade par exemple).

Soldat

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Troupes Régulières | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 10Pts |
| Troupes d'Assaut et d'Elite | 15 cm | 4+ | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 12Pts |

Les troupes régulières sont formées de conscrits entraînés aux combats. Elles peuvent être équipées d'un fusil et d'une baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet mitrailleur, selon la figurine. Toutes les troupes régulières peuvent avoir un chef d'unité pour 5\$ supplémentaires.

Les troupes d'assaut et d'élite regroupent les unités d'assaut, les parachutistes, les troupes d'élite, les commandos, ... Ce sont des troupes plus entraînées et généralement formées de volontaires. Elles peuvent être équipées d'un fusil avec baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet mitrailleur, selon la figurine.

Tireur d'Elite

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|----------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Tireur d'Elite | 15 cm | 2+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 30Pts |

Le tireur d'élite est équipé d'un pistolet, d'un couteau et d'un fusil de précision. Il peut évoluer au sein d'une unité ou individuellement. Dans ce dernier cas, il utilise son propre Cran pour tous les tests, mais, s'il est à portée, peut bénéficier du Cran du Général.

Il peut choisir sa cible lors de la phase de tir. De plus il possède les capacités Furtif et dégaineur Rapide au fusil et au revolver.

Résistants et Partisans

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Résistants et Partisans | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 8Pts |

Les résistants et partisans sont équipés d'un armement pris sur l'ennemi ou fourni par les alliés. Ils sont donc autorisés à utiliser n'importe quelle combinaison d'armes. Le budget inclut une arme, mais une arme secondaire (grenades, mitrailleuse, ...) peut être achetée en supplément. Il est possible d'accorder au chef des résistants le profil d'un sous officier.

Artilleurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Artilleurs | 12,5 cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 8Pts |

Ils sont équipés de fusils ou de carabines. Sauf précision du scénario, ils ne sont pas autorisés à porter une autre arme.

Ils peuvent se remplacer les uns les autres et utiliser une pièce qui n'est pas la leur.

Tankistes, Aviateurs et Chauffeurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|---------------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Tankistes, Aviateurs, ... | 12,5 cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 8Pts |

Ils sont équipés de pistolets ou revolvers.

Ils peuvent, comme les artilleurs, utiliser un autre véhicule que le leur, à condition qu'il soit de la même catégorie.

Un aviateur ne peut piloter ni char ni half-track mais peut conduire voitures et camions. Un tankiste ne peut piloter d'avion mais peut conduire un half-track, une voiture ou un camion. Un chauffeur ne peut piloter ni avion ni tank, mais peut conduire un half-track, une voiture ou un camion.

Infirmier

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Infirmier | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | - | 30Pts |

Il ne porte aucune arme et ne peut en acheter une.

Dans une partie, l'infirmier n'est pas obligatoire, mais s'il est là, il peut tenter de soigner une figurine blessée. Lorsqu'une figurine est touchée et blessée, on la couche afin de signaler sa position ou on place un marqueur de blessé. L'infirmier doit alors se placer aux cotés du blessé et ne fera rien d'autre que lui apporter des soins durant la phase de tir. Pour toute figurine en contact avec l'infirmier, on lance 1D6 et applique les résultats suivants :

- **1 ou 2 : Trop tard !** La figurine est décédée et retirée de la table.
- **3 ou 4 : Blessée mais courageuse !** La figurine peut reprendre le combat mais son mouvement est réduit de moitié, sa capacité de tir est de 6+ et sa capacité de Combat est de 1. Elle reçoit un marqueur rouge et si elle est blessée une seconde fois, elle est retirée de la table et mise hors de combat.
- **5 ou 6 : Guéri !** La blessure est superficielle, la figurine reprend le combat intacte.
- A la fin de chaque tour, toutes les figurines blessées et qui ne sont pas en contact avec l'infirmier lancent un dé. Sur un 4+ la figurine survit, sur 1, 2 ou 3, la figurine meurt de ses blessures et est retirée de la table.

Le Radio

Il est équipé comme le reste de l'unité dont il fait partie et possède le même profil.

Quand il utilise un poste TSF, un téléphone, un talkie-walkie ou même un pigeon, le radio a pour fonction de transmettre aux autres unités les ordres de combats ou de tirs, **sur et hors table**.

Observateur D'Artillerie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|--------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Observateur D'Artillerie | 15 cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 15Pts |

Il est armé d'un fusil avec baïonnette, d'un PM, d'une carabine et d'un pistolet ou d'un revolver. Il possède aussi un moyen de communication (Talkie-walkie par exemple) et se déplace seul ou en équipe selon la période jouée.

Il repère et transmet les coordonnées de tir à l'artillerie, leur conférant ainsi un bonus de +2 au résultat du dé lors du tir de celle-ci. Il agit de son propre chef mais peut bénéficier du commandement du général.

Troupes Du Génie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Génie De Construction | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 15Pts |
| Génie De Démolition | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 20Pts |

Le soldat du génie est équipé d'un fusil avec baïonnette, d'une carabine ou d'un PM.

Le Soldat du Génie de Construction peut construire des éléments de protection ou de franchissement. A chaque tour, un soldat du Génie peut installer un élément qui ne peut dépasser 5cm de côté.

Le Soldat du Génie de Démolition est entraîné pour utiliser un armement spécial, très différent de celui utilisé par le reste des troupes régulières. Il peut donc être équipé d'un lance-flammes, d charges explosives, d'un bazooka, de mines, ...

Pour détruire un obstacle, il doit passer un tour complet à l'endroit ou il souhaite disposer sa charge, puis après s'être éloigné suffisamment, il peut la faire sauter sur un 4+ sur 1D6. Si le jet rate, il pourra effectuer un essai au tour suivant.

Cavalerie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Cavalerie | 20 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 15Pts |

Un cavalier peut être armé d'un pistolet ou d'un revolver, d'une carabine ou d'un fusil, d'une lance de cavalerie. Cet armement varie selon l'époque et la fonction du cavalier. Les cavaliers équipés d'armes à feu ont un malus de -1 au tir s'ils se déplacent.

Les **cavaliers** peuvent monter/démonter. Cela leur coûte ½ mouvement. Un combattant sur 5 garde les chevaux lorsque l'unité est démontée. Si l'unité doit fuir, elle remonte en selle avant de fuir.

Les lanciers bénéficient de 2 en plus en force lors d'une charge à cheval. S'ils sont équipés d'armes à feu, ils ont un malus de -1 au tir s'ils se déplacent.

Chien

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------|-------|---|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Chien | 15 cm | | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 7Pts |

Les chiens peuvent être utilisés pour gardé un camp, un dépôt. Ils peuvent être accompagnés d'un soldat. Ce dernier ne peut être équipé que d'un animal.

Règles Spécifiques

Embuscade

Une figurine ou un groupe de figurines peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir ou que la cible n'est pas localisée, la figurine ou le groupe est toujours considéré comme embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que les figurines sont embusquées en début de partie. On note soigneusement son emplacement en début de partie (il est interdit de s'embusquer dans la zone de déploiement de l'adversaire).

Une figurine embusquée peut faire un tir d'opportunité pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de tir. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

Localisation

Dans certains cas, une figurine peut être embusquée (comme vu précédemment) ou se trouver à l'intérieur d'un bâtiment. Pour la localiser et pouvoir riposter, il faut faire un 4+ sur 1D6. Si le test est réussi, les figurines embusquées sont découvertes et peuvent être prises pour cible. La portée de localisation est de **25cm**.

Modificateurs au Test :

- Si la figurine est une sentinelle : +1
- Si la figurine qui teste est un chien : +2
- Si la cible est un sniper : -1

Grenade

L'utilisation de la grenade est très répandue au cours de la seconde guerre mondiale. En règle générale, on utilise le Tir de l'utilisateur pour lancer une grenade. Si le jet est réussi, la grenade explose avec une portée maximale de 20cm, un rayon de 2,5cm et une Force de 3. Si le jet est raté, la grenade dévie en utilisant le dé de dispersion de 1D6 cms et explose à l'endroit désigné à partir du chute initial.

Si le tireur est contre un bâtiment et lance sa grenade à travers une fenêtre ou une porte, il lance un dé. Sur un résultat de 1, la grenade tombe à terre et explose. On utilise le gabarit correspondant que l'on place sur le lanceur et on teste les blessures avec la force de la grenade. Sur tout autre résultat la grenade part normalement. La grenade explose à l'intérieur et touche automatiquement toute figurine se trouvant dans la pièce. Celles-ci bénéficient néanmoins d'un jet de sauvegarde sur 6+ grâce aux meubles et débris offrant une légère protection.

Lance-flammes

C'est une arme particulière, seuls les soldats entraînés à son utilisation peuvent le manier. Un équipage, un binôme, est en charge de ce type d'arme. Un homme s'occupe de régler l'ouverture des vannes du liquide inflammable ainsi que de protéger son collègue, tandis que celui-ci ne fait que tirer. Le premier est équipé d'un fusil avec baïonnette, d'une carabine ou d'un PM. Le second est équipé d'un pistolet ou d'un revolver, des bouteilles de napalm ainsi que du fusil du lance-flammes proprement dit, transportant sur ses épaules les réserves de liquide..

On utilise la capacité de tir lors de l'utilisation de l'arme. Si le jet est réussi, on place le gabarit de 27cm à l'embouchure du lance-flammes. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées et subissent 1D3 touches de Force 4 sans sauvegarde.

Un jet raté n'a aucune conséquence, on considère que l'arme est mal réglée et que le liquide ne sort pas ou pas suffisamment pour occasionner des dégâts.

Les figurines partiellement placées sous le gabarit sont touchées sur un 4+ et lors d'un tir dans une habitation, toutes les figurines de la pièce sont touchées sans avoir recours au gabarit.

Si l'équipage du lance-flammes est pris pour cible, on lance 1D6 pour savoir qui est touché :

- 1, 2 ou 3 : Le pourvoyeur est touché.
- 4, 5 ou 6 : Le tireur est touché. On relance un dé et sur un 6 les réserves de liquide sont touchées. La bouteille explose dans un rayon de 5cm, tuant le porteur du lance-flammes et causant 1D3 touches de Force 4 sans sauvegardes aux figurines sous le gabarit.

Tir de Mortier ou de Roquettes

Pour tirer, il faut faire pivoter le mortier face à la direction souhaitée. Sans mesurer, on indique la distance estimée et on place le gabarit correspondant au mortier ou à la roquette à l'endroit désigné. On jette ensuite le dé de dispersion. Sur un HIT, l'obus touche sa cible. Un MISFIRE indique une mal fonction, Il faut ensuite effectuer un jet sur le tableau correspondant. Si c'est une flèche, on jette en plus le dé d'artillerie et on dévie dans la direction indiquée d'autant de centimètres. Un nouveau MISFIRE indique une mal fonction de la munition sans jet sur le tableau.

Le profil des mortiers est précisé dans le tableau d'armes et de matériels. De plus, selon le calibre des mortiers, il y a une portée maximum et une minimum.

Tableau des mal fonctions :

- **1 : Destruction !** *La machine est détruite et les servants tués.*
- **2,3 ou 4 : Incident !** *La machine ne tire pas ce tour et le tour suivant.*
- **5 ou 6 : Pas de Tir !** *La machine ne tire pas ce tour mais pourra tirer le prochain.*

Champ de Mines

Il est possible de miner ou déminer un terrain. Cela est réservé aux troupes du génie. Il faut un tour complet pour amorcer ou désamorcer une mine.

Le profil des mines est le suivant :

- Mines anti-personnel : Force 3, Dégâts 1, Diamètre 5 cm
- Mines antichar : Force 5, Dégâts 1D3, Diamètre 7,5cm

Canons

La portée des pièces d'artillerie est supérieure à la taille de la table de jeu. De ce fait, la portée maximum sur le profil est notée « **Hors Table** », pour indiquer que le tir va au-delà de l'aire de jeu.

Au-delà d'un mètre de distance de la cible, le tireur subit un -1 à son jet de tir du fait du peu de précision pour situer la cible. Il y a une portée minimale de l'arme. En dessous de celle-ci, on ne peut plus tirer car la cible est trop proche. Cette portée est indiquée dans la table des armes et matériels.

Des munitions différentes peuvent être utilisées : antichar, antipersonnel, chimique, ... Le choix de la munition est laissé au joueur selon les circonstances et la dotation de l'arme.

Un canon peut effectuer des tirs directs ou indirects. Le tir direct s'effectue sur un véhicule ou un bâtiment tandis que le tir indirect s'effectue sur l'infanterie et requiert un gabarit selon le calibre de l'arme. Pour effectuer un tir direct, le joueur utilise la capacité de Tir de ses artilleurs avec les modifications à appliquer.

Contre un bâtiment, ou lors d'un tir indirect, le tir se résout comme pour le canon dans la règle de LOTOW : Touche directe sauf sur un 1. Dans ce cas, le tir est manqué et un incident de tir intervient. Comme dans le cas de la grenade, toutes les figurines dans le bâtiment sont touchées automatiquement mais ont une sauvegarde sur du 6+ grâce à la présence des débris et des meubles du bâtiment.

Les canons inférieurs à 37mm peuvent tirer sur de la troupe de la même manière que s'il s'agissait d'une mitrailleuse (pas de HE pour les moins de 20mm).

Les munitions chimiques

A partir d'avril 1915, l'utilisation des obus à gaz devient fréquente. Lors de ce type de munitions, le tir s'effectue normalement mais les effets sont différents.

A l'impact, on marque l'emplacement du centre du gabarit de 6,25cm de rayon sur la table. Toutes les figurines dont la moitié du socle est couvert doivent faire un test. Sur un 4+ le test est réussi et la figurine réussit à mettre son masque à gaze, sinon elle subit une blessure de Force 4. Au second tour on lance le dé de dispersion et on bouge le gabarit dans le sens de la flèche si nécessaire, mais avec un gabarit de 5 cm. Les effets sont identiques au tour précédent. La même chose se produit au 3^{ème} tour avec le gabarit de 3,75 cm puis ensuite au tour suivant de 2,5cm. Ensuite le gaz s'est dissipé et n'a plus d'effets.

Un obus fumigène produit le même effet sans occasionner de blessures et empêche les tirs à travers la fumée.

Une figurine tuée par des munitions chimiques ne peut être soignée par l'infirmier.

Armes Spéciales

Dans le cas du bazooka ou d'une mitrailleuse, une figurine servira de tireur et une autre de servant / pourvoyeur. Celui-ci sera armé comme toute autre figurine de l'unité mais pourra, lui seulement, recharger l'arme. A noter que si le servant est abattu, une autre figurine peut le remplacer.

Lors du tir avec une mitrailleuse, un FM ou un PM (ou toute arme de ces catégories), on utilise le rayon de cohésion pour déterminer les figurines touchées autour de la cible. De plus, il est possible de tirer au-delà des portées mais un malus de -1 sera appliqué.

Ex : une MG42 tire sur un groupe et son tireur touche sur 5+ : A très longue portée, il touchera sur 6+, à portée normale sur 5+ et à courte portée (1/2 de la portée) sur 4+.

Les armes d'appuis, mitrailleuses, mortiers, canons, et autres avec tireurs et servants doivent passer un tour complet pour la mise en batterie, durant lequel elle ne peuvent pas tirer.



Les véhicules

Un tableau, situé dans les pages suivantes, détaille le profil des véhicules selon l'époque, l'armement, la vitesse, ...

Les chars de la seconde guerre mondiale peuvent tirer pendant ou après un déplacement mais avec un malus de -1. Tout char tirant sur une cible située à moins de 30cm de lui touche automatiquement. Les chars de la première guerre mondiale ne peuvent pas se déplacer et tirer dans le même tour.

Un tir **sur** un véhicule ayant bougé ce tour subira un malus de -1. Un tir effectué **depuis** un véhicule en mouvement subira également un malus de -1.

Un tir avec une arme légère sur un véhicule peut l'endommager mais ne peut endommager un véhicule lourd. Un tir avec une arme moyenne ou lourde peut endommager tous les véhicules.

Les chars provoquent la peur.

Sur un résultat de 1 sec au dé lors du tir, le canon et enrayé pour 1D3 tour.

Lorsqu'un véhicule est touché, on jette 1D6 :

- Véhicules légers, voiture, camion, ... : 1 à 3 : Véhicule 4 à 6 : Equipage
- Véhicules lourds, blindés, chars, ... : 1 à 5 : Véhicule 6 : Equipage

Lorsqu'un véhicule perd un point de vie, à condition qu'il en ait plusieurs, jetez 1D6 et appliquez le résultat ci-après, puis faites un test de Cran sur l'équipage. Si le test est raté, l'équipage fuit et ne pourra revenir dans son véhicule qu'une fois rallié. Quand l'équipage revient à bord, il ne fait rien dans ce tour, le temps de reprendre les commandes.

1 : La soute à munitions ou le réservoir est touché, le véhicule explose, tuant l'équipage sur le coup.

2, 3 : Le véhicule est immobilisé.

4 : L'équipage est secoué, il doit faire un test de Cran.

5 : La tourelle du véhicule ne peut plus s'orienter. S'il n'y a pas de tourelle, aucun effet.

6 : Le véhicule ne subit aucun dommage. En avant !

Monter ou descendre d'un véhicule coûte un demi mouvement.

Des troupes à bord d'un véhicule peuvent tirer.

Dans un terrain difficile, les véhicules à chenilles et les blindés jettent un D6 à chaque déplacement. Sur un 6, le véhicule est immobilisé jusqu'au tour prochain. Dans un terrain très difficile, l'immobilisation se fait sur un 5 ou un 6.

Un char peut traverser un bâtiment, au risque de se faire immobiliser. En effet, si le char ne craint rien au niveau carrosserie, le plafond du bâtiment ou son toit peuvent tomber sur le blindé. Les gravats peuvent aussi nuire au déplacement du char. Pour toutes ces raisons, lorsqu'un char traverse une maison, il fait un jet sur 1D6 et sur un 4+, il est immobilisé.



Un véhicule amphibie traverse un plan d'eau (mare, rivière, ...) à raison de 10cm par tour.

Il est possible d'utiliser un bateau dans certaines circonstances. Son déplacement est de 15cm par tour. Il peut faire demi-tour sur une rivière s'il en a la place, cela lui coûtant tout son mouvement. Sinon, il doit sortir de la table pour trouver un endroit adéquat. Il passera ainsi 2 tours complets hors table et sera placé à son retour sur le bord de table qu'il avait quitté, ne pouvant se déplacer qu'au tour suivant.

Si un véhicule fonce sur une unité adverse, toutes les figurines de l'unité dans son chemin doivent faire un test de Cran afin de savoir si elles réussissent à éviter le véhicule ou non. Si elles réussissent, elles sont placées hors du chemin du véhicule, sinon elles subissent une blessure de Force égale à celle du véhicule.

Si un véhicule fonce sur une unité adverse, toutes les figurines de l'unité dans son chemin doivent faire un test de Cran afin de savoir si elles réussissent à éviter le véhicule ou non. Si elles réussissent, elles sont placées hors du chemin du véhicule et agiront normalement, sinon elles subissent une blessure de Force égale à celle du véhicule.

Si un véhicule tente de traverser un obstacle (mur, barrière, ...) il doit lancer 1D6 :

- Sur 1, l'obstacle n'est pas traversé, c'est la fin du déplacement
- Sur 2 à 5, l'obstacle est traversé et le véhicule est placé de l'autre côté. C'est la fin du déplacement.
- Sur 6, l'obstacle est traversé sans problème. Le véhicule est placé de l'autre côté et peut continuer son déplacement.

Un véhicule peut tirer deux fois au maximum, sous condition d'être équipé d'armes différentes. Un char peut tirer une fois avec sa mitrailleuse et une fois avec son canon dans le même tour, mais pas deux fois avec sa mitrailleuse ou son canon.

Tableau des Armes de Tir

| Arme | Portée | Force | Dégâts | Gabarit | Coût |
|---|-----------------------------------|------------------------|----------|-----------------|-------|
| Pistolet, Revolver, ... Pas de malus | 30cm | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Pistolet Mitrailleur, Bergman, max 3D6 ½ mouvement pour tirer dans le tour | Gabarit + 15 cm | 3 | 1 | 20,5cm flamme | 4Pts |
| FM Bar, Bren, Lewis, ... max 3D6* Malus de déplacement total | 60cm | 4 | 1 | 7,5cm | 6Pts |
| Fusil, Carabine ½ mouvement pour tirer dans le tour | 60cm | 3 | 1 | - | 4Pts |
| Fusil de Précision Malus de déplacement total | 100cm | 4 | 1 | - | 10Pts |
| Fusil Lance grenades ½ mouvement pour tirer dans le tour | 40cm | 3 | 1 | 7,5cm | 8Pts |
| Fusil de Chasse, canon scié, ... ½ mouvement pour tirer dans le tour | Gabarit | 3 | 1 | 21cm | 3Pts |
| Grenade, Cocktail Molotov, ... ½ mouvement pour tirer dans le tour | For x 2 | 3 | 1 | 7,5cm | 2Pts |
| Hotchkiss, 12.7, ... max 4D6* Malus de déplacement total | 60cm en bipied 80cm en trepied | 4 | 1 | 12,5cm | 15Pts |
| Baïonnette | - | 4 | 1 | - | 2Pts |
| Crosse, Pelle de Tranchée, Arme improvisée,... | - | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Canon Léger : - de 75mm Malus de déplacement total | Mini 10cm Maxi HT | HE 3 AC 4 Bat 7 | 1 1D3 | 7,5cm | 15Pts |
| Canon Moyen : de 75 à 77mm Malus de déplacement total | Mini 20cm Maxi HT | HE 4 AC 4 Bat 8 | 1 1D3 | 7,5cm | 25Pts |
| Canon Lourd : + de 77mm Malus de déplacement total | Mini 25cm Maxi HT | HE 5 AC 5 Bat 10 | 1 1D3 | 12,5cm | 35Pts |
| Mortier Léger : - de 60mm / Roquette Malus de déplacement total | Mini 15cm Maxi 80cm | 3 | 1 | 7,5cm | 8Pts |
| Mortier Moyen : de 60mm à 80mm Malus de déplacement total | Mini 20cm Maxi 120cm | 3 | 1 | 7,5cm | 12Pts |
| Mortier Lourd : + de 80mm Malus de déplacement total | Mini 25cm Maxi 160cm | 4 | 1 | 12,5cm | 16Pts |
| Panzerfaust, PIAT, ... ½ mouvement pour tirer dans le tour | 20cm | 4 | 1D3 | - | 8Pts |
| Panzerschreck, Bazooka, ... Malus de déplacement total | 40cm | 4 | 1D3 | - | 12Pts |
| Lance-flammes Malus de déplacement total | Gabarit + 15 cm | 4 | 1D3 | 20,5cm flamme | 15Pts |
| Lance-flammes de blindé Selon véhicule et époque | 27cm +1D6 pouces | 4 | 1D3 | 27cm+1D6 pouces | 20Pts |
| Mine antipersonnel Malus de déplacement total | - | 3 | 1 | 7,5cm | 5Pts |
| Mine antichar Malus de déplacement total | - | 4 | 1D3 | 7,5cm | 10Pts |
| Explosifs ½ mouvement pour tirer dans le tour | - | 8 | 1D3 | 12,5cm | 10Pts |
| Radio Malus de déplacement total | Hors Table | - | - | - | 8Pts |

* : Un dé supplémentaire si présence d'un pourvoyeur

Tableau des Véhicules

| Véhicule | Mouvement | F | E | Pv | Armement | Equipage | Passagers | Coût |
|--------------------------|-------------------------|---|---|----|--|----------|-----------|--------|
| Cheval | 20cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 12Pts |
| Mulet | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 10Pts |
| Attelage Hyppomobile | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 ou 2 | 0 à 8 | 20Pts |
| Bicyclette | 20cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 8Pts |
| Motocyclette | 70cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 15Pts |
| Side-car, Kettenrad, ... | 70cm | 3 | 3 | 1 | 1 Mitrailleur | 2 | 1 | 20Pts |
| Automitrailleur | 30cm route Pas de TT | 3 | 3 | 2 | 1 Mitrailleur | 2 | - | 25Pts |
| Voiture civile | 50cm route Pas de TT | 3 | 3 | 1 | - | 1 | 0 à 4 | 25Pts |
| Camion Civil | 50cm route Pas de TT | 3 | 3 | 2 | - | 1 | 0 à 10 | 35Pts |
| Camion Militaire | 50cm route 25 cm TT | 4 | 4 | 2 | 1 Mitrailleur | 2 | 0 à 10 | 40Pts |
| Schneider (FR) | 10cm partout | 3 | 4 | 2 | 1 Mitrailleur et 1 Canon de 75 4 | 6 | 0 | 40Pts |
| St-Chamond (FR) | 10cm partout | 4 | 4 | 3 | Mitrailleuses et 1 Canon de 75 1 Mitrailleur | 9 | 0 | 60Pts |
| Renault FT (FR) | 15cm partout | 3 | 3 | 2 | ou 1 Canon Léger 4 | 2 | 0 | 25Pts |
| Mark IV (ANG) | 10cm partout | 4 | 4 | 3 | Mitrailleuses ou 2 Canons de 75 4 | 8 | 0 | 60Pts |
| Whippet (ANG) | 15cm partout | 3 | 3 | 2 | Mitrailleuses 6 | 3 | 0 | 35Pts |
| A7V (ALL) | 10cm partout | 5 | 4 | 3 | Mitrailleuses et 1 Canon de 75 | 18 | 0 | 80Pts |
| Dinky, Barque | 10cm | 2 | 3 | 1 | - | 1 ou 2 | 0 à 4 | 5Pts |
| Steamer | 15cm | 5 | 6 | 4 | Selon Modèle | 6 | 0 à 20 | 80Pts |
| Bateau | 15cm | 5 | 7 | 4 | Selon Modèle | 6 | 0 à 20 | 100Pts |

Règles d'aviation

Les appareils de combat suivent les mêmes phases d'un tour de jeu que les autres figurines. Il existe cependant une nuance qui concerne l'établissement du plan de vol des appareils au dessus du champ de bataille. Un appareil ne peut rester qu'au maximum 5 tours sur la table. Après, on considère qu'il n'a plus de kérosène et doit sortir par le bord de table le plus proche.

Feuille de route

En début de partie, les deux joueurs indiquent sur papier et dévoilent en même temps :

- Le point et le tour d'entrée de tous leurs appareils.
- La mission (pour un chasseur : interception des avions ennemis et mitraillage au sol et pour un chasseur bombardier mitraillage et bombardement des troupes au sol).

Note : la mission reste inchangée pendant toute la partie. Au début de chaque tour, les deux (ou plus) joueurs indiquent sur papier et dévoilent simultanément : la vitesse, la direction, l'altitude. Les joueurs établissent et dévoilent d'abord le plan de vol des chasseurs bombardiers (plus lents et donc moins manoeuvrables) puis établissent et dévoilent ensuite ceux des chasseurs (plus rapides et plus manoeuvrables).

Entrée sur la table

Lorsqu'un appareil entre en jeu, il peut se positionner à une distance inférieure ou égale à sa vitesse de déplacement à partir du point d'entrée et dans la direction précédemment définie (la direction de référence est la perpendiculaire au bord d'entrée).

Sortie de table

Lorsqu'un appareil sort de la table du fait de sa direction, il peut revenir :

- 2 tours après par les bords adjacents au bord de sortie,
- 3 tours après par le bord de sortie ou le bord d'entrée précédent.

Mouvement

Déplacement minimum Un demi-mouvement.

Virage : Selon l'appareil, 90 ou 180°.

Pour tirer ou bombarder, un appareil ne peut pas se déplacer de plus de la moitié de son mouvement.

Un changement d'altitude coûte un demi-mouvement par palier.

Altitude

Les avions sont fixés sur un socle munit d'une tige. L'appareil traverse cette tige de part en part et un dispositif (Servant à serrer les cordons des anoraks par exemple) le maintient à l'altitude choisie par le joueur. Lorsque l'avion touche le socle, il est posé, autrement, chaque tranche de 10 cms correspond à un palier d'altitude.

Tirs

Un avion peut tirer sur un autre appareil si la cible est sur le même palier d'altitude. La distance de tir est prise de socle à socle. On utilise la capacité du pilote pour tenter d'abatre l'adversaire. La distance de tir des armes de bord est augmentée de 20 cms par rapport au tableau des armes.

L'envergure d'un appareil détermine la largeur de champs dans laquelle un attaquant peut tenter un tir. Lorsqu'un appareil ennemi est entré dans plus de la moitié dans la largeur de champs, représentée par l'envergure de la cible, il est autorisé à tenter son tir.

Précision sur le Champ de du tireur. Pour une mitrailleuse avant fixe, le champ de tir est réduit à l'axe de la ou des mitrailleuses. Une mitrailleuse arrière mobile est limitée aussi par la structure de l'appareil, les ailes et la queue de l'avion. Souvenez vous de l'épisode de la série des « Indiana Jones » où le professeur Henry Jones sénior coupe en deux, d'un tir malencontreux, l'empennage de l'appareil dans lequel il se trouve, et prétextant à son flis que l'ennemi a touché au but...

Lorsqu'il mitraille au sol, on utilise le gabarit prévu pour le type d'arme dont l'appareil est équipé. Un tir au sol ne peut s'effectuer qu'à une altitude inférieure à 20 cms. Cela représente le piqué réalisé pour faire feu sur des troupes ou tout autre objectif terrestre.

Un bombardement est géré comme un tir indirect avec le gabarit de 7,5 cms. Les bombes rudimentaires de l'époque étant plus généralement des grenades ou des obus de petits calibres munis d'ailettes.

Détermination des dégâts

Si le tir est réussi, on lance 1D6.

Pour un monoplace : 1, 2 ou 3, c'est l'équipage qui est atteint.

4,5 ou 6, c'est 6 l'appareil qui est atteint.

Pour un biplace : 1, 2 ou 3, c'est l'équipage qui est atteint. On relance ensuite le D6. Sur 1,2 ou 3, c'est le pilote qui est touché. Sur 4,5 ou 6, c'est le passager. (tireur, observateur ou bombardier.)

Appareil atteint

Les avions possèdent un certain nombre de points de vie. Si l'avion perd tous ses points de vie, il part en vrille sur une distance égale à son mouvement complet, perdant de l'altitude, après quoi, il finit sa course folle sur le planchet des vaches. Si il y a un passager, celui-ci subit 1D3 blessures de Force 3. Tant qu'il reste des points de vie à l'appareil, ce dernier peut continuer à combattre et agir normalement les tours prochains.

Equipage atteint

Si le pilote est atteint et tué, l'appareil part en vrille automatiquement de la même manière que précisé ci-dessus.

Si le passager est atteint et tué, l'arme lui étant attribué ne peut plus servir lors de la phase de tir.

Si le pilote est blessé, il fait un test de Cran. Si le jet est réussi il contrôle l'avion et pourra piloter normalement au tour prochain. S'il est raté, l'avion part en vrille et un test de Cran pourra être refait au tour prochain pour tenter reprendre les commandes de l'appareil.

Tirer sur un appareil depuis le sol

Peuvent tirer sur un appareil, les figurines armés de fusils, fusils-mitrailleurs, mitrailleuses en position anti-aérienne, ainsi que les canons anti-aériens. Les figurines prises sous le gabarit de tir d'un avion ne peuvent que subir le tir et ne sont pas autorisées à faire feu sur l'appareil.

Exemples d'avions

| Type | Mouv. | Armement | E | Pv | Equipage | Coût |
|---------------------------------------|--------|--|---|----|----------------------|--------|
| Sopwith Camel Chasseur | 80 cms | 2x Vickers, B50 | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Sopwith Pup Chasseur | 80 cms | 1 x Vickers | 5 | 2 | Pilote | 60Pts |
| Sopwith Strutter Chasseur/Bombard. | 60 cms | 1 x Vickers Av, 1 x Lewis Ar, B115 | 5 | 2 | Pilote & Observateur | 90Pts |
| Airco DH4 Chasseur/Bombard. | 60 cms | 1 x Vickers Av, 2 x Lewis Ar, B210 | 6 | 3 | Pilote & Observateur | 100Pts |
| RE8 Chasseur/Bombard. | 50 cms | 1 x Vickers Av, 1 x Lewis Ar, B210 | 5 | 2 | Pilote & Observateur | 90Pts |
| Bristol F2B Chasseur/Bombard. | 50 cms | 1 x Vickers Av, 1 x Lewis Ar, B210 | 6 | 3 | Pilote & Observateur | 100Pts |
| Spad VII Chasseur | 70 cms | 2 x Vickers | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Spad XIII Chasseur | 80 cms | 2 x Vickers | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Nieuport 18 Chasseur | 80 cms | 2 x Vickers | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Breguet 14B-2 Chasseur/Bombard. | 50 cms | 1 x Vickers Av, 2 x Lewis Ar, B280 | 6 | 3 | Pilote & Observateur | 100Pts |
| Ansaldo SVA-5 Chasseur/Bombard. | 50 cms | 2x Vickers, B200 | 5 | 2 | Pilote | 80Pts |
| Fokker DR1 Chasseur | 60 cms | 2 x Spandau | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Fokker D-VII Chasseur | 80 cms | 2 x Spandau | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Fokker D-VIII Chasseur | 80 cms | 2 x Spandau | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Albatros D-III Chasseur | 60 cms | 2 x Spandau | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Albatros D-Va Chasseur | 80 cms | 2 x Spandau | 5 | 2 | Pilote | 70Pts |
| Roland C-II Chasseur/Bombard. | 50 cms | 1 x Spandau Av, 1 x Parabellum Ar, B100 | 5 | 2 | Pilote & Observateur | 80Pts |
| Hannover CL-IIIa Chasseur/Bombard. | 50 cms | 1 x Spandau Av, 1 x Parabellum Ar, B100 | 6 | 3 | Pilote & Observateur | 80Pts |



Seconde Guerre Mondiale 1939/1945





Règle spécifique importante

- Les figurines sont regroupées en **unités ou escouades**. Ainsi, une escouade contient au minimum 8 figurines et au maximum 15 figurines en général. Les figurines d'une unité ne doivent pas se trouver à plus de 10 cm du chef d'unité.
- Les figurines peuvent tirer avec n'importe quelle arme si elles se sont déplacées de leur **demi mouvement au maximum**. On considère qu'elles sont suffisamment entraînées pour pouvoir se déplacer et tirer.

ATTENTION : Le jeu durant la période 39/45 n'est pas adapté pour un jeu en campagne comme prévu dans les règles de Legends Of The Old West.

Phases de Jeu et Différences dans la règle :

Les troupes adoptent la formation de tirailleurs. Les formations serrées ne sont plus appliquées depuis 1914, le nombre de pertes étant trop élevé. En terme de jeu, les unités existent encore. Elles sont composées en général de 8 à 15 figurines, commandées par un sous-officier et/ou un officier. On peut également adjoindre une arme d'appui au groupe. Le nombre de figurines et l'équipement varie selon la nationalité. Il n'y a en revanche plus (sauf exception précisée) de musicien ni d'étendard d'unité. Les sous-officiers et officiers apportent leurs capacités de Cran à toutes les figurines ou tout groupe de figurines dans les 15 ou 30 cm maximum. Cela est valable pour les troupes de même nationalité sur la table.

1. L'Initiative

- Les deux camps lancent chacun un dé pour déterminer lequel gagne l'Initiative pour ce tour.
- Toute unité doit faire un test de cran si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.
- Les machines de guerre ayant raté un allumage ou ayant subit une perte de servant au tour précédent peut tenter une récupération.

2. Déplacement

Les deux camps déplacent leurs figurines par **unité**. Le camp qui a l'Initiative déplace ses figurines le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a déplacé ses figurines, l'autre camp se déplace. Si une unité en charge une autre, on place en contact les figurines **pouvant terminer leur charge au contact d'un ennemi** socle à socle avec ledit ennemi.

3. Tir

Les deux camps tirent. Le camp qui a l'Initiative tire le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a terminé ses tirs, l'autre camp tire. Les déclarations de tir se font par unité. On prend l'arme correspondant à la figurine en prenant bien soin de préciser.

4. Combats

Les deux camps résolvent les combats rapprochés. Le camp qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats. Si une unité est en combat avec une autre, on place toutes les figurines qui sont en combat en contact. Si certaines figurines de l'unité n'ont pu finir leur mouvement/charge en contact avec une figurine adverse, elle ne prend pas part au combat.

5. Fin du Tour

Le Tour est terminé. Commencer un nouveau tour en commençant par la phase 1 : l'Initiative.

Test de Cran

- Si une unité perd la moitié de son effectif de base, on effectue un test pour l'ensemble de l'unité avec le Cran du chef (officier, sous officier) s'il est encore en vie, sinon avec le cran d'un soldat.
- Si le général (ou l'officier commandant l'armée) est tué, on teste le Cran pour chaque escouade.
- Si une unité ou une figurine amie dans les 5 cm fuit. Les unités deux fois plus nombreuses ne testent pas. En cas d'échec, la fuite a **obligatoirement** lieu dans la phase de mouvement.



Profils

Sous officiers, Officiers, Officiers Supérieurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Sous officier | 15 cm | 4+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 20Pts |
| Officier | 15 cm | 4+ | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 40Pts |
| Officier en Chef | 12,5 cm | 4+ | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 6 | 2 | 2 | 60Pts |

Leader : si une figurine amie située à moins de 30 cm pour l'officier en chef et 15 cm pour l'officier ou le sous officier doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Héros doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

Les sous-officiers et officiers sont équipés d'un revolver ou pistolet. Ils peuvent être équipés de deux armes supplémentaires (PM et Grenade par exemple).



Soldat

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Troupes Régulières | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 10Pts |
| Troupes d'Assaut et d'Elite | 15 cm | 4+ | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 12Pts |

Les troupes régulières sont formées de conscrits entraînés aux combats. Elles peuvent être équipées d'un fusil et d'une baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet mitrailleur, selon la figurine. Toutes les troupes régulières peuvent avoir un chef d'unité pour 5\$ supplémentaires.

Les troupes d'assaut et d'élite regroupent les unités d'assaut, les parachutistes, les troupes d'élite, les commandos, ... Ce sont des troupes plus entraînées et généralement formées de volontaires. Elles peuvent être équipées d'un fusil avec baïonnette, d'une carabine ou d'un pistolet mitrailleur, selon la figurine.



Tireur d'Elite

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|----------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Tireur d'Elite | 15 cm | 2+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 30Pts |

Le tireur d'élite est équipé d'un pistolet, d'un couteau et d'un fusil de précision. Il peut évoluer au sein d'une unité ou individuellement. Dans ce dernier cas, il utilise son propre Cran pour tous les tests, mais, s'il est à portée, peut bénéficier du Cran du Général.

Il peut choisir sa cible lors de la phase de tir. De plus il possède les capacités Furtif et Tir Rapide.



Résistants et Partisans

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Résistants et Partisans | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 8Pts |

Les résistants et partisans sont équipés d'un armement pris sur l'ennemi ou fourni par les alliés. Ils sont donc autorisés à utiliser n'importe quelle combinaison d'armes. Le budget inclut une arme, mais une arme secondaire (grenades, mitrailleuse, ...) peut être achetée en supplément. Il est possible d'accorder au chef des résistants le profil d'un sous officier.

Artilleurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Artilleurs | 12,5 cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 8Pts |

Ils sont équipés de fusils ou de carabines. Sauf précision du scénario, ils ne sont pas autorisés à porter une autre arme.

Ils peuvent se remplacer les uns les autres et utiliser une pièce qui n'est pas la leur.

Tankistes, Aviateurs et Chauffeurs

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|---------------------------|---------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Tankistes, Aviateurs, ... | 12,5 cm | 4+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 8Pts |

Ils sont équipés de pistolets ou revolvers.

Ils peuvent, comme les artilleurs, utiliser un autre véhicule que le leur, à condition qu'il soit de la même catégorie.

Un aviateur ne peut piloter ni char ni half-track mais peut conduire voitures et camions. Un tankiste ne peut piloter d'avion mais peut conduire un half-track, une voiture ou un camion. Un chauffeur ne peut piloter ni avion ni tank, mais peut conduire un half-track, une voiture ou un camion.

Infirmier

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Infirmier | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | - | 30Pts |

Il ne porte aucune arme et ne peut en acheter une.

Dans une partie, l'infirmier n'est pas obligatoire, mais s'il est là, il peut tenter de soigner une figurine blessée. Lorsqu'une figurine est touchée et blessée, on la couche afin de signaler sa position ou on place un marqueur de blessé. L'infirmier doit alors se placer aux cotés du blessé et ne fera rien d'autre que lui apporter des soins durant la phase de tir. Pour toute figurine en contact avec l'infirmier, on lance 1D6 et applique les résultats suivants :

- **1 ou 2 : Trop tard !** La figurine est décédée et retirée de la table.
- **3 ou 4 : Blessée mais courageuse !** La figurine peut reprendre le combat mais son mouvement est réduit de moitié, sa capacité de tir est de 6+ et sa capacité de Combat est de 1. Elle reçoit un marqueur rouge et si elle est blessée une seconde fois, elle est retirée de la table et mise hors de combat.
- **5 ou 6 : Guéri !** La blessure est superficielle, la figurine reprend le combat intacte.
- A la fin de chaque tour, toutes les figurines blessées et qui ne sont pas en contact avec l'infirmier lancent un dé. Sur un 4+ la figurine survit, sur 1, 2 ou 3, la figurine meurt de ses blessures et est retirée de la table.



Le Radio

Il est équipé comme le reste de l'unité dont il fait partie et possède le même profil.

Quand il utilise un poste TSF, un téléphone, un talkie-walkie ou même un pigeon, le radio a pour fonction de transmettre aux autres unités les ordres de combats ou de tirs, **sur et hors table**.

Observateur D'Artillerie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|--------------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Observateur D'Artillerie | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 15Pts |

Il est armé d'un fusil avec baïonnette, d'un PM, d'une carabine et d'un pistolet ou d'un revolver. Il possède aussi un moyen de communication (Talkie-walkie par exemple) et se déplace seul ou en équipe selon la période jouée.

Il repère et transmet les coordonnées de tir à l'artillerie, leur conférant ainsi un bonus de +2 au résultat du dé lors du tir de celle-ci. Il agit de son propre chef mais peut bénéficier du commandement du général.

Troupes Du Génie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------------------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Génie De Construction | 15 cm | 5+ | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | - | - | 15Pts |
| Génie De Démolition | 15 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | - | - | 20Pts |

Le soldat du génie est équipé d'un fusil avec baïonnette, d'une carabine ou d'un PM.

Le Soldat du Génie de Construction peut construire des éléments de protection ou de franchissement. A chaque tour, un soldat du Génie peut installer un élément qui ne peut dépasser 5cm de côté.

Le Soldat du Génie de Démolition est entraîné pour utiliser un armement spécial, très différent de celui utilisé par le reste des troupes régulières. Il peut donc être équipé d'un lance-flammes, d charges explosives, d'un bazooka, de mines, ...

Pour détruire un obstacle, il doit passer un tour complet à l'endroit ou il souhaite disposer sa charge, puis après s'être éloigné suffisamment, il peut la faire sauter sur un 4+ sur 1D6. Si le jet rate, il pourra effectuer un essai au tour suivant.

Cavalerie

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-----------|-------|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-------|
| Cavalerie | 20 cm | 5+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 15Pts |

On trouve encore des troupes de cavalerie pendant la seconde guerre mondiale : Les Cossacks ou la Division Florian.

Un cavalier peut être armé d'un pistolet ou d'un revolver, d'une carabine ou d'un fusil, d'une lance de cavalerie. Cet armement varie selon l'époque et la fonction du cavalier. Les cavaliers équipés d'armes à feu ont un malus de -1 au tir s'ils se déplacent.

Les **cavaliers** peuvent monter/démonter. Cela leur coûte ½ mouvement. Un combattant sur 5 garde les chevaux lorsque l'unité est démontée. Si l'unité doit fuir, elle remonte en selle avant de fuir.

Les lanciers bénéficient de 2 en plus en force lors d'une charge à cheval. S'ils sont équipés d'armes à feu, ils ont un malus de -1 au tir s'ils se déplacent.

Chien

| Type | M | T | C | F | R | A | B | Cr | Rép | Cha | Prix |
|-------|-------|---|---|---|---|---|---|----|-----|-----|------|
| Chien | 15 cm | | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 7Pts |

Les chiens peuvent être utilisés pour gardé un camp, un dépôt. Ils peuvent être accompagnés d'un soldat. Ce dernier ne peut être équipé que d'un animal.

Règles Spécifiques

Embuscade

Une figurine ou un groupe de figurines peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir ou que la cible n'est pas localisée, la figurine ou le groupe est toujours considéré comment embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que les figurines sont embusquées en début de partie. On note soigneusement son emplacement en début de partie (il est interdit de s'embusquer dans la zone de déploiement de l'adversaire).

Une figurine embusquée peut faire un tir d'opportunité pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de tir. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

Localisation

Dans certains cas, une figurine peut être embusquée (comme vu précédemment) ou se trouver à l'intérieur d'un bâtiment. Pour la localiser et pouvoir riposter, il faut faire un 4+ sur 1D6. Si le test est réussi, les figurines embusquées sont découvertes et peuvent être prises pour cible. La portée de localisation est de **25cm**.

Modificateurs au Test :

- Si la figurine est une sentinelle : +1
- Si la figurine qui teste est un chien : +2
- Si la cible est un sniper : -1

Grenade

L'utilisation de la grenade est très répandue au cours de la seconde guerre mondiale. En règle générale, on utilise le Tir de l'utilisateur pour lancer une grenade. Si le jet est réussi, la grenade explose avec une portée maximale de 20cm, un rayon de 2,5cm et une Force de 3. Si le jet est raté, la grenade dévie en utilisant le dé de dispersion de 1D6 cms et explose à l'endroit désigné à partir du point du chute initial.

Si le tireur est contre un bâtiment et lance sa grenade à travers une fenêtre ou une porte, il lance un dé. Sur un résultat de 1, la grenade tombe à terre et explose. On utilise le gabarit correspondant que l'on place sur le lanceur et on teste les blessures avec la force de la grenade. Sur tout autre résultat la grenade part normalement. La grenade explose à l'intérieur et touche automatiquement toute figurine se trouvant dans la pièce. Celles-ci bénéficient néanmoins d'un jet de sauvegarde sur 6+ grâce aux meubles et débris offrant une légère protection.

Lance-flammes

C'est une arme particulière, seuls les soldats entraînés à son utilisation peuvent le manier. Un soldat est en charge de ce type d'arme. Il s'occupe de régler l'ouverture des vannes du liquide inflammable et de tirer. Il est équipé d'un pistolet ou d'un revolver et des bouteilles de napalm ainsi que du fusil du lance-flammes proprement dit, transportant sur ses épaules les réserves de liquide. Une autre figurine doit être désignée pour aider le porteur du lance-flammes à l'utiliser. Elle devra rester à coté de lui et sera armée comme le reste de l'unité.

On utilise la capacité de tir lors de l'utilisation de l'arme. Si le jet est réussi, on place le gabarit de 27cm à l'embouchure du lance-flammes. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées et subissent 1D3 touches de Force 4 sans sauvegarde.

Un jet raté n'a aucune conséquence, on considère que l'arme est mal réglée et que le liquide ne sort pas ou pas suffisamment pour occasionner des dégâts.

Les figurines partiellement placées sous le gabarit sont touchées sur un 4+ et lors d'un tir dans une habitation, toutes les figurines de la pièce sont touchées sans avoir recours au gabarit.

Si l'équipage du lance-flammes est pris pour cible, on lance 1D6 pour savoir qui est touché :

- 1, 2, 3, 4 ou 5 : Le porteur est touché.
- 6 : Les réserves de liquide sont touchées. La bouteille explose dans un rayon de 5cm, tuant le porteur du lance-flammes et causant 1D3 touches de Force 4 sans sauvegardes aux figurines sous le gabarit.

Tir de Mortier ou de Roquettes

Pour tirer, il faut faire pivoter le mortier face à la direction souhaitée. Sans mesurer, on indique la distance estimée et on place le gabarit correspondant au mortier ou à la roquette à l'endroit désigné. On jette ensuite le dé de dispersion. Sur un HIT, l'obus touche sa cible. Un MISFIRE indique une mal fonction, Il faut ensuite effectuer un jet sur le tableau correspondant. Si c'est une flèche, on jette en plus le dé d'artillerie et on dévie dans la direction indiquée d'autant de centimètres. Un nouveau MISFIRE indique une mal fonction de la munition sans jet sur le tableau.

Le profil des mortiers est précisé dans le tableau d'armes et de matériels. De plus, selon le calibre des mortiers, il y a une portée maximum et une minimum.

Tableau des mal fonctions :

- **1 : Destruction !** *La machine est détruite et les servants tués.*
- **2,3 ou 4 : Incident !** *La machine ne tire pas ce tour et le tour suivant.*
- **5 ou 6 : Pas de Tir !** *La machine ne tire pas ce tour mais pourra tirer le prochain.*

Champ de Mines

Il est possible de miner ou déminer un terrain. Cela est réservé aux troupes du génie. Il faut un tour complet pour amorcer ou désamorcer une mine.

Le profil des mines est le suivant :

- Mines anti-personnel : Force 3, Dégâts 1, Diamètre 5 cm
- Mines antichar : Force 5, Dégâts 1D3, Diamètre 7,5cm

Canons

La portée des pièces d'artillerie est supérieure à la taille de la table de jeu. De ce fait, la portée maximum sur le profil est notée « **Hors Table** », pour indiquer que le tir va au-delà de l'aire de jeu.

Au-delà d'un mètre de distance de la cible, le tireur subit un -1 à son jet de tir du fait du peu de précision pour situer la cible. Il y a une portée minimale de l'arme. En dessous de celle-ci, on ne peut plus tirer car la cible est trop proche. Cette portée est indiquée dans la table des armes et matériels.

Des munitions différentes peuvent être utilisées : antichar, antipersonnel, chimique, ... Le choix de la munition est laissé au joueur selon les circonstances et la dotation de l'arme.

Un canon peut effectuer des tirs directs ou indirects. Le tir direct s'effectue sur un véhicule ou un bâtiment tandis que le tir indirect s'effectue sur l'infanterie et requiert un gabarit selon le calibre de l'arme. Pour tirer, le joueur utilise la capacité de Tir de ses artilleurs avec les modifications à appliquer.

Contre un bâtiment, le tir se résout comme pour le canon dans la règle de LOTOW : Touche directe sauf sur un 1. Dans ce cas, le tir est manqué et un incident de tir intervient. Comme dans le cas de



la grenade, toutes les figurines dans le bâtiment sont touchées automatiquement mais ont une sauvegarde sur du 6+ grâce à la présence des débris et des meubles du bâtiment.

Les canons inférieurs à 37mm peuvent tirer sur de la troupe de la même manière que s'il s'agissait d'une mitrailleuse (pas de HE pour les moins de 20mm).

Les munitions chimiques

A l'impact, on marque l'emplacement du centre du gabarit de 6,25cm de rayon sur la table. Toutes les figurines dont la moitié du socle est couvert doivent faire un test. Sur un 4+ le test est réussi et la figurine réussit à mettre son masque à gaze, sinon elle subit une blessure de Force 4. Au second tour on lance le dé de dispersion et on bouge le gabarit dans le sens de la flèche si nécessaire, mais avec un gabarit de 5 cm. Les effets sont identiques au tour précédent. La même chose se produit au 3^{ème} tour avec le gabarit de 3,75 cm puis ensuite au tour suivant de 2,5cm. Ensuite le gaz s'est dissipé et n'a plus d'effets.

Un obus fumigène produit le même effet sans occasionner de blessures et empêche les tirs à travers la fumée.

Une figurine tuée par des munitions chimiques ne peut être soignée par l'infirmier.

Armes Spéciales

Chaque unité peut posséder une arme spéciale dans son unité. Les armes spéciales peuvent être un bazooka, ...

Dans le cas du bazooka ou d'une mitrailleuse, une figurine servira de tireur et une autre de servant / pourvoyeur. Celui-ci sera armé comme toute autre figurine de l'unité mais pourra, lui seulement, recharger l'arme. A noter que si le servant est abattu, une autre figurine peut le remplacer.

Lors du tir avec une mitrailleuse, un FM ou un PM (ou toute arme de ces catégories), on utilise le rayon de cohésion pour déterminer les figurines touchées autour de la cible. De plus, il est possible de tirer au-delà des portées mais un malus de -1 sera appliqué.

Ex : une MG42 tire sur un groupe et son tireur touche sur 5+ : A très longue portée, il touchera sur 6+, à portée normale sur 5+ et à courte portée (1/2 de la portée) sur 4+.

Les armes d'appuis, mitrailleuses, mortiers, canons, et autres avec tireurs et servants doivent passer un tour complet pour la mise en batterie, durant lequel elle ne peuvent pas tirer.



Les véhicules

Un tableau, situé dans les pages suivantes, détaille le profil des véhicules selon l'époque, l'armement, la vitesse, ... Tout changement d'orientation d'un véhicule lors de sa phase de mouvement coûte $\frac{1}{4}$ de mouvement par tranche de 45° .

Les chars peuvent tirer pendant ou après un déplacement mais avec un malus de -1. Tout char tirant sur une cible située à moins de 30cm de lui touche automatiquement.

Un tir **sur** un véhicule ayant bougé ce tour subira un malus de -1. Un tir effectué **depuis** un véhicule en mouvement subira également un malus de -1.

Un tir avec une arme légère sur un véhicule peut l'endommager mais ne peut endommager un véhiculer lourd. Un tir avec une arme moyenne ou lourde peut endommager tous les véhicules.

Les chars provoquent la peur.

Sur un résultat de 1 sec au dé lors du tir, le canon et enrayé pour 1D3 tour.

Lorsqu'un véhicule est touché, on jette 1D6 :

- Véhicules légers, voiture, camion, ... : 1 à 3 : Véhicule 4 à 6 : Equipage
- Véhicules lourds, blindés, chars, ... : 1 à 5 : Véhicule 6 : Equipage

Lorsqu'un véhicule perd un point de vie, à condition qu'il en ait plusieurs, jetez 1D6 et appliquez le résultat ci-après, puis faites un test de Cran sur l'équipage. Si le test est raté, l'équipage fuit et ne pourra revenir dans son véhicule qu'une fois rallié. Quand l'équipage revient à bord, il ne fait rien dans ce tour, le temps de reprendre les commandes.

1 : La soute à munitions ou le réservoir est touché, le véhicule explose, tuant l'équipage sur le coup.

2, 3 : Le véhicule est immobilisé.

4 : L'équipage est secoué, il doit faire un test de Cran.

5 : La tourelle du véhicule ne peut plus s'orienter. S'il n'y a pas de tourelle, aucun effet.

6 : Le véhicule ne subit aucun dommage. En avant !

Monter ou descendre d'un véhicule coûte un demi mouvement.

Des troupes à bord d'un véhicule peuvent tirer.

Dans un terrain difficile, les véhicules à chenilles et les blindés jettent un D6 à chaque déplacement. Sur un 6, le véhicule est immobilisé jusqu'au tour prochain. Dans un terrain très difficile, l'immobilisation se fait sur un 5 ou un 6.



Un char peut traverser un bâtiment, au risque de se faire immobiliser. En effet, si le char ne craint rien au niveau carrosserie, le plafond du bâtiment ou son toit peuvent tomber sur le blindé. Les gravats peuvent aussi nuire au déplacement du char. Pour toutes ces raisons, lorsqu'un char traverse une maison, il fait un jet sur 1D6 et sur un 4+, il est immobilisé.

Un véhicule amphibie traverse un plan d'eau (mare, rivière, ...) à raison de 10cm par tour.

Il est possible d'utiliser un bateau dans certaines circonstances. Son déplacement est de 15cm par tour. Il peut faire demi-tour sur une rivière s'il en a la place, cela lui coûtant tout son mouvement. Sinon, il doit sortir de la table pour trouver un endroit adéquat. Il passera ainsi 2 tours complets hors table et sera placé à son retour sur le bord de table qu'il avait quitté, ne pouvant se déplacer qu'au tour suivant.

Si un véhicule fonce sur une unité adverse, toutes les figurines de l'unité dans son chemin doivent faire un test de Cran afin de savoir si elles réussissent à éviter le véhicule ou non. Si elles réussissent, elles sont placées hors du chemin du véhicule et agiront normalement, sinon elles subissent une blessure de Force égale à celle du véhicule.

Si un véhicule tente de traverser un obstacle (mur, barrière, ...) il doit lancer 1D6 :

- Sur 1, l'obstacle n'est pas traversé, c'est la fin du déplacement
- Sur 2 à 5, l'obstacle est traversé et le véhicule est placé de l'autre côté. C'est la fin du déplacement.
- Sur 6, l'obstacle est traversé sans problème. Le véhicule est placé de l'autre côté et peut continuer son déplacement.

Un véhicule peut tirer deux fois au maximum, sous condition d'être équipé d'armes différentes. Un char peut tirer une fois avec sa mitrailleuse et une fois avec son canon dans le même tour, mais pas deux fois avec sa mitrailleuse ou son canon.



Tableau des Armes de Tir

| Arme | Portée | Force | Dégâts | Gabarit | Coût |
|---|-----------------------------------|------------------------|----------|---------------------|-------|
| Pistolet, Revolver, ... | 30cm | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Pistolet Mitrailleur, Bergman, ... max 3D6 | Gabarit + 15 cm | 3 | 1 | 20,5cm flamme | 4Pts |
| FM Bar, Bren, Lewis, ... max 3D6* | 60cm | 4 | 1 | 7,5cm | 6Pts |
| Fusil, Carabine | 60cm | 3 | 1 | - | 4Pts |
| Fusil de Précision | 100cm | 4 | 1 | - | 10Pts |
| Fusil Lance grenades | 40cm | 3 | 1 | 7,5cm | 8Pts |
| Fusil de Chasse, canon scié, ... | Gabarit | 3 | 1 | 21cm | 3Pts |
| Grenade, Cocktail Molotov, ... | For x 2 | 3 | 1 | 7,5cm | 2Pts |
| Mitrailleuse Hotchkiss, 12.7, ... max 4D6* | 60cm en bipied 80cm en trepied | 4 | 1 | 12,5cm | 15Pts |
| Baïonnette | - | 4 | 1 | - | 2Pts |
| Crosse, Pelle de Tranchée, Arme improvisée,... | - | 3 | 1 | - | 2Pts |
| Canon Léger : - de 75mm | Mini 10cm Maxi HT | HE 3 AC 4 Bat 7 | 1 1D3 | 7,5cm | 15Pts |
| Canon Moyen : de 75 à 77mm | Mini 20cm Maxi HT | HE 4 AC 4 Bat 8 | 1 1D3 | 7,5cm | 25Pts |
| Canon Lourd : + de 77mm | Mini 25cm Maxi HT | HE 5 AC 5 Bat 10 | 1 1D3 | 12,5cm | 35Pts |
| Mortier Léger : - de 60mm / Roquette | Mini 15cm Maxi 80cm | 3 | 1 | 7,5cm | 8Pts |
| Mortier Moyen : de 60mm à 80mm | Mini 20cm Maxi 120cm | 3 | 1 | 7,5cm | 12Pts |
| Mortier Lourd : + de 80mm | Mini 25cm Maxi 160cm | 4 | 1 | 12,5cm | 16Pts |
| Panzerfaust, PIAT, ... | 20cm | 4 | 1D3 | - | 8Pts |
| Panzerschreck, Bazooka, ... | 40cm | 4 | 1D3 | - | 12Pts |
| Lance-flammes | Gabarit + 15 cm | 4 | 1D3 | 20,5cm flamme | 15Pts |
| Lance-flammes de blindé | 27cm +1D6 pouces | 4 | 1D3 | 27cm+1D 6 pouces | 20Pts |
| Mine antipersonnel | - | 3 | 1 | 7,5cm | 5Pts |
| Mine antichar | - | 4 | 1D3 | 7,5cm | 10Pts |
| Explosifs | - | 8 | 1D3 | 12,5cm | 10Pts |
| Radio | Hors Table | - | - | - | 8Pts |

* : Un dé supplémentaire si présence d'un pourvoyeur

Tableau des Véhicules

| Véhicule | Mouvement | F | E | Pv | Armement | Equipage | Passagers | Coût |
|--|-------------------------|---|---|----|-------------------------------------|----------|-----------|--------|
| Cheval | 20cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 12Pts |
| Mulet | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 10Pts |
| Attelage Hyppomobile | 16cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 ou 2 | 0 à 8 | 20Pts |
| Bicyclette | 20cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 8Pts |
| Motocyclette | 100cm | 3 | 3 | 1 | - | 1 | - | 15Pts |
| Side-car, Kettenkrad, ... | 100cm | 3 | 3 | 1 | 1 Mitrailleur | 2 | 1 | 20Pts |
| Jeep, Kubelwagen, ... | 80cm route 40cm TT | 3 | 3 | 1 | 1 Mitrailleur | 1 ou 2 | 0 à 4 | 25Pts |
| Voiture civile | 60cm route Pas de TT | 3 | 3 | 1 | - | 1 | 0 à 4 | 25Pts |
| Camion Civil | 60cm route Pas de TT | 3 | 3 | 2 | - | 1 | 0 à 10 | 35Pts |
| Camion Militaire | 60cm route 30 cm TT | 4 | 4 | 2 | 1 Mitrailleur | 2 | 0 à 10 | 40Pts |
| Dodge 4x4, Maultier, ... | 50cm route 25 cm TT | 3 | 3 | 2 | 1 Mitrailleur (selon modèle) | 1 ou 2 | 0 à 8 | 40Pts |
| Blindé à roues | 60cm route 15cm TT | 4 | 4 | 3 | Selon modèle | 1 à 5 | 0 à 8 | 50Pts |
| Half-track toute nationalité | 50cm partout | 4 | 4 | 2 | Mitrailleur, canon, Selon Modèle | 1 ou 5 | 0 à 8 | 40Pts |
| Blindé Léger (Stuart, T26, PzII, ...) | 50cm partout | 4 | 5 | 3 | Selon Modèle | 2 à 4 | 0 à 8 | 60Pts |
| Blindé Moyen (Sherman, T34, Pz IV, ...) | 40cm partout | 5 | 5 | 4 | Selon Modèle | 4 à 6 | 0 à 8 | 100Pts |
| Blindé Lourd (Pershing, JSU, Tigre, ...) | 30cm partout | 6 | 7 | 4 | Selon Modèle | 4 à 6 | 0 à 8 | 200Pts |
| Dinky, Barque | 10cm | 2 | 3 | 1 | - | 1 ou 2 | 0 à 4 | 5Pts |
| Steamer | 15cm | 5 | 6 | 4 | Selon Modèle | 6 | 0 à 20 | 80Pts |
| Bateau | 15cm | 5 | 7 | 4 | Selon Modèle | 6 | 0 à 20 | 100Pts |

