1ÈRE PARTIE : RÈGLES DE BASE

1 - PRINCIPES DE BASE
2 - ACTIVATION DES GROUPES DE COMBAT
3 - LES ACTIONS
4 - LES TIRS
5 - LES MARQUEURS DE STRESS
6 - LES CORPS A CORPS
7 - LES MORTIERS ET LES FUMIGÈNES
8 - LES RALLIEMENTS

2ÈME PARTIE : LES VÉHICULES

9 - GÉNÉRALITÉS
10 - LES ACTIONS
11 - LES TIRS
12 - CARACTÉRISTIQUES DES BLINDÉS
13 - CAPACITÉS DE TRANSPORT
14 - CAPACITÉS ANTICHAR DES ÉLÉMENTS SOFT

ANNEXE 1 : CARACTÉRISTIQUES NATIONALES ET BUDGET
ANNEXE 2 : GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIOS
ANNEXE 3 : MODULE POUR LA GUERRE D'ESPAGNE
ANNEXE 4 : MODULE POUR LA GUERRE DU CHACO

« GROUPE FRANC », RÈGLE FIGURINES WW2 À L'ÉCHELLE DE LA SECTION

V2.11, MÀJ OCT. 2023, PAR P&R LAPORTE

1 - PRINCIPES DE BASE

L'**Unité de Distance** (UD) équivaut à une soixantaine de mètres réels. La valeur de l'UD est fixée par convention entre les joueurs en fonction de l'échelle des figurines et de la dimension de la surface de jeu ; prendre par exemple 10cm pour des figurines en 10/15mm, ou 20cm pour des 20/28mm.
Une figurine représente un homme réel ; le déroulé du jeu est à priori plus pratique avec un soclage par **bases**, mais le système peut s'accommoder de sujets soclés individuellement, l'équivalent d'une base correspondant alors à un regroupement de 2 ou 3 figurines individuelles gardant leurs socles plus ou moins contigus, ou à une figurine seule dans le cas de spécialistes (sniper, etc.).
Si un soclage par bases est employé, la forme des plaquettes est laissée au choix des joueurs (rondes, carrées, rectangulaires ou même patatoïdes). Leur taille doit simplement convenir pour disposer les sujets de manière agréable à l'œil, un diamètre compris entre 2,5 et 4cm étant conseillé selon le nombre et l'échelle des figurines.

Chaque **Groupe de Combat** (GC) comporte de **1 à 6 bases**, avec typiquement :

- ✓ une base de **Sous-Off** assisté d'un ou deux subalternes, et considérée comme dotée de pistolets automatiques (PA), de fusils, ou de pistolets-mitrailleurs (PM) selon l'armement majoritaire,
- ✓ de une à trois bases de **Fusiliers**, avec au choix deux, trois ou quatre figurines par plaquette,
- ✓ une base avec un **Fusilier-Mitrailleur** (FM) secondé de son pourvoyeur.

Toutes les bases d'un même groupe doivent être de même valeur en termes d'expérience, à savoir pour le jeu : **bleus**, **standards**, ou **vétérans**.

La base du Sous-Off est le point de référence du GC **pour toutes les mesures** (mouvements, lignes de vue, lignes de tir), et pour déterminer sa situation tactique (à couvert, etc.).
Les autres bases du groupe sont simplement réparties autour du Sous-Off dans un rayon d'environ ½ UD ; leur situation précise dans ce périmètre est par conséquent sans réelle importance, et peut donc être gérée par le joueur à son gré au fil du jeu.

Dans le cas d'une base **autonome** ou **dissociée** de son groupe (voir plus loin), les mesures et la situation tactique sont déterminées individuellement à partir de la base elle-même.

Si l'on souhaite employer une surface de jeu en hexagones ou carroyée, chaque secteur héberge l'équivalent d'un GC, soit un maximum de 6 bases, et une UD correspond simplement à la distance entre les centres de deux secteurs adjacents. Les lignes de vue et de tir sont alors tracées de centre à centre des secteurs concernés, et l'effet d'un couvert s'applique à l'ensemble d'un secteur. Seule la première diagonale compte comme 1 UD en terrain carroyé, les suivantes valant 2 UD.

Chaque joueur commande une **Section**, voire plusieurs selon le scénario, chaque section comportant de 2 à 4 groupes commandés par un **Chef de Section**, représenté par une base comportant des figurines explicites (officier, sous-off, agent de liaison, etc.). Le Chef de Section est traité comme un GC à part entière, et une ou plusieurs bases **autonomes** peuvent être prises sous son autorité directe ; par exemple un sniper, une arme de soutien avec ses servants, etc.

EXEMPLE DE SECTION :

- ✓ Base Chef de Section (adjudant-chef, PA) + base Sniper
- ✓ 1er groupe : base Sous-Off + base Fusils + base Fusils + base FM
- ✓ 2ème et 3ème groupes : idem 1er groupe

2 - ACTIVATION DES GC

Chaque joueur choisit une couleur, et rassemble au début de chaque tour de jeu autant de jetons de cette couleur qu'il a de GC sur la table. Les jetons des deux camps sont mélangés dans un récipient opaque, puis piochés au fur et à mesure, chaque jeton déclenchant l'activation d'un GC choisi par le joueur désigné par la couleur. Le tour de jeu prend fin quand tous les jetons ont été piochés, et donc quand tous les GC ont été activés. Si un GC est éliminé en cours de jeu avant d'avoir été activé, un jeton de la couleur correspondante est simplement prélevé et défaussé.

3 - LES ACTIONS

Le joueur désigne son GC activé et peut placer pour mémoire le jeton correspondant auprès de son point de référence ; il tire ensuite **1d6**, le groupe est activé avec succès sur un score de **3 ou plus** s'il est « **encouragé** », c'est à dire à 3 UD ou moins de son chef de section ou s'il s'agit du chef de section lui-même, ou sur **5/6** s'il est « **isolé** » (à plus de 3 UD du chef de section, ou si celui-ci est éliminé). Appliquer **+ 1** au dé pour des *vétérans*, ou **-1** pour des *bleus*.

- Chaque élément du groupe activé peut effectuer une combinaison d'un maximum de **trois actions** « simples », ou bien d'une action « simple » plus une action « complexe ». Par exemple, un GC activé avec succès pourra bouger de 3 UD, ou bien effectuer deux tirs puis bouger de 1 UD, ou bien encore tirer puis effectuer un assaut au corps-à-corps, etc.
- Si le groupe n'est pas activé avec succès, une seule action « simple » est alors permise. Par exemple, un GC composé de 2 bases fusils et d'une base FM pourra, même si le joueur échoue à l'activer, effectuer un tir de couverture avec le FM et déplacer de 1 UD les bases de fusiliers.

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS « SIMPLES » :

- **Bouger** de 1 UD
- **Tirer**
- **Mettre en position de tir** ou démonter un armement lourd (MMG, HMG ou mortier moyen)
- **Rallier**

LES ACTIONS « COMPLEXES » :

- **Attaquer au corps à corps** un adversaire à 1 UD
- **Bouger** de 1 UD en quittant un couvert, ou au travers d'un terrain difficile,
- **Mettre aux aguets**, pour prévoir de réagir à une action adverse **:** le GC peut alors déclencher un tir sur un adversaire qui entre dans son périmètre de contrôle à 1UD, **ou** gratuitement en riposte à un tir adverse, **ou** en cas d'attaque au corps à corps. Clôture l'activation ; le GC peut être identifié pour mémoire par un marqueur, ôté dès qu'une autre action est effectuée ou si le GC reçoit un *marqueur de stress* (voir 5).

Une base délibérément dissociée de son Sous-off est traitée comme « isolée », même si elle est dans le périmètre du chef de section ou s'il s'agit d'*experts* (voir annexe 1). De fait, toute base dissociée ou autonome est considérée comme un GC à part entière, et reçoit un jeton d'activation au même titre. Les éléments autonomes sont « encouragés » à ½ UD de leur Chef de Section, ou à 3 UD si le surcoût « Sous-off » leur a été attribué. Les Snipers sont considérés comme « encouragés » en toutes circonstances, à condition également de leur avoir attribué le surcoût budgétaire correspondant.

Embuscade : un GC à couvert qui n'a ni bougé ni tiré depuis le début du jeu peut être considéré « aux aguets », et est localisé seulement sur **6 sur 1d6 à plus de 4UD**, sur **5/6 à 4UD ou moins**, sur **4+ à 3UD,** sur **3+ à 2UD** (-1 au dé s'il s'agit d'une base de Sniper, +1 si observateur « reco »), ou automatiquement à 1 UD. Une seule tentative par activation et par GC est admise pour localiser un même GC adverse.

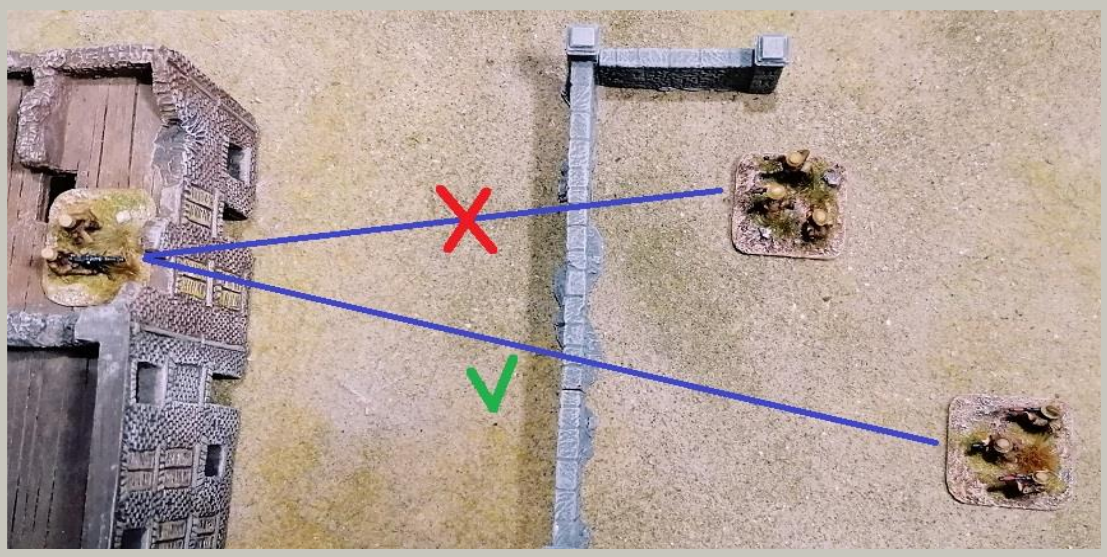
+de 4UD	4UD	3UD	2UD	1UD	EMBUSCADE
6	5/6	4+	3+	Auto	

4 - LES TIRS

LIGNES DE TIR

Chaque tir peut impliquer l'ensemble ou une partie seulement des bases du GC activé, selon si la cible visée est à portée idoine du type d'arme employée et si une **ligne de tir** (LdT) peut être tracée. Par exemple, pour un GC composé d'un FM et de fusils, seule la base FM pourra être prise en compte pour un tir sur une cible située à 8 UD, et donc hors de portée effective des fusils en termes de jeu. La LdT est coupée si elle traverse plus d'1 UD de terrain obstruant, et est limitée à 1 UD si elle traverse de part en part un obstacle obstruant.

Les espaces supérieurs des zones d'habitation à étages peuvent être occupés, si le joueur déclare simplement consacrer une action pour y faire monter (ou descendre) un groupe désigné, auquel cas le GC pourra revendiquer la possibilité de tracer une LdT par-dessus un obstacle obstruant tels que taillis, haie et mur haut. Un GC situé sur la crête d'une hauteur peut revendiquer la même aptitude, mais dans tous les cas, le GC observé doit être situé à une distance de l'obstacle **supérieure ou égale** à celle séparant l'observateur de l'obstacle. Réciproquement, le même système s'applique pour un tireur en contrebas.



Dans le cas d'une surface de jeu carroyée, une LdT peut être considérée valide au travers de terrain obstruant si un espace dégagé tel qu'une route relie en ligne droite les deux secteurs concernés, le couvert éventuel procuré par ces secteurs pouvant de surcroit être pris en compte.

PROCÉDURE DE TIR

Désigner le GC visé, puis tirer le nombre de dés indiqué pour chaque base correspondant à la catégorie d'armes employées ; par exemple, tirer 6d6 pour les trois bases de fusils d'un GC effectuant deux tirs.

CAPACITÉS DE TIR PAR BASE :

- **1d6** par tir (PA, Fusil, Mousqueton, FSA), possibilité d'un rejet en cas d'échec pour les FSA
- **2d6** (PM, FM/LMG ou Fusil d'Assaut), possibilité d'un rejet *global** pour les FM alimentés par chargeurs, ou *partiel*** pour les LMG à haute cadence de tir de type MG 42
- **3d6** (MMG, HMG), possibilité de rejet global pour les MMG ou partiel pour les HMG

** **rejet global :** si le joueur choisit de relancer les dés, il doit prendre le risque de relancer y-compris les dés réussis à la première tentative*
***** rejet partiel :** le joueur peut relancer seulement les échecs et garder les dés réussis à la première tentative*

« To Hit » : 4 ou + à 1 UD ou si le tireur est une base de sniper, sinon **5 ou +** à distance moyenne (4UD ou moins), ou **6** seulement à plus de 4 UD ; **+ 1** au score à obtenir si cible non prioritaire.

Notion de cible prioritaire (ne s'applique pas aux snipers) **:** le GC adverse en vue le plus proche, ou le plus menaçant si, par exemple, l'adversaire le plus proche est potentiellement inoffensif ou moins vulnérable. En cas de litige ou d'ambiguïté, par exemple si plusieurs GC sont imbriqués dans le périmètre visé, on désigne la cible la plus vulnérable comme étant prioritaire, ou, en dernier recours, par tirage au sort : le joueur actif tire alors 1d6 et emporte la décision sur 5/6, sinon c'est le joueur subissant le tir qui détermine le choix (procédure identique pour un combat rapproché, voir 6).

PORTÉES PRATIQUES DE TIR :

- Mousqueton, Fusil d'Assaut : 4 UD
- Tromblon VB, mortier léger : + de 1 UD (minimale), 4 UD (maximale)
- Fusils, FSA (Fusils Semi-Automatiques) : 6 UD, ou 8 UD si arme de précision (sniper)
- Mortiers moyens : + de 1 UD (minimale), 6 UD (maximale)
- PA : 1 UD
- PM : 2 UD (hits sur « 6 » seulement au-delà de 1 UD)
- FM, LMG : 8 UD
- MMG/HMG : 10/12 UD

SAUVEGARDE :

Tirer **1d6** par « Hit » ; la sauvegarde est réussie en tirant un score **inférieur ou égal** à la somme des arguments circonstanciels (mais un « 6 » est toujours un échec) :

- ✓ Le GC ciblé est **à couvert**
- ✓ Le couvert est un **abri dense** (maçonnerie, retranchements)
- ✓ Le GC ciblé est composé de **vétérans**, ou le GC tirant est composé de **bleus**,
- ✓ Le GC ciblé est **immobile*** depuis le début du tour, ou *aux aguets*,
- ✓ Le GC ciblé comporte **une seule base*** et une seule base occupe son périmètre de déploiement,
- ✓ Le GC ciblé est un groupe de piétons subissant un tir de munitions exclusivement antichar.

Arguments négatifs :

- ✓ Le GC visé subit un **tir croisé** à trajectoire tendue, provenant d'une 2ème direction différente, ou plus,
- ✓ Le GC visé comporte **5 bases ou plus**, ou bien la cible constitue un regroupement de 5 bases ou plus dans le périmètre de déploiement du GC visé,
- ✓ Le GC visé est un groupe de **bleus**, ou le GC tirant est composé de **vétérans**.

Par exemple, un GC de *vétérans* (un argument), immobiles (2ème argument) et à couvert (3ème argument) mais subissant un tir croisé (- 1) sauvegardera seulement sur des scores de 2 ou 1.
Chaque « Hit » inflige donc un ***marqueur de stress*** (voir 5) si la somme des arguments totalise 0 ou moins, ou si un score supérieur à la somme des arguments est obtenu au jet de sauvegarde.

* : *ne s'applique pas aux armes de soutien lourdes (canon antichar, obusier), voir 2ème partie de la règle.*

5 - MARQUEURS DE STRESS

Un marqueur de stress prend effet immédiatement à partir du moment où il est infligé.
Les marqueurs de stress sont de trois types, et peuvent être identifiés par un code de couleurs :

- « **Baissez la tête !** » Par exemple, un marqueur **vert** ; pas d'autre effet.
- « **Fixés** ». Par exemple, un marqueur **jaune**. Le GC est limité à 2 actions « simples », ou ne peut effectuer aucune action s'il n'est pas activé avec succès.
- « **Laminés** ». Par exemple, un marqueur **rouge**. Le GC est limité à une seule action « simple », ou ne peut effectuer aucune action s'il n'est pas activé avec succès.

Un GC qui subit son premier « Hit » non sauvegardé reçoit un marqueur « Baissez la tête » s'il s'agit de vétérans, « Fixés » s'il s'agit d'un GC standard, ou « Laminés » pour des Bleus.
Les marqueurs de stress sont ensuite remplacés au fur et à mesure de l'aggravation des pertes : un GC vétéran reçoit un marqueur « Fixés » au second Hit non sauvegardé, etc.

	1er Hit	2ème Hit	3ème Hit	4ème Hit
Vétérans :	Baissez la tête !	Fixés	Laminés	Eliminés
Standards :	Fixés	Laminés	Eliminés	Eliminés
Bleus :	Laminés	Eliminés	Eliminés	Eliminés

Un GC « Laminé » qui subit un nouveau « Hit » non sauvegardé est éliminé dans son entièreté.
Le joueur peut décider de substituer l'attribution d'un marqueur de stress « Laminés » en sacrifiant une des bases du GC ; si cette option est retenue, la base éliminée est toutefois choisie par son adversaire si ce dernier tire 5/6 sur 1d6, ou sur 3 + si le « hit » a été occasionné par un tir de sniper. Si c'est le Sous-Off chef du GC qui est éliminé, il est automatiquement remplacé par une autre base du GC au choix du joueur.
Dans le cas de Bleus pour lequel une base est sacrifiée, le GC devient malgré-tout « Fixé ».

6 - LES CORPS A CORPS

Une fois l'attaque au corps à corps déclarée, un tir à courte portée peut être déclenché par le défenseur s'il a été déclaré « *aux aguets* » et n'a pas encore été activé ; le combat est ensuite résolu si l'assaillant n'a pas été fixé ou laminé par ce tir.

Procédure ; chaque antagoniste tire une poignée de dés pour l'ensemble de ses bases impliquées :

- 1d6 par base si PA, FM, MG, servants d'arme collective ou sniper
- 2d6 par base si Fusils, FSA, ou Mousquetons
- 3d6 par base si PM ou FA
- 4d6 pour une base de lance-flammes

Les Hits sont obtenus sur 5/6 (bleus), 4/5/6 (standard) ou 3 + (vétérans)
Défenseur : +1 au score à obtenir si « Fixé »,
Attaquant : + 1 au score à obtenir si le défenseur est à couvert.

Il n'y a pas de test de sauvegarde, tous les composants du perdant subissent autant de crans de stress qu'il y a d'écart entre les deux totaux de hits obtenus, et doivent battre en retraite de deux UD ; si ce mouvement ne peut pas être réalisé en s'éloignant de tout adversaire, le GC est éliminé : le vainqueur peut prendre la position (assaillant), ou il la conserve (défenseur).
En cas d'égalité, l'assaillant est repoussé de 1 UD sur sa position de départ, et chaque camp subit un cran de stress. Un GC « Laminé » est automatiquement éliminé s'il est attaqué au corps à corps.

Ci-dessus, le joueur allemand défend avec 5d6 (1 base PM + 1 base Fusils), et le joueur russe attaque avec 6d6 (1 base Fusils + 1 base PM + 1 base FM) ; ce dernier subit toutefois ici le handicap d'assaillir un adversaire à couvert..

7 - MORTIERS/VB

Il n'est pas nécessaire d'établir une ligne de vue entre le GC tirant et sa cible, si une LdT valide peut être établie entre le GC adverse ciblé un GC de la même section situé à 3 UD ou moins du GC tirant.
Un test de réglage est toutefois requis préalablement au tir, avec 1d6. Le réglage est sur cible sur :
2 + pour des vétérans,
3 + pour une équipe standard, ou
4 + pour des bleus.

En cas de tirs renouvelés successivement sur une même cible, ajouter + 1 au dé à la seconde tentative, + 2 à la troisième, etc. Une fois que le tir est sur cible, le tir de réglage est inutile pour les tirs successifs suivants sur une même cible immobile.
En cas d'échec au test de réglage, le tir est perdu. Si le tir est sur cible, procéder comme pour un tir normal, avec **1d6** pour un mortier léger ou pour un lance-grenade, ou **2d6** pour un mortier moyen.
Si le tir est réussi, les arguments « abri dense » et « cible immobile » sont invalides.
Si la cible est un blindé, c'est son PDO qui est pris en compte (voir 11).

FUMIGÈNES

Procéder comme pour un tir normal, mais en désignant un point d'impact au lieu d'un adversaire.
En cas d'échec au tir de réglage, tirer 1d6 : sur 3 - le tir est trop court et point d'impact est rapproché d'1 UD ; sur 4 + il est trop long et est éloigné d'1 UD.
Tirer ensuite 1d3* pour déterminer le nombre de tours durant lesquels la fumée stagne (y-compris le tour en cours), et poser le dé à l'emplacement du point d'impact, de manière à indiquer le temps d'effet restant en le tournant au fur et à mesure. Tant que la fumée n'est pas dissipée, elle coupe la ligne de vue dans un rayon d'1/2 UD autour du point d'impact.
* : *tirer 1d6 ; 1/2 = 1, 3/4 = 2, 5/6 = 3*

8 - RALLIEMENTS

Procédure ; le joueur effectue le calcul suivant :

+ 1 si marqueur « *Baissez la tête !* »,	+ 1 si vétérans,
+ 2 si marqueur « *Fixés* »,	+ 2 si standard,
+ 3 si marqueur « *Laminés* »,	+ 3 si bleus.

Le ralliement est effectif si le joueur tire un score **supérieur ou égal** au total avec **1d6**, et le marqueur de stress est retiré. Par exemple, le joueur devra obtenir 3 ou plus pour un GC de *vétérans* (+ 1) « *Fixés* » (+ 2).

Exemple de ralliement : le joueur parvient à activer avec succès un GC « laminé » ; il peut donc lui faire effectuer une seule action « simple » comme bouger, tirer, ou rallier. S'il prend le risque d'opter pour un ralliement, il y a alors deux possibilités :
- soit le test de ralliement échoue, et l'action a été dépensée pour rien ; l'activation s'arrête là et le GC reste « laminé »,
- soit l'unité rallie avec succès, et il lui reste alors deux actions « simples » ou une action « complexe » pour compléter son activation.

Attention **:** un élément dissocié qui réintègre son groupe originel « contamine » l'ensemble de son groupe si son niveau de stress est inférieur à celui des autres éléments du groupe.

MEMENTO SNIPERS

Pour rappel, les Snipers bénéficient de caractéristiques spécifiques, justifiant un coût budgétaire élevé :

- Autonomes, et traités comme « encouragés » en toutes circonstances
- Plus difficiles à localiser lorsqu'en embuscade (-1 au dé)
- Portée de tir à 8 UD (arme de précision), avec un « To Hit » sur 4+
- Pas de prise en compte de la notion de « cible prioritaire »
- Meilleure possibilité de choix en cas d'élimination de bases adverses distinctes

Photos : figurines 20mm peintes par Jean-Luc Chaulet, Stéphane Langlois et Pierre Laporte

https://thebrushbrothers.forumactif.fr/

9 - GENERALITES

L'objectif de GF étant focalisé sur les combats d'infanterie, la gestion des véhicules est délibérément modélisée dans l'esprit du système de base, et reste prévue pour l'intervention subsidiaire d'un très petit nombre d'engins dans le cadre de scénarios conventionnels.

Chaque modèle représente donc un véhicule réel, qui constitue un GC à part entière dont le point de référence correspond à l'embasement de l'arme principale, ou à l'emplacement du conducteur pour un engin désarmé.
En plus de définir toutes les mesures ainsi que la situation tactique, ce point de référence permet également de visualiser la ligne médiane imaginaire, perpendiculaire à l'axe d'orientation du véhicule et qui détermine les notions d'incidence *avant* et *arrière*.

Chaque véhicule est caractérisé par :

- ✓ sa **taille** : petite (S), moyenne (M) ou grande (L). En termes de jeu, le véhicule occupe un espace équivalant à celui d'une base (S), de deux bases (M), ou de trois bases (L).
- ✓ sa **mobilité** (faible, moyenne ou supérieure),
- ✓ son **Potentiel Offensif Optimal** (POO), correspondant aux capacités offensives globales de l'engin vers l'avant, et selon s'il attaque une cible blindée ou non,
- ✓ son **Potentiel Offensif Minimal** (POM), idem mais vers l'arrière,
- ✓ son **Potentiel Défensif Optimal** (PDO), correspondant à la protection globale de l'engin vers l'avant,
- ✓ son **Potentiel Défensif Minimal** (PDM), idem mais vers l'arrière.

10 - ACTIONS

Chaque véhicule est traité comme un GC autonome affilié à un Chef de section, ou bien comme un Chef de groupe ou un Chef de section lui-même si le surcoût budgétaire idoine a été pris en compte. Dans le cas d'un véhicule Chef de section, le rayon de commandement est restreint à 1 UD par convention préalable entre les joueurs pour les engins à visibilité réduite ou à faible capacité de transmissions, tels que les tanks à tourelle monoplace et/ou dépourvus de radio. En revanche, le RC des Chefs de groupe peut être porté à 1 UD par convention préalable également.

La procédure d'activation des véhicules est en tous points similaire à celle des autres GC, mais seules deux actions sont possibles :

- **Bouger**, de 1, 2 ou 3 UD par action, selon si la mobilité du véhicule est faible, moyenne ou supérieure. Par exemple, un véhicule de mobilité « moyenne » pourra parcourir un maximum de 4 UD si le joueur consacre 2 actions pour son déplacement. Si la totalité du déplacement s'effectue sur route, 1 UD supplémentaire par action peut être ajoutée au mouvement ; en revanche, le mouvement des véhicules est impossible en zone de bâtiment, excepté dans le cas d'un terrain carroyé si une route traverse et relie les secteurs d'habitation concernés. Note : l'orientation d'un véhicule peut être modifiée seulement lors d'une action de mouvement.
- **Tirer**.

Les actions sont limitées à 3 par activation, comme pour les autres GC ; par exemple, un véhicule qui effectue deux mouvements aura sa puissance de feu limitée à un seul tir.

Le mouvement à partir ou au travers d'un terrain désigné comme *difficile* est soumis à un test de « breakdown », réussi en tirant 5 ou + sur 1d6. S'il s'agit d'un véhicule chenillé, on ajoute 1 au résultat pour un engin de faible mobilité, 2 pour une mobilité moyenne, ou 3 si supérieure. En cas d'échec, l'action avorte : le véhicule reste enlisé et a été activé inutilement.

11 - TIRS

La capacité de tir est déterminée en fonction du **potentiel offensif** du véhicule (cf. tableaux). A l'exception des chasseurs de chars, on prend le POM si la cible est située au-delà de 6 UD.
La procédure « To hit » est conforme à la règle de base ; toutefois, la règle d'embuscade ne s'applique pas à l'encontre des véhicules, mais un modificateur spécifique s'applique en revanche au score pour toucher un véhicule :
- 1 pour cibler un véhicule de grande taille **ou** de faible mobilité,
+ 1 pour cibler un véhicule de mobilité supérieure **ou** de petite taille, situé à plus d'1UD (mais un « 6 » est toujours une réussite, excepté pour une cible non-prioritaire **et** à plus de 4 UD).

Portées de tir des véhicules :

- 6 UD pour un équipement de mitrailleuses seules,
- 8 UD pour un équipement de 20 à 37mm,
- 10 UD pour tout autre armement jusqu'au 75 court,
- 12 UD pour du 75 long,
- illimitée en termes de jeu pour tout autre armement de calibre supérieur.

Sauvegardes des « Hits » sur les véhicules blindés :

- ✓ prendre le PDO ou le PDM du véhicule ciblé, selon l'angle de provenance du tir,
- ✓ retrancher la valeur « AT » du tireur (indiquée entre parenthèses).

Tirer **1d6** ; la sauvegarde est effective si un score **inférieur ou égal** à ce total est obtenu.
Si la sauvegarde échoue avec un écart de :

- ➢ 1 ; l'équipage est juste sonné, et ne pourra pas faire feu lors de sa prochaine activation,
- ➢ 2 ou 3 ; le véhicule est immobilisé, ou détruit si déjà immobilisé,
- ➢ 4 ou + ; le véhicule est détruit.

En cas de « hit » affectant un véhicule non blindé, tirer 1d6 :

- ➢ 6 : le véhicule est indemne,
- ➢ 3/4/5 : le véhicule est immobilisé, ou détruit si déjà immobilisé,
- ➢ 1 ou 2 : le véhicule est détruit.

Il n'y a pas de notion de corps-à corps à l'encontre des véhicules : les armes telles que les Piat, Panzerfaust, etc. sont gérées suivant la procédure de tirs à courte portée. Si un tank est imbriqué dans le périmètre d'un GC attaqué au corps-à-corps, l'assaut s'effectue à l'encontre du « soft », qui ajoute alors à son total le POO ou le POM selon le cas, avec des Hits « standards » sur 4+.

En outre, la position ne pourra pas être prise par l'assaillant en cas d'assaut victorieux.

Si le joueur déclare faire usage de la capacité *grenades/mines* (14), les modificateurs au « To Hit » ne s'appliquent pas, mais les GC attaquants désignés sont toutefois contraints de s'exposer : l'attaque (action complexe) clôture alors leur activation, et les arguments « à couvert/abri dense » et « immobile » sont invalides s'ils subissent eux-mêmes une attaque durant ce tour.

On notera que les GC « soft » ne font pas obstacle aux véhicules chenillés, et doivent être écartés d'au moins 1 UD sur leur passage au risque de se voir infliger un test de sauvegarde.

Exemple de tir : un StuG III G équipé d'un 75mm long 40/L48 cible un Sherman situé à 12 UD. Le joueur effectue un seul tir, soit un jet de 2d6 sur lesquels il obtient respectivement 2 et 6. A cette distance, seul le 6 est un « hit », mais son adversaire doit néanmoins effectuer une sauvegarde : comme la LdT est comprise dans l'incidence frontale du Sherman, le joueur prend son PDO (4) auquel il retranche la valeur AT du StuG (2), soit un total de 2. Par malchance, le joueur allié tire un « 6 », soit un écart de 4 points, et le Sherman est détruit.

Les véhicules détruits peuvent être laissés sur la table, par convention entre les joueurs, auquel cas leurs épaves sont susceptibles de constituer une éventuelle entrave aux lignes de tir.

12 - CARACTÉRISTIQUES DES PRINCIPAUX VÉHICULES BLINDÉS

	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
FRANCE							
Renault R35	S	Faible	1d6 (1)	1d6 (1)	3	2	12
Somua S35	M	Moyenne	1d6 (3)	1d6 (3)	4	2	18
B1Bis	L	Faible	2d6 (3)	1d6 (3)	5	3	20
Renault D2	M	Faible	1d6 (3)	1d6 (3)	4	2	16
Hotchkiss H39	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	4	2	16
AMR35	S	Moyenne	1d6 (0)	1d6 (0)	3	1	10
FCM36	S	Faible	1d6 (1)	1d6 (1)	4	2	14
FT17	S	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	8
Panhard P178	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
ALLEMAGNE							
Panzer I	S	Moyenne	2d6 (-1)	2d6 (-1)	2	1	10
Panzer II	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	12
Pz 35/38 (t)	M	Moyenne	2d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Panzer III H/J	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16/18
Panzer IV D/G	M	Moyenne	3d6 (2)	2d6 (2)	4	2	20/22
PzJg1	S	Moyenne	1d6 (2)	NA (-)	2	0	10
Marder	M	Moyenne	1d6 (3)	NA (-)	3	0	12
StuG III E/G	S	Moyenne	2d6 (2)	NA (-)	4	2	14/16
Nashorn	L	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	3	0	18
Hetzer	S	Moyenne	2d6 (3)	NA (-)	4	3	16
Panther	M	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	5	3	24
Tiger	L	Faible	4d6 (3)	3d6 (3)	6	4	28
Königtiger	L	Faible	4d6 (4)	3d6 (4)	7	5	32
JagdPanther	M	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	6	3	22
Elefant	L	Faible	3d6 (4)	NA (-)	7	4	26
SdKfz 222	S	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
SdKfz 231	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Puma	M	Supérieure	1d6 (3)	1d6 (3)	3	2	18

	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
ITALIE							
CV35	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	2	1	8
M11/39	M	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (0)	3	1	12
M14/41	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	2	16
L640	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
M40	M	Moyenne	3d6 (2)	NA (0)	3	1	14
AB41	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
POLOGNE							
Vickers E / 7TP	M	Moyenne	2d6 (0)	2d6 (0)	3	1	12
TK3	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	2	1	8
TKS 20mm	S	Moyenne	1d6 (1)	NA (-)	2	1	10
WZ 29	M	Moyenne	2d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
WZ 34	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
UK							
Universal Carrier	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	1	0	6
Mk VI (MG)	S	Moyenne	2d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
Matilda I (MG)	M	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	4	2	12
Matilda II	M	Faible	2d6 (2)	1d6 (2)	5	3	18
Cruiser	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
Crusader	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16
Churchill	L	Faible	2d6 (3)	1d6 (3)	5	2	20
Grant/Lee	L	Moyenne	2d6 (3)	1d6 (2)	3	1	18
Cromwell	M	Supérieure	3d6 (2)	2d6 (2)	3	2	20
Comet	M	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	4	2	24
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
USA							
M8	S	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12
M4 Sherman	M	Moyenne	3d6 (2)	2d6 (2)	4	2	20
M4 (76)	M	Moyenne	3d6 (3)	2d6 (3)	4	3	24
TDM10	M	Moyenne	2d6 (3)	2d6 (3)	3	1	20
M5 Stuart	S	Moyenne	2d6 (1)	2d6 (1)	2	1	14
M24 Chaffee	M	Supérieure	2d6 (2)	2d6 (2)	3	2	18
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
RUSSIE							
BA 20/FAI	S	Moyenne	1d6 (-1)	1d6 (-1)	2	1	8
BA 10	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
T26	M	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	14
BT7	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16
KV1	L	Faible	3d6 (2)	2d6 (2)	5	3	22
KV2	L	Faible	4d6 (1)	3d6 (1)	5	3	22
KV85	L	Faible	3d6 (3)	2d6 (2)	5	3	24
T34/41	M	Supérieure	3d6 (2)	2d6 (2)	4	2	20
T34/85	M	Moyenne	3d6 (3)	2d6 (3)	4	2	22
T70	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	14
BA64	S	Supérieure	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
JS2	L	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	6	4	28
SU76	S	Moyenne	2d6 (3)	NA (-)	3	1	12
SU100	M	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	4	2	18
SU122	M	Moyenne	4d6 (1)	NA (-)	4	2	18

	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
JAPON							
Type 94	S	Faible	1d6 (-1)	1d6 (-1)	2	1	8
Type 97 Te-Ke	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
Type 89 Chi-Ro	M	Faible	2d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12
Type 95 Ha-Go	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
Type 97 Chi-Ha	M	Moyenne	2d6 (2)	2d6 (2)	3	1	16
	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
Toutes nations							
Camion blindé	L	Faible	1d6 (-1)	1d6 (-1)	1	1	6
Auto-mitrailleuse	M	Moyenne	1d6 (-1)	1d6 (-1)	2	1	8

13 - CAPACITÉS DE TRANSPORT

	Taille	**Mobilité**	**POO**	**POM**	**PDO**	**PDM**	**Transport***	**Coût**
Chevaux/vélos	S	Moyenne	-	-	-	-	-	2
Side-car	S	Supérieure	1d6 (-1)	-	-	-	1 base	6
Jeep/voiture TT	S	Supérieure	-	-	-	-	1 base	6
Jeep armée	S	Supérieure	1d6 (-1)	-	-	-	1 base	8
Camionnette	S	Moyenne	-	-	-	-	2 bases	6
Petit semi-chenillé	M	Moyenne	1d6 (-1)	-	2	1	3 bases	8
Camion	L	Moyenne	-	-	-	-	6 bases	8
Grand semi-chenillé	M	Moyenne	1d6 (-1)	-	2	1	4 bases	10
Tank	Selon	Selon modèle	-	-	-	-	2 bases	Selon

** : en plus du conducteur ; une action pour débarquer/embarquer du véhicule*

Note : les GC transportés sont obligatoirement débarqués si le transporteur est un tank faisant feu, ou si le véhicule subit un « hit » ; dans ce dernier cas, le GC subit de surcroît un cran de stress.

14 - CAPACITÉS ANTICHAR DES « SOFT »

Type de base :	**Capacité AT :**	**Portée AT :**	**Coût*** **
Infanterie (grenades/mines)	1d6 (0)	Au contact seulement	-
Autres piétons	1d6 (-1)	Au contact seulement	-
Mortiers légers/moyens	1d6/2d6 (-1)	4 UD / 6 UD	-
MMG / HMG	2d6 (-1) / 3d6 (-1)	6 UD / 8 UD	-
Fusils antichars	1d6 (1)	6 UD	3/4/5
Bazooka*	2d6 (2)	3 UD	5/6/7
Panzerschreck*	2d6 (3)	3 UD	6/7/8
PIAT/Panzerfaust*	3d6 (2/3)	Au contact seulement (1 UD ou -)	4/5/6
Canon antichar léger	1d6 (2)	8 UD	6/8/10
Canon antichar moyen	1d6 (3)	12 UD	8/10/12
Obusier d'infanterie**	2d6 (0)	10 UD	7/9/11

* : *usage limité à 1 tir maximum par base et par activation (PIAT/Panzerfaust), ou à 2 tirs maximum (Bazooka/Panzerschreck) ; équipement complémentaire PA/fusils/PM selon modèles (-1 point de budget si PA)*
** : *Capacité HE des obusiers : « Hits » sur 5/6 contre des piétons à plus de 4 UD.*
*** : *bleus/standards/vétérans*

LES CANONS

Il faut une action pour mettre un canon en position de tir suite à un mouvement, ou pour le réorienter ou l'attacher à un tracteur. Le mouvement à bras d'hommes est limité à 1 UD par activation, et les tirs s'effectuent dans l'arc frontal. En cas de corps-à-corps défavorable, les canons ne reculent pas et sont directement éliminés. Boucliers : sur les modèles qui en sont équipés, la présence d'un bouclier peut être prise en compte comme un argument de sauvegarde, dans le cas de tirs provenant de l'arc frontal. En revanche, les arguments de sauvegarde « *immobile* » et « *une seule base* » ne s'appliquent pas, sauf pour les modèles de très petite taille tels que les antichars Boehler précisément dépourvus de bouclier.

ANNEXE 1 : CARACTERISTIQUES NATIONALES ET BUDGET

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES POUR LES PRINCIPALES NATIONS

	Obligatoire :	**Facultative 1 :**	**Facultative 2 :**
Allemagne	Disciplinés	Audacieux	Fanatisés
Australie	Endurants	Impétueux	Tenaces
Etats Unis	Soudés	Méthodiques	Experts
Finlande	Audacieux	Attentifs	Soudés
France	Attentifs	Endurants	Méthodiques
Grande Bretagne	Tenaces	Attentifs	Endurants
Italie	Téméraires	Tenaces	Attentifs
Japon	Impétueux	Fanatisés	Furtifs
Russie	Stoïques	Téméraires	Fanatisés
Autres nations	Méthodiques	Endurants	Stoïques

PROCÉDURE D'EMPLOI DES CARACTÉRISTIQUES NATIONALES

Selon la nationalité et le scénario joués, chaque joueur sélectionne 2 ou 3 caractéristiques :

- une caractéristique obligatoire (cf. tableau ci-dessus)
- une seconde caractéristique, sélectionnée au choix parmi les deux caractéristiques facultatives (cf. également tableau ci-dessus),
- une éventuelle troisième caractéristique de son choix, sélectionnée cette-fois parmi l'ensemble des caractéristiques, détaillées dans la liste des descriptifs ci-dessous.

DESCRIPTIFS DES CARACTERISTIQUES

- **Attentifs :** l'action de mettre aux aguets est considérée comme une action « simple ».
- **Audacieux :** possibilité d'effectuer 4 actions « simples » si activés avec succès, avec un maximum de trois actions identiques.
- **Disciplinés :** automatiquement activés avec succès s'ils sont « encouragés ».
- **Endurants :** action de mouvement autorisée jusqu'à 2 UD même si le GC n'est pas activé avec succès.
- **Experts :** automatiquement considérés comme « encouragés », tant que leur chef de section n'a pas été éliminé.
- **Fanatisés :** lorsque activés, le premier ralliement ne compte pas comme une action.
- **Furtifs :** peuvent être considérés en embuscade (nécessitent alors d'être *localisés*), même en cours de partie, s'ils clôturent leur activation par une mise « aux aguets » à couvert et hors de vue de tout adversaire.
- **Impétueux :** l'attaque au corps à corps est considérée comme une action « simple », sauf si le GC est *cloué au sol*.
- **Méthodiques :** si le GC n'a pas été activé avec succès, une seconde action de tir est quand même autorisée si toutefois ce tir s'effectue à l'encontre d'une même cible.
- **Soudés :** rallient comme des *vétérans*, même s'il s'agit de *bleus* ou d'une troupe *standard*.
- **Stoïques :** subissent les pertes comme des *vétérans* (marqueur « *Baissez la tête* » au premier Hit non sauvegardé), même s'il s'agit de *bleus* ou d'une troupe *standard*.
- **Téméraires :** l'action de quitter un couvert est considéré comme une action « simple ».
- **Tenaces :** ne reculent pas en cas d'échec si assaillis au corps à corps ; à défaut de les avoir annihilés, c'est l'assaillant qui doit refluer de 1 UD sur sa position de départ.

CARACTÉRISTIQUE « CHARISMATIQUE » POUR LES CHEFS DE SECTION

Un Chef de Section « charismatique » bénéficie d'une action spécifique « Boost » simple (1 point d'activation) ou complexe (2 points d'activation), lui permettant d'aider à l'activation ou au ralliement de ses GC subalternes s'ils sont encouragés. Le GC désigné bénéficiera alors d'un +1 au test (action de boost « simple) ou d'un +2 (action de boost « complexe »), un boost maximal de +2 par tentative étant autorisé ; par exemple, un Chef de section activé avec succès (3 actions) pourra octroyer un +1 pour aider à une activation cruciale, et un +2 pour un éventuel ralliement. Cela implique donc d'activer le chef AVANT les subalternes concernés, et d'identifier ces derniers avec un marqueur idoine (+1, +2).

CARACTERISTIQUES NATIONALES DES ARMES AUTOMATIQUES DE SOUTIEN :

	Catégorie	Capacité de Tir	Portée	Possibilité de rejet
FG 42	FA	1d6	6 UD	Oui
MG34	FM/LMG	2d6	8 UD	Global
MG34 sur affût	MMG	3d6	10 UD	Global
MG42	FM/LMG	2d6	8 UD	Partiel
MG42 sur affût	MMG	3d6	10 UD	Partiel
BAR	FM	2d6	8 UD	Non
Browning Cal30	MMG	3d6	10 UD	Global
Browning Cal50	HMG	3d6	12 UD	Partiel
FM 24/29	FM	2d6	8 UD	Global
Hotchkiss Mle14	MMG	3d6	10 UD	Non*
Bren	FM	2d6	8 UD	Global
Vickers	MMG	3d6	10 UD	Global
Breda Mlo30	FM	2d6	6 UD	Global
Breda Mlo37	MMG	3d6	10 UD	Non
Nambu Type 96/99	FM	2d6	8 UD	Global
Nambu Type 92	MMG	3d6	10 UD	Non
DP 28	FM	2d6	8 UD	Global
Maxim 1910	MMG	3d6	10 UD	Global
DShK	HMG	3d6	12 UD	Partiel

* : *Global si bandes articulées*

BUDGET :

Coût par base* :	Bleus	Standard	Vétérans
PA	1	2	3
Fusils/PM	2	3	4
FSA/FA	3	4	5
LMG**/FM/Mortier léger	4	5	6
MMG**/Mortier/Sniper	6	8	10
HMG/Lance-flammes	8	10	12

* : *+ 5 points si Sous-off, ou + 10 points pour un Chef de section ; + 5 points si capacité « reco » ou pour un Chef « charismatique »*
** : *- 1 point si pas de possibilité de rejet, ou + 1 point si rejet partiel ou arme de précision*

Shermans peints par Xavier

https://thebrushbrothers.forumactif.fr/

ANNEXE 2 : GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIOS

Le générateur s'applique pour une partie avec deux joueurs, avec un budget de **100 points** par joueur et une surface de jeu de **12 UD** de profondeur sur 8 ou 9 UD de largeur.
Cette surface de jeu est divisée mentalement en 12 segments de 1 UD.

MISE EN PLACE DES OBJECTIFS.

Hormis les divers éléments de terrain placés au gré et en commun accord des participants, trois objectifs sont placés à tour de rôle par les joueurs, en tirant au sort celui qui commence. Chacun de ces objectifs doit occuper une zone d'environ 1 UD de diamètre, conférant un bénéfice tactique dans l'esprit du paysage du scénario ; il peut s'agir par exemple d'une construction, d'un point d'appui, d'une hauteur, d'un carrefour, d'un bosquet, etc.

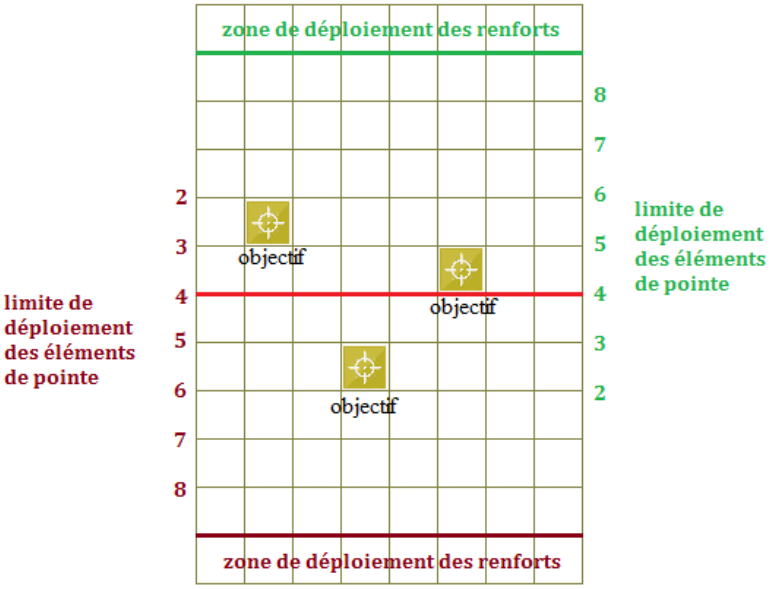
Le positionnement de ces objectifs doit répondre à trois impératifs :

- ✓ être à plus d'1 UD des bords de table,
- ✓ être à 2 UD ou moins de la ligne médiane,
- ✓ être à 2 UD ou plus d'un autre objectif.

Une fois les objectifs positionnés, le joueur qui a été tiré au sort en second choisit son côté de table.

DÉPLOIEMENT DES FORCES

Les deux joueurs tirent simultanément **1d8**, autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la somme des deux scores totalise « 10 » ; par exemple 8 et 2, ou 7 et 3, etc.
Le joueur qui a obtenu le plus gros score se place en premier sur sa moitié de table, puis c'est au tour de son adversaire ; si les joueurs ont tiré 5 + 5, ils se placent simultanément en plaçant éventuellement un écran sur la ligne médiane pour dissimuler leur dispositif.



Le déploiement est soumis à deux impératifs :

- ➢ le score tiré par le joueur indique le pourcentage de ses forces déployées comme « **éléments de pointe** », et la limite de leur déploiement sur la table (voir schéma) ; par exemple, si le joueur a tiré un « 3 », il déploiera au maximum 30% de son budget - soit donc l'équivalent de 30 points - comme éléments de pointe et jusqu'à 7 UD de son bord de table.
- ➢ le restant de ses forces est considéré comme « **renforts** » et est déployé à 1 UD ou moins de son bord de table (voir schéma).

A partir du 6ème tour, tirer 1d6 en fin de tour ; le jeu prend fin sur un 6 au 6ème tour, sur 5/6 au 7ème, etc. ; le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus d'objectifs à ce moment.

POINTS D'APPUI IMMÉDIAT

Selon le scénario, un budget de 10 à 40 points complémentaires peut être alloué aux joueurs pour l'emploi d'un ou plusieurs appuis immédiats à effet unique, choisis parmi les options suivantes :

- soutien aérien, aviation d'assaut (20 points)
- soutien aérien, straffing (15 points)
- soutien d'artillerie « lourde » (10 points)
- soutien d'artillerie « de campagne » (5 points)

Par exemple, si le scénario autorise un budget pour l'appui immédiat de 10 points supplémentaires, soit 110 points au total pour chaque joueur, ils pourront l'un et l'autre opter soit pour un soutien d'artillerie lourde, soit pour deux soutiens d'artillerie de campagne (2 x 5 points).

Si un camp a plus d'objectifs que son adversaire dans sa zone de déploiement, il est recommandé de lui octroyer un complément de 5 points par objectif en sus, ou de 10 points s'il s'agit d'un couvert léger, ou de 15 points pour un couvert « dense » (maçonnerie, retranchement).

En cours de partie, les tentatives de demandes d'appui sont sollicitées par un Chef de section, qui peut consacrer à cet effet une ou plusieurs actions, à raison d'une tentative par action.
L'obtention d'un appui s'obtient alors sur 5/6 sur 1d6 pour un soutien aérien, ou sur 4/5/6 pour un soutien d'artillerie. En cas d'échec, chaque tentative renouvelée bénéficie d'un + 1 au résultat du dé.
Si le joueur le déclare, un seul jet peut être requis pour solliciter simultanément plusieurs appuis de **même type** ; par exemple pour obtenir un effet « barrage » avec plusieurs tirs d'artillerie.

Une fois déclenché, l'appui prend effet au début du tour suivant, prioritairement aux autres actions.

Pour un **soutien aérien**, le joueur désigne un point d'entrée et un point de sortie sur deux des bords de table, et place un marqueur à ces emplacements ; au début du tour suivant, il tire 1d6 pour chaque marqueur :

- sur un « 6 » le marqueur est décalé d'1 UD sur sa droite,
- sur « 1 » il est décalé d' 1 UD sur sa gauche,
- sur 2/5 il reste au même endroit.

On tire ensuite une droite imaginaire entre les deux points ; tout GC (ami ou ennemi) situé à ½ UD ou moins de cette trajectoire subit immédiatement l'équivalent d'un tir à courte portée avec 4d6 (2) pour un soutien d'aviation d'assaut, ou 3d6 (0) pour une mission de straffing. En terrain carroyé, prendre en compte tous les secteurs virtuellement traversés par la trajectoire.

Pour un **soutien d'artillerie**, le joueur désigne un point d'impact situé dans le champ de vision du chef de section commanditaire, et positionne à cet endroit un marqueur au moment où la demande est obtenue.
Au début du tour suivant, il tire 1d6 :

- sur un « 6 » le point d'impact est éloigné d'1 UD vers le bord de table ennemi,
- sur « 1 » il est rapproché d'1 UD vers le bord de table ami,
- sur 2/5 il reste au même endroit.

Si le point d'impact tombe hors table, le tir est perdu et sans effet.
Le point d'impact représente le centre d'une ligne de 2 UD parallèle au bord de table du tireur ; tout GC (ami ou ennemi) situé à ½ UD ou moins de cette ligne subit immédiatement l'équivalent d'un tir à courte portée avec 3d6 (1) pour un soutien d'artillerie « lourde », ou 2d6 (0) pour un soutien d'artillerie « de campagne ».

Notes :

- Dans tous les cas, c'est l'élément Sous-off qui fait foi pour déterminer si un groupe est soumis à une attaque aérienne ou à un pilonnage d'artillerie.
- Si un véhicule blindé est inclus dans les éléments ciblés, c'est son PDM qui est pris en compte.
- Tous les arguments de sauvegarde éligibles s'appliquent, à l'exception de l'argument « immobile ».

ANNEXE 3 : GUIDE POUR LA GUERRE CIVILE ESPAGNOLE

Troupes spécifiques

Dinamiteros : soldats entrainés à l'emploi d'explosifs (« pétards » Thévenot/Lafitte), pouvant être projetés au moyen de frondes (action de tir « simple » à l'encontre d'un véhicule. CàC : 1d6, valeur AT : 0, portée tir AT : 1 UD, coût idem fusil.

Capacités de tir par base pour la période concernée :

- 1d6 par tir (Fusils, Mousquetons, Pistolets, Grenades, Obus de mortier léger),
- 2d6 (PM, FM/LMG, mortier moyen), avec rejet global (sauf PM et FM Chauchat),
- 3d6 (Mitrailleuses), avec possibilité de rejet global si alimentation par bandes

Portées de tir des armes employées :

- Mousquetons : 4 UD
- Frondes : 1 UD
- Mortiers légers : 2 UD (minimale), 4 UD (maximale)
- Fusils : 6 UD
- Mortiers moyens : 2 UD (minimale), 6 UD (maximale)
- PM/Pistolet : 1 UD, ou 2 UD à « longue portée » pour les PM
- FM : 8 UD
- Mitrailleuse : 10 UD (6 UD si sur véhicule)
- Lance-flammes (CV 33) : 1 UD
- 20/37mm antichar : 8 UD
- 45mm : 10 UD

Option/rappel : les éléments d'infanterie subissant un tir d'armes alimentées en munitions exclusivement antichar peuvent prétendre à un argument de sauvegarde supplémentaire.

Caractéristiques

Pour le contexte, un maximum de deux caractéristiques peut être attribué par type de troupe.

	Facultative 1 :	Facultative 2 :	Facultative 3
Miliciens :	Tenaces	Fanatisés	-
Armée régulière :	Méthodiques	Endurants	-
Brigades Internationales :	Audacieux	Experts	-
Forces de police :	Disciplinés	Attentifs	-
Légionnaires :	Téméraires	Fanatisés	-
Regulares Marocains :	Impétueux	Furtifs	-
Contingent Italien :	Attentifs	Téméraires	-

Véhicules :	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
Panzer I	S	Moyenne	2d6 (-1)	2d6 (-1)	2	1	10
Panzer I 20mm	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
CV33	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	2	1	8
CV33 lance-flammes	S	Moyenne	3d6 (0)	NA (-)	2	1	10
CV33 20mm	S	Moyenne	1d6 (1)	NA (-)	2	1	8
FT17	S	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	8
Camion blindé	L	Faible	1d6 (-1)	1d6 (-1)	1	1	6
Tank type Trubia	M	Faible	2d6 (-1)	1d6 (-1)	2	1	10
Auto-mitrailleuse	S	Supérieure	1d6 (-1)	1d6 (-1)	2	1	8
T26	M	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	14
BT7	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16
BA6	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14

Exemple de Groupe ; « Brigade Internationale, Guadalajara 1937 » (15 bases, 40 figurines)

- 1 base « Chef de section », PA/Vétéran 13
- 1er groupe, Vétérans : 3 bases Fusils + 1 base LMG (DP28, rejet global) 23
- 2ème groupe (idem 1er groupe) 23
- 3ème groupe (idem 1er groupe) 23
- 1 tank T26 affilié au Chef de section 14
- 1 base de « dinamiteros » (frondeurs) vétérans, affiliée au Chef de section 4

Total : 100 points

Exemple de Groupe ;« Milice ouvrière, Madrid 1936 » (20 bases, 60 figurines)

- 1 base « Chef de section », Fusils/standard 13
- 1er groupe, Bleus : 4 bases Fusils, ou 3 bases Fusils + 1 base Frondes 13
- 2ème groupe (idem 1er groupe) 13
- 3ème groupe (idem 1er groupe) 13
- 1 base « Chef de section », PM/vétéran 14
- 1er Groupe de forces de l'ordre, 1 base PM + 2 bases Fusils, standard 14
- 2ème Groupe de forces de l'ordre (idem 1er groupe) 14
- 1 camion blindé affilié à un Chef de section 6

Total : 100 points

Exemple de Groupe ; « Section du Tercio » (15 bases, 40 figurines)

- 1 base « Chef de section », PA/Vétéran 13
- 1er groupe, Vétérans : 3 bases Fusils + 1 base LMG (Bénet-Mercié, rejet global) 23
- 2ème groupe (idem 1er groupe) 23
- 3ème groupe (idem 1er groupe) 23
- 1 auto-mitrailleuse affiliée au Chef de section 8
- 1 base de mortier moyen, vétérans, affiliée au Chef de section 10

Total : 100 points

Exemple de Groupe ; « Eléments d'une Division Navarraise » (18 bases, 50 figurines)

- 1 base « Chef de section », Fusils/Vétéran 14
- 1er groupe, Standard : 3 bases Fusils + 1 base LMG 19
- 2ème groupe : idem 1er groupe 19
- 3ème groupe, idem 1er groupe 19
- 4ème groupe : idem 1er groupe 19
- 1 base de mitrailleuse (bandes articulées, rejet global), Vétérans 10

Total : 100 points

Exemple de Groupe ; « Flammes Noires », CTV Italien 1937

• 1 base « Chef de section », PM/Vétéran	14
• 1er groupe, Bleus : 3 bases Fusils + 1 base LMG	14
• 2ème groupe (idem 1er groupe)	14
• 3ème groupe, Standard, 3 bases Fusils + 1 base LMG	19
• 1 base de chenillette CV33, « Chef de groupe »	13
• 3 chenillettes CV33, dont une lance-flammes	26
Total :	**100 points**

Générateur de scénario « Clasico »

- Prévoir une surface d'au moins 8x8 UD, et composer un terrain selon l'inspiration du moment.
- Prendre cinq jetons symbolisant les objectifs, dont un identifié comme un leurre par une marque sur sa face cachée.
- Les jetons sont mélangés, puis les joueurs les positionnent à tour de rôle à leur gré sur la table de jeu, si possible sur des positions stratégiquement crédibles (carrefour, hauteur, etc.).
- Le joueur qui n'a placé que deux objectifs choisit ensuite un bord de table, puis il déploie ses forces à 1 UD maximum de ce bord de table.
- Son adversaire se déploie ensuite de la même manière, à 1 UD du bord de table opposé.

Le jeu peut commencer normalement. Un joueur s'empare d'un objectif quand un de ses éléments passe dessus ; il peut alors le retourner secrètement pour voir s'il s'agit ou non d'un leurre. Pour reprendre un objectif conquis par l'adversaire, il faut passer dessus avec un de ses propres éléments.

Le jeu prend fin au bout d'un nombre de tours fixé au préalable (6 à 8 tours étant conseillés), ou si un des camps s'avoue vaincu et jette l'éponge. Le vainqueur est le camp qui contrôle le plus d'objectifs ; c'est un ex-aequo si les deux camps contrôlent le même nombre d'objectifs.

https://thebrushbrothers.forumactif.fr/

ANNEXE 4 : GUIDE POUR LA GUERRE DU CHACO 1932-35

Capacités de tir par base pour la période concernée :

- 1d6 par tir (Fusils, Pistolets, Grenades, Obus de mortier léger),
- 2d6 (PM, FM/LMG, obusier, mortier moyen), avec rejet global (sauf PM/obusier),
- 3d6 (Mitrailleuses), avec possibilité de rejet global si alimentation par bandes

Portées de tir des armes employées :

- Fusils : 6 UD
- Mortiers moyens : 2 UD (minimale), 6 UD (maximale)
- Pistolet : 1 UD
- PM : 2 UD (longue portée) ou 1 UD (portée effective)
- FM (Madsen/ZB) : 8 UD
- Mitrailleuse : 10 UD (6 UD si sur véhicule)
- Obusier d'infanterie : 10 UD

Caractéristiques

Pour le contexte, un maximum de deux caractéristiques peut être attribué par type de troupe.

	Facultative 1 :	Facultative 2 :	Facultative 3
Boliviens :	Tenaces	Attentifs	-
Paraguayens :	Audacieux	Endurants	-

Véhicules :	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
Tank Vickers	M	Moyenne	2d6 (-1)	2d6 (-1)	3	1	12
Chenillette Carden-Loyd	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	1	1	6
CV33	S	Moyenne	1d6 (-1)	NA (-)	2	1	8

Exemple de Groupe Paraguayen :

- 1 base « Chef de section », PA/Standard 12
- 1er groupe, Standard : 4 bases Fusils + 1 base LMG (Madsen, rejet global) 22
- 2ème groupe, Bleus : 4 bases Fusils + 1 base LMG (Madsen, rejet global) 17
- 3ème groupe (idem 2ème groupe) 17
- 2 éléments de mitrailleuses standard, affiliés au Chef de section 16
- 2 éléments de mortiers standard, affiliés au Chef de section 16

Total : 100 points

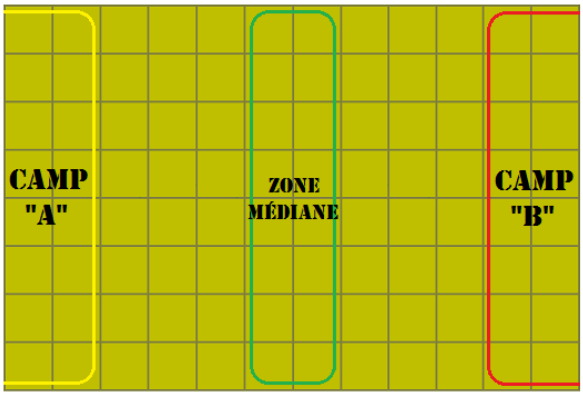
Exemple de Groupe Bolivien :

- 1 base « Chef de section », PM/standard 13
- 1er groupe, Bleus : 4 bases Fusils + 1 base LMG (ZB, rejet global) 17
- 2ème groupe (idem 1er groupe) 17
- 3ème groupe (idem 1er groupe) 17
- 3 éléments de mitrailleuses standard, affiliés au Chef de section 24
- 1 Tank Vickers 12

Total : 100 points

Scénario “Maca-Bano Cañada”

Deux armées à 100 points comportant chacune de 7 à 9 unités (voir exemples page précédente).
Si les joueurs optent pour un appui immédiat, un maximum de 15 points par camp est permis.
Trois marqueurs spéciaux sont placés à tour de rôle par les joueurs dans la zone médiane : deux sont des leurres, et un seul représente le point d’eau potable qui est l’enjeu du scénario.
Aucun des deux joueurs ne doit connaître son vrai emplacement : l’identité d’un marqueur est révélée seulement lorsqu’une unité pénètre dans son secteur, qui sera traité comme « terrain clair ».
A l’exception des deux premières rangées de secteurs en bord de table de chaque camp, tous les secteurs reçoivent un jeton indiquant qu’ils n’ont pas encore été découverts.



Placement

A tour de rôle, chaque joueur déploie ses unités dans les deux premières rangées de secteurs en bord de table, qui sont considérées comme « savane » (terrain clair).

Découverte du terrain

Excepté pour les deux premières rangées, tirer 1d6 pour chaque secteur « vu », c'est-à-dire situé dans la ligne de vue d’au moins une unité.
Retirer le jeton et placer le terrain découvert en fonction du résultat :

- 1 marécage infesté (terrain impassable),
- 2/3 jungle (terrain difficile, couvert léger, obstruant)
- 4/5/6 savane (terrain clair)

Répéter l’opération au fil du jeu, au fur et à mesure de la progression des unités.

Conditions de victoire

Chaque camp dispose d’une réserve de 20 points d’eau potable. A chaque fin de tour, chaque camp tire 1d6 et retranche le score obtenu de cette réserve, mais le décompte s’interrompt pour un camp qui prend le contrôle du point d’eau, et reprend s’il en perd le contrôle. Lorsque le total tombe à zéro, chaque unité du camp concerné qui échoue à être activée subit un cran de stress*, et ainsi de suite chaque fin de tour jusqu’à élimination.
Le vainqueur est celui qui contraint son adversaire à jeter l’éponge tout en ayant gardé le contrôle du point d’eau, occupé avec au moins une unité.

* : *« sonné », puis « immobilisé » si déjà sonné, puis abandon/destruction pour les véhicules, à l’intérieur desquels la température pouvait monter jusqu’à 50° en situation de combat dans le Chaco…*