DEVILPIG GAMES

HEROES OF NORMANDIE™

BATTLE FOR CAEN

EPSOM - CHARNWOOD - GOODWOOD

HEROES SYSTEM™ TACTICAL SCALE

RÈGLES & SCÉNARIOS

SOMMAIRE

RÈGLES

1 - CHAMP DE BATAILLE P.04

1.1 - EFFETS DE TERRAIN P.04
- EFFETS DE TERRAIN LIÉ À UNE LIGNE P.04
- OBSTACLES (RAPPEL) P.04
- POSITION DOMINANTE P.04

1.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN P.05
- CRATÈRE P.05
- DÉCOMBRES P.05
- MURET P.05
- RIVIÈRE P.05
- TERRAIN INSTABLE P.05

1.3 - BÂTIMENTS P.05
- BÂTIMENTS MODULABLES P.05
  - BÂTIMENTS, PIÈCES & ZONE DE CONTRÔLE P.05
  - BÂTIMENTS, PIÈCES & ACTION DE TIR P.06
- CHEMINÉE P.06
- RUINES P.07
- GABARITS & PIÈCES PARTIELLEMENT DÉTRUITES P.07

1.4 - DEMI-CASES P.08
  - DEMI-CASES & ACTION DE MOUVEMENT P.08
  - DEMI-CASES & ZONE DE CONTRÔLE P.08

2 - CAPACITÉS SPÉCIALES P.09

2.1 - CHANGEMENTS D'ÉTAT P.09
- ALERTE P.09

2.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE MOUVEMENT P.09
- COMBATTANT URBAIN P.09

2.3 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR P.09
- DESTRUCTION (BRÈCHE) P.09
- DÉMOLISSEUR P.09
- OPTIQUE P.09
- CHASSEUR DE CHAR P.09

2.4 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE P.10
- INÉBRANLABLE P.10

2.5 - CAPACITÉS SPÉ. DE COMMANDEMENT P.10
- IMPROVISATION P.10
- SOUS-OFFICIER (NCO) P.10
- TIR DE BATTERIE P.10

3 - OPTIONS DE RECRUTEMENT P.10

3.1 - OPTIONS DE MATÉRIEL P.10
- AMMO BELT P.10
- TANK AMMO P.10
- TANK GEAR P.10

3.2 - TRAITS DE CARACTÈRE P.10
- FANATIC P.10

3.3 - OPTIONS D'ORDONNANCE P.11
- AIRCRAFT P.11
- ARTILLERY P.11
- BATTLE PLAN P.11
- FORTIFIED P.11
- INITIATIVE P.11
- SMOKE P.11

3.4 - OPTIONS DE SCÉNARIO P.11
- TUILE DE SUPPORT P.11

4 - RÈGLES D'AVIATION P.12
- CHASSEUR/DCA P.13

SCÉNARIOS

A SAFARI EN NORMANDIE (1-2.J) * P.14

5 - CAMPAIGN P.14

1 UN COUP TOI, UN COUP MOI ... (1-2.J) * P.16

2 LA CHARGE DE LA BRIGADE LÉGÈRE (1-2.J) * P.18

3 SAUCISSES AU SIROP D'ÉRABLE (1-2.J) * P.20

4 ZURÜCK ! (1-2.J) * P.22

5 CHARON LE PASSEUR (1-2.J) * P.24

6 OPÉRATION STACK (1-2.J) * P.26

RAPPORT DE CAMPAGNE P.28

MODE SOLO *

Pour jouer au Mode Solo, vous devez posséder l'extension : Heroes of Normandie - Mode Solo

Auteurs : *Yann* & *Clem.*
Illustrations : *Eric Belisle*, *Ruben Megido*, *Yann* & *Clem.*
Édition & Graphisme : *Jules Kanou.*
Relecture : *Jérémy Béranger*, *Guillaume Thoquenne*, *Erick Dupuit*
Merci à eux & merci à notre *Communauté.*

Le Heroes System tactical scale™, Heroes of Normandie™, toutes les images et illustrations, ainsi que le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de Devil Pig Games ltd. Aucun usage commercial n'est autorisé sans l'accord de Devil Pig Games. © Devil Pig Games 2022.

OPÉRATIONS EPSOM, CHARNWOOD ET GOODWOOD

Le mois de Juin approche de son terme. Les Alliés ont débarqué depuis trois semaines et leur progression s'est considérablement ralentie. Caen, un objectif qui devait tomber au soir du D-Day, résiste toujours aux troupes britanniques. Sur l'aile droite, les Américains ont progressé dans le Cotentin et la ville de Cherbourg s'apprête à tomber. Mais les Allemands peuvent encore mobiliser de redoutables divisions blindées.

Il faut donc arriver à les fixer ailleurs pour qu'elles ne viennent pas renforcer les défenses de Saint Lô, la Capitale des Ruines, qui est la porte du Sud pour les forces américaines. Pour y piéger ces puissantes unités, Caen apparaît comme le meilleur secteur. La Bataille de Caen va mobiliser 1 division d'infanterie de la Luftwaffe ainsi que 7 divisions blindées allemandes, n'en laissant que 2 pour faire face aux Américains.

Cette situation va permettre au *VII*e *corps* du général Lawton Collins de lancer l'*Opération Cobra* dans les meilleures conditions. Il faudra 4 opérations majeures pour que la ville tombe aux mains des forces britanniques, impliquant 6 divisions d'infanterie, 2 divisions blindées et 4 brigades blindées. La première de ces opérations, *Epsom*, permettra aussi de provoquer l'annulation d'une offensive allemande visant à créer un saillant de Bayeux jusqu'à la mer, afin de séparer l'armée anglaise de l'armée américaine. Mais il existe une autre lecture, plus sombre et bien plus critique envers les décisions stratégiques de Monty...

SAFARI EN NORMANDIE
Operation Martlet
La Grande Ferme, 25 Juin 1944

UN COUP TOI, UN COUP MOI...
Operation Epsom (1/6)
Saint-[illegible], 26 Juin 1944

LA CHARGE DE LA BRIGADE LÉGÈRE
Operation Epsom (2/6)
Baron sur Odon, 29 Juin 1944

SAUCISSES AU SIROP D'ÉRABLE
Operation Charnwood (3/6)
Buron, 8 Juillet 1944

ZURÜCK!
Operation Charnwood (4/6)
Caen, 9 Juillet 1944

OPÉRATION STACK
Operation Goodwood (6/6)
Caen, 20 Juillet 1944

CHARON, LE PASSEUR
Operation Goodwood (5/6)
Caen, 18 Juillet 1944

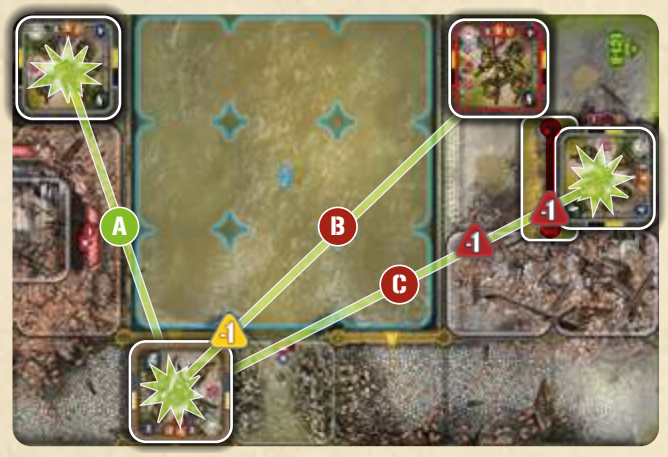
SOMMAIRE
RÈGLES
SCÉNARIOS

1 - CHAMP DE BATAILLE

1.1 - EFFETS DE TERRAIN

EFFET DE TERRAIN LIÉ À UNE LIGNE

Un Effet de Terrain réduisant la LdV ou apportant un Bonus de Défense, n'affecte pas l'Action de Tir d'une Unité si elle est adjacente à la **Ligne** auquelle il est associé (A) ↓. Les Effets de Terrain associés à une **Ligne** réduisant les LdV ou apportant un Bonus de Défense affectent les Action de Tir des Unités qui ne leurs sont pas adjacentes (B) & (C) ↓.



WARNING: Les Gabarits chevauchant une Ligne ne sont pas affectés par les Effets de Terrain, Bonus Défensif ou Obstacles, de cette Ligne.

ATTENTION : ↑ Si un Effet de Terrain **relatif au mouvement** est associé à une ligne, cet effet est appliqué quand **l'Unité** franchit la ligne.

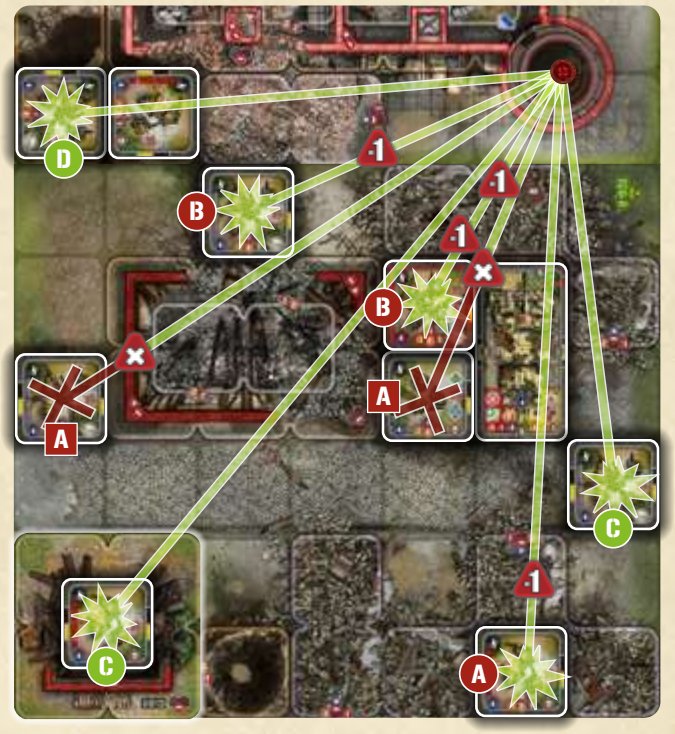
OBSTACLES

RAPPEL : Ces éléments bloquent ou réduisent la LdV ↓.

POSITION DOMINANTE

Une Unité située dans une Élément de Terrain qui est une **Position Dominante** peut tirer sur des Unités à l'extérieur de la Position Dominante, tant que sa LdV ne traverse aucune case de la Position Dominante où elle se trouve.

Cette Unité sera moins gênée par les Obstacles qui **bloquent** ou **réduisent** les LdV : Lorsque sa LdV traverse un Élément de Terrain ou un véhicule, seule la case située immédiatement après l'Obstacle est affectée (A) (A). Si la LdV traverse plusieurs cases de l'Obstacle, tous les modificateurs sont appliqués (B). Les cases au-delà de l'Obstacle ne sont pas affectées (C). Les Unités d'Infanterie ne **bloquent jamais** la LdV d'une Unité dans une Position Dominante (D).



Si une Unité peut être prise pour cible par une Unité située dans une **Pos. Dominante**, elle peut donc la prendre aussi pour cible avec les mêmes restrictions liées aux Obstacles que l'Unité située dans la **Pos. Dominante** (A).

Lorsqu'une Unité dans une **Pos. Dominante** effectue une Action de Tir contre une autre **Pos. Dominante**, alors seuls les autres éléments avec l'effet de **Pos. Dominante**, ou les Unités dans des **Pos. Dominantes** peuvent potentiellement bloquer cette LdV. Rien au niveau du sol ne peut interférer.

NOTES RELATIVES AU BATTLE PACK #3 : WINDSOR & JUPITER : Une Unité dans une **Pos. Dominante** ignore les **Lignes d'Élévations** mais pas les **Lignes Dominantes**.

1.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN

CRATÈRE

Bonus défensif (Infanterie)
Interdit aux Véhicules Légers

Pratique pour se cacher en période de combat, les cratères offrent un couvert décent à tout fantassin capable de braver la flaque opaque et glacée qui en tapisse le fond.

DÉCOMBRES

Bonus défensif (Infanterie)
Interdit aux Véhicules Légers
Passage difficile - Obstacles

Les bombardements alliés et allemands n'ont pas épargné la ville de Caen. Attention donc aux chevilles et aux chenilles. Un accident est si vite arrivé.

MURET *Ligne - Obstacle (Infanterie)*

Murets, barrières, clôtures, toutes ces petites choses qui gênent lorsque vous tirez sur des trucs...

RIVIÈRE *Eau*

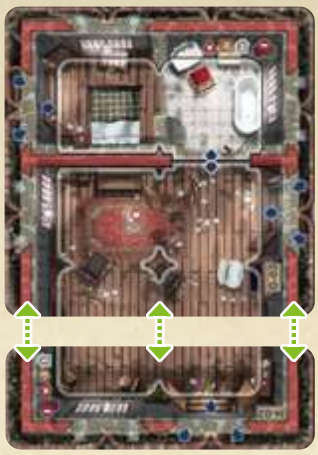
Même si la majorité de l'offensive en Normandie à eu lieu durant l'été, traverser un cours d'eau avec son paquetage n'a jamais été la meilleure solution.

TERRAIN INSTABLE

Passage Difficile - Interdit aux Véhicules

Ce sont des mares de boue ou des zones détrempées. Les Allemands avaient inondé de larges portions de la Normandie en prévision des parachutages alliés.

1.3 - BÂTIMENTS & RUINES



BÂTIMENTS MODULABLES

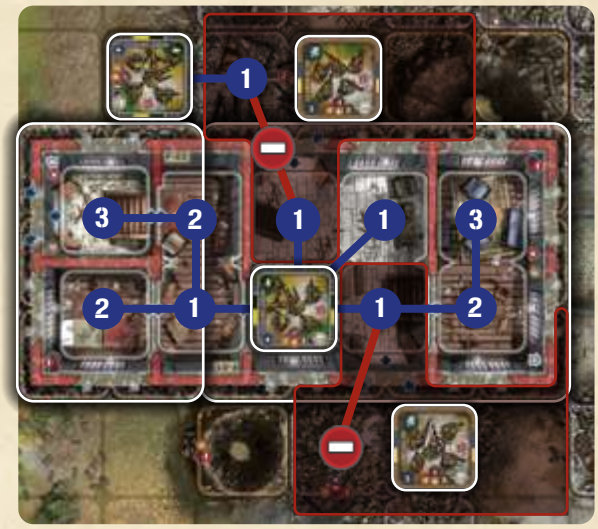
Bonus défensif - Interdit aux Véhicules Légers et/ou Lourds - Obstacles - Structure

Les nouveaux **Bâtiments** présent dans *Battle for Caen* peuvent être composés de plusieurs parties. Chaque partie est considérée comme un **Élément de Terrain** indépendant et peut être **Détruite** séparément (**voir Destruction p.09**).

Les **Bâtiments** modulables partiellement **Détruits** peuvent présenter différents **Effets de Terrain** applicables à une même case. Lors de la résolution d'une **Action de Tir**, d'une **Action de Mouvement** ou d'un **Assaut**, appliquez l'**Effet de Terrain** correspondant à la première Tuile de terrain traversée par la **LdV** ou par l'**Action de Mouvement** ↓.

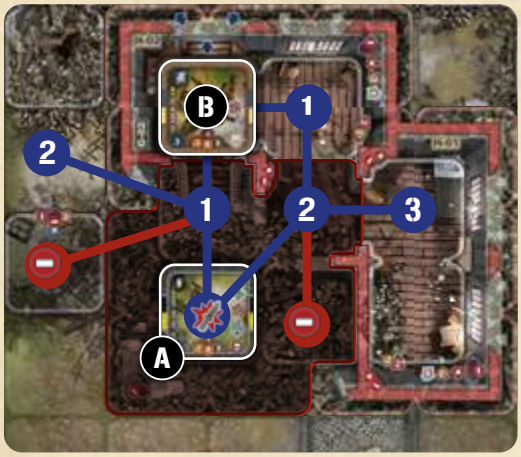
- BÂTIMENTS, PIÈCES & ZONE DE CONTRÔLE

La **ZdC** d'une Unité est limitée par les murs et les fenêtres des **Bâtiments**.



↑ *La **Zone de Contrôle** d'une Unité adjacente à une flèche bleue pointant dans ou hors d'un **Bâtiment** s'étend aux cases pointées par la flèche et peut donc empêcher l'entrée et la sortie du **Bâtiment**.*

↑ *Certains murs bloquent la **LdV** de l'Unité et donc excluent les cases adjacentes de la **ZdC** de l'Unité.*



↑ *L'Unité* **A** *exerce une ZdC sur les cases et demi-cases qui lui sont adjacentes. L'Unité* **B** *peut soit sortir du* ***Bâtiment*** *soit faire un* ***Assaut*** *sur l'Unité* **A**, *soit se déplacer vers l'aile droite du* ***Bâtiment***.

- BÂTIMENTS, PIÈCES & ACTIONS DE TIR

Certains **Bâtiments** peuvent être divisés en plusieurs pièces par des marquages rouges. Si une Ligne de vue est dégagée entre deux Unités, l'Action de Tir est possible. Une Unité qui fait une Action de Tir ou qui lance un **Assaut** contre une autre Unité située dans une pièce différente qu'elle, voit sa cible bénéficier du Bonus de Défense apporté par le **Bâtiment**.

GRENADES ET BÂTIMENTS

↑ *Cet exemple présente toutes les pièces (à l'intérieur des* ***Bâtiments****) et Intercases (à l'extérieur des* ***Bâtiments****) sur lesquelles l'Unité peut lancer une grenade.*

GRENADES DEPUIS UN BÂTIMENT VERS UN AUTRE BÂTIMENT

↑ *Il n'est pas possible de jeter une grenade depuis un* ***Bâtiment*** *vers un autre* ***Bâtiment****, même si ils sont adjacents.*

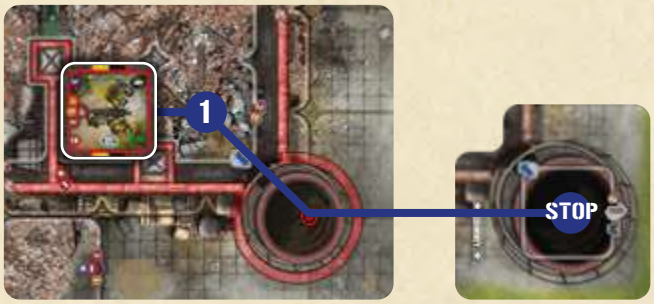
GRENADES ET PIÈCES DE BÂTIMENT

↑ *Une explosion qui se produit dans la pièce d'un* ***Bâtiment*** *en comportant plusieurs est contenue par les murs la délimitant. Les murs sont signalés par les marquages rouges.*

CHEMINÉE

La Cheminée est composée de deux parties. La principale est imprimée sur le champ de bataille alors que la **Tuile Secondaire** est placée à côté.

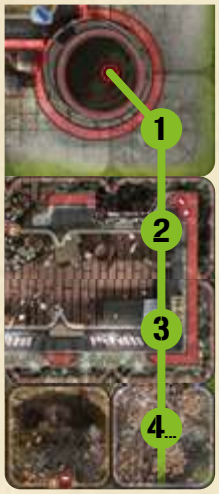
Pour atteindre l'étage supérieur de la Cheminée (présent sur la **Tuile Secondaire** de la Cheminée), il faut passer de la case portant un **symbole Escalier** de la Tuile du Plateau de Terrain à la case de la **Tuile Secondaire**.



À gauche*: la Cheminée sur le Plateau de Terrain.*
À droite*: Le 2e étage de la Cheminée à coté du plateau de jeu.*

↑ Prenez l'Unité et posez-la sur la case comportant le **symbole Escalier** de la **Tuile Secondaire** de la Cheminée ; elle doit arrêter son Action de Mouvement sur cette case.

- Une Unité sur la **case Escalier** peut faire une Action de Tir sur une Unité dans la **case Escalier** située dans l'élément en-dessous ou au-dessus.
- L'Unité visée bénéficie du Bonus de Défense de **l'Étage** où elle se trouve.
- Une Unité sur une **case Escalier** peut lancer une grenade à l'étage inférieur ou supérieur.

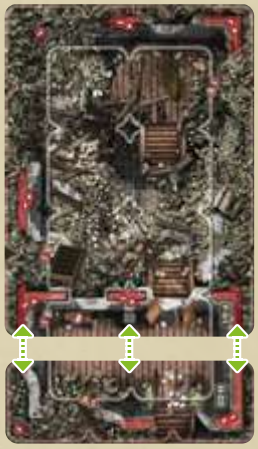


Pour calculer la LdV d'une Unité située dans la **Tuile Secondaire** de la Cheminée, il faut prendre le **Point Rouge** correspondant imprimé sur le champ de bataille. **La portée est calculée à partir du point rouge** en ne comptant que les cases de la grille de base. La LdV ignore le mur rouge du cercle de la Cheminée.

DÉTRUIRE LA CHEMINÉE

Pour Détruire la Cheminée, l'Unité qui fait l'Act. de Tir doit avoir une LdV sur le **Point Rouge** qui n'est pas considéré comme une **Position Dominante**. Les **marqueurs Destruction** quant à eux sont posés sur la **Tuile Secondaire**. Il n'est pas possible d'utiliser la **Capacité Spéciale Tir Indirect** pour infliger des Dégâts à la Cheminée. Si l'Act. de Tir est dirigée contre une Unité présente sur la tuile de la Cheminée, les règles de la **Pos. Dominante** s'appliquent.

Quand la Cheminée a reçu le nombre de **marqueurs Destruction** nécessaire, retournez-le sur sa face **en Ruine**, et posez-la à son emplacement sur le plateau de jeu. Les Unités présentes dans la Cheminée lors de sa destruction sont Détruites.



RUINES

Bonus défensif - Interdit aux Véhicules Légers et/ou Lourds - Obstacles

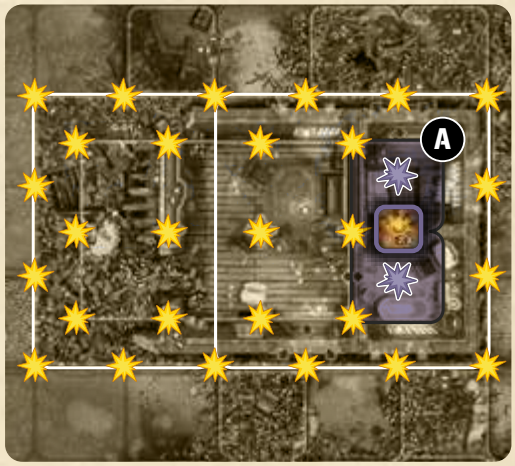
Amas de briques, tas de pierres, les ruines ont fleuri en Normandie comme des champignons à l'automne. Saint Lô a reçu le titre de "Capitale des Ruines"...

Les **Ruines** se différentient des **Bâtiments** car elles ne possèdent ni ouverture ni point de structure.

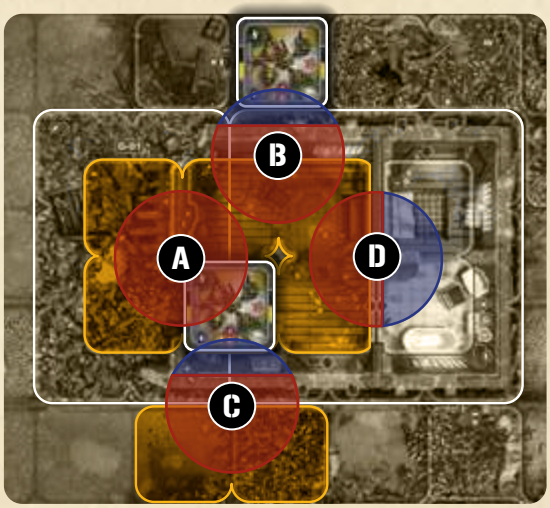
GABARITS & PIÈCES PARTIELLEMENT DÉTRUITES

Il est possible de placer un Gabarit d'explosion (même à l'aide de la **Capacité Spéciale Tir Indirect**) dans une **Pièce Partiellement Détruite** (une partie de la pièce est une ruine, l'autre est un **Bâtiment** intact). Le Gabarit doit être placé sur une Intercase. Le Gabarit n'affecte pas les cases situées de l'autre côté d'un mur.

↑ *Voici un exemple de **Bât. modulable** comportant une **Tuile en Ruine** et une **Tuile Intacte**. La pièce composée de cases intactes et des cases à cheval entre les deux éléments constituant le **Bâtiment** est appelée **Pièce Partiellement Détruite**.*



↑ *Dans cet exemple les représentent toutes les Intercases où il est possible de placer un Gabarit d'explosion. Le Gabarit d'explosion considère la **Pièce Intacte** A comme s'il s'agissait d'un **Bâtiment**. Il ne peut donc pas affecter les Unités à l'intérieur, sauf dans le cas d'une grenade lancée dedans (voir p.06).*



↑ *Le Gabarit A touche les 4 cases qui lui sont adjacentes. Les murs bloquant les explosions (voir Grenades et pièces de Bâtiment, p.06), le Gabarit B situé à l'intérieur du **Bâtiment**, ne touche pas l'Unité à l'extérieur. Pour la même raison, le Gabarit C, situé à l'extérieur, ne touche pas l'Unité à l'intérieur. Le Gabarit D ne touche aucune case de la **Pièce Intacte** car elle est considérée comme un **Bâtiment**.*

1.4 - DEMI-CASES

Lorsque deux **Bâtiments/Ruines** sont adjacents des demi-cases sont créées entre eux.

- DEMI-CASES & ACTION DE MOUVEMENT

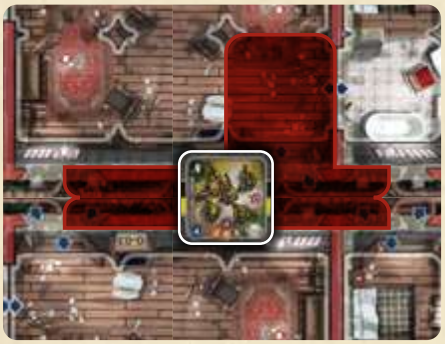
Les Unités d'Infanterie à l'exception de celles faisant **plus d'une case** (Pak 40, etc.) comptent les **2 demi-cases entre les Bâtiments / Ruines comme 1 seule case** pour les Actions de Mouvement (**voir Livret de règles *HoN BRO* p.20**). Elles peuvent aussi passer d'un **Bâtiment** à l'autre de cette façon ↓.

L'exemple ci-dessous montre toutes les Actions de Mouvement relatives à l'Unité **A** par rapport au **Bâtiment** qui lui fait face.

↑ *L'Action de Mouvement en diagonal est interdite* **A**.
Les murs bloquent l'Action de Mouvement **B**.

- DEMI-CASES & ZONE DE CONTRÔLE

RAPPEL : La ZdC d'une Unité présente dans une case décalée par rapport à la grille générale ne s'étend qu'aux cases décalées adjacentes et aux cases de la grille de base recouvertes par sa propre case qu'elles soient complètes ou incomplètes (demi-cases) ↓.



2 - CAPACITÉS SPÉCIALES

2.1 - LES CHANGEMENTS D'ÉTAT

ALERTE

Une fois activée, votre Unité bénéficie de la **Capacité Spéciale Tir d'Opportunité**.

2.2 - CAPACITÉS SPÉ. DE MOUVEMENT

COMBATTANT URBAIN

Une seule fois par Action de Mouvement, l'Unité peut traverser une ouverture signalée par une flèche blanche pour entrer ou sortir d'un **Bâtiment**. Cette **Capacité Spéciale** permet également d'entrer ou de sortir d'un **Bâtiment** lors d'un mouvement forcé (par exemple après avoir perdu un assaut ou après avoir été percuté). On ne peut pas entrer de cette façon par les meurtières (fenêtres) des bunkers.

2.3 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR

DESTRUCTION (BRÈCHE)

Lorsqu'une Action de Tir entraîne l'ajout de **marqueurs de Destruction** (voir p.22 du livret de règles BRO) à un **Bâtiment**, le joueur actif peut choisir de placer un **marqueur Brèche** (anciennement marqueur Trou) à la place d'un **marqueur Destruction**.

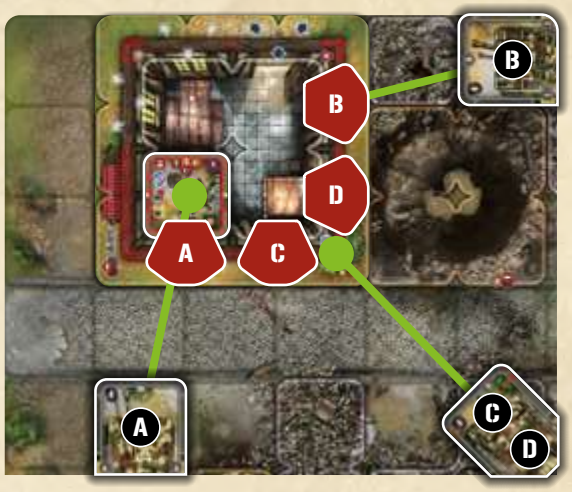
Un **marqueur Brèche** est une variante d'un **marqueur Destruction** avec quelques règles supplémentaires. Comme pour un **marqueur Destruction**, vous placez un **marqueur Brèche** (sur **sa face 1 point de Destruction**) sur un **Bâtiment**, ou vous retournez un **marqueur Brèche** déjà placé pour afficher **sa face 2 points de Destruction** .

←Placer un **marqueur Brèche**, (sur sa face **1 Pt de Destruction**).

←Retourner un **marqueur Brèche**, (sur sa face **2 Pts de Destruction**).

Cependant, l'endroit exact où vous placez un **marqueur Brèche** dépend de la cible de l'Action de Tir :

- ↗ **Si l'**Action de Tir **cible une Unité à l'intérieur du Bâtiment**, le **marqueur Brèche** est placé (ou retourné sur sa face **2 Pts de Destruction**) sur le mur entre l'Unité ciblé et l'Unité qui tire **A**.
- ↗ **Si l'**Action de Tir **est dirigé contre le Bâtiment lui-même**, le **marqueur Brèche** est placé (ou retourné sur sa face **2 Pts de Destruction**) sur le mur le plus proche du point d'impact **B**.
- ↗ **Si le point d'impact est un coin**, le joueur choisit entre les deux murs qui se rejoignent dans ce coin **C** & **D**.



- Les armes utilisant des Gabarits ne peuvent pas faire de **Brèches** dans les murs, mais peuvent détruire des structures si le Gabarit a la **Capacité Spéciale Destruction** inscrite dessus.
- Les charges explosives ayant la **Capacité Spéciale Destruction** peuvent faire des **Brèches** dans les murs.

Les **marqueurs Brèche** sont des ouvertures, donc les règles correspondantes s'appliquent (voir p.20 du livre de règles BRO). Les Unités d'Infanterie peuvent entrer et sortir du **Bâtiment** par des **Brèches** dans les murs.

- Si le **marqueur Brèche** a une valeur de **Point de Destruction** de , l'Unité doit arrêter son Action de Mouvement de l'autre côté de la **Brèche**.
- Si le **marqueur Brèche** a une valeur de **Points de Destruction** de , l'Action de Mouvement de l'Unité n'est pas arrêtée. (voir Marqueur de Brèche p.09).

Si la somme des marqueurs Brèche et Destruction est au moins égale à la valeur de **Structures** du **Bâtiment** (ou d'une section de **Bâtiment** modulable), l'Élément de Terrain est Détruit.

DÉMOLISSEUR

Cette Unité **ajoute +2** aux résultats de tous les **dés de Destruction** des Unités présentes dans sa Zone de Contrôle. Elles placent donc des **marqueurs Destruction** sur les **Structures** sur des résultats de 2 et plus et assoment (place un Marqueur Suppressed) les Unités présentes dans les **Bunkers** sur 3 et plus.

OPTIQUE

Les Actions de Tirs de cette Unité ne sont pas soumises au malus de tir à **longue portée**.

CHASSEUR DE CHAR

Vous pouvez ajoutez +1 ou **-1** au résultat du dé quand vous devez déterminer la **localisation des dégâts** infligés à un Véhicule Lourd.

2.4 - CAPACITÉS SPÉ. DE DÉFENSE

INÉBRANLABLE

Cette Unité ignore les Marqueurs Suppressed.

2.5 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE COMMANDEMENT

IMPROVISATION

Vous pouvez **piocher 1 carte de plus** que le nombre maximum autorisé, mais vous devez **ensuite en défausser 1**.

PRÉCISION : Vous pouvez utiliser la **Capacité Spéciale Improvisation** dès le début de la partie.

SOUS-OFFICIER (NCO)

Cette Unité possède en son sein un sous-officier ou en est elle-même un. Tant que vous avez un sous-officier sur le plateau, vous avez toujours au moins un Ordre. Si l'Unité reçoit un Pion Ordre pendant la Phase d'Ordre, elle peut enlever immédiatement **1** Marqueur Suppressed d'une autre Unité **située à 3 cases** ou moins d'elle sur laquelle elle a une LdV Dégagée, puis agir normalement pendant la Phase d'Activation.

TIR DE BATTERIE

Vous ne pouvez pas utiliser cette **Capacité Spéciale** lors du premier tour. Il faut en effet prendre le temps de préparer le tir de batterie.

- Pour effectuer un tir de batterie il faut attribuer un Pion Ordre à l'Unité qui possède cette **Capacité Spéciale**. Cette dernière ne doit effectuer aucune autre action (ni Action de Mouvement, ni Action de Tir) pour pouvoir diriger un tir de batterie.
- Désignez jusqu'à **3 Unités** d'Armes Lourdes (liseré rouge) Non-Activées portant exactement le même nom (.30 cal ou 60mm Mortar par exemple) et se trouvant à 3 cases (ou moins) de l'Unité ayant cette **Capacité Spéciale**.
- Elle doit avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur chacune d'entre-elles.
- Les Unités d'Armes Lourdes peuvent faire une Action de Tir lors de l'activation de l'Unité dirigeant le tir de batterie.
- Résolvez chaque tir indépendamment.
- Placez un Marqueur Activated sur chaque Unité qui a fait une Action de Tir et retirez les éventuels Pions Ordre.

L'Unité dirigeant le tir de batterie garde son Pion Ordre et ne pourra donc pas agir durant la Phase de Réserve.

3 - OPTIONS DE RECRUTEMENT

3.1 - OPTIONS DE MATÉRIEL

AMMO BELT (Bandes de balles)

Réservé aux Unités avec la Capacité Spéciale Rafale

Cette option vous accorde **3 marqueurs Bandes de balles**. Chaque marqueur vous apporte un **bonus de +2** pour un tir contre une Unité d'Infanterie ou de **+1** contre des Véhicules Légers.

TANK AMMO (Munitions de chars)

Réservé aux armes principales des Véhicules Lourds - Action de tir alternative

Ces options vous accordent **3 marqueurs de votre choix** (la valeur est indiquée sur le marqueur). Vous devez les sélectionner en début de partie parmi les **marqueurs HE Shells** et **APC Shells portant les mêmes bandes colorées** que l'Option de Recrutement.

APC SHELLS (Obus perforants)

Chaque marqueur vous donne un **bonus de +1** contre les Véhicules Lourds.

HE SHELLS (Obus explosifs)

Les Obus explosifs apportent la **Capacité Spéciale Tir direct** et utilisent un Gabarit **d'explosion rouge**.

TANK GEAR (Matériel de chars)

Réservé aux Véhicules Lourds

Cette option vous accorde **3 marqueurs de votre choix** (la valeur est indiquée sur le marqueur). Vous devez les sélectionner en début de partie parmi les **marqueurs Fuel** et **Blindage Supplémentaire** portant les mêmes bandes colorées que l'Option de Recrutement.

ADDITIONAL SHIELDING

(Blindage Supplémentaire)

Chaque marqueur **Blindage Supplémentaire augmente** la Valeur de Défense de **1**.

FUEL

Chaque marqueur **Fuel augmente** la Valeur de Mouvement d'**1** case.

3.2 - TRAITS DE CARACTÈRE

FANATIC (Fanatique)

Chaque marqueur **Fanatique** permet à une Unité d'Infanterie de bénéficier de la **Capacité Spéciale Inébranlable** jusqu'à la fin de la Phase de Réserve. Ils sont attribués pendant la Phase d'Ordre et sont défaussés à la fin de la Phase de Réserve.

3.3 - OPTIONS D'ORDONNANCE

AIRCRAFT (Aviation)
Cette ordonnance vous permet de recruter **1** ou **2** **Avions** (voir Règles d'Aviation p.12-13).

ARTILLERY (Artillerie)
Cette ordonnance vous apporte **3 marqueurs Artillerie**. Pour pouvoir utiliser un **marqueur Artillerie**, vous devez lui attribuer un Pion Ordre numéroté ou Ordre Spécial en le plaçant sur sa tuile. Vous pouvez y placer un Ordre Bluff si vous le désirez.

Quand vous révélez ce Pion Ordre, posez le Gabarit d'explosion sur une Intercase n'importe où sur le champ de bataille.

La **distance de dispersion** de cette attaque est de **3** Intercases.

BATTLE PLAN (Plan de bataille)
Cette ordonnance vous permet d'obtenir 1 pion Ordre spécial pour toute la partie. Vous ne pouvez pas posséder **plus de 2 marqueurs Ordre spécial**.

FORTIFIED (Fortifié)
Cette ordonnance vous accorde **3 marqueurs Fortifié**. Pendant le **Déploiement**, vous pouvez placer **un seul marqueur Fortifié** par **Pièce** composant un **Bâtiment**. Chaque marqueur **augmente** d' +1 le Bonus de Défense apporté par le **Bâtiment**. Quand un **Bâtiment** doit recevoir un **Point de Destruction**, vous pouvez défausser le **marqueur Fortifié** à la place.

ATTENTION : Il est impossible de fortifier un Bunker.

INITIATIVE
Vous pouvez utiliser cette ordonnance pour conserver l'Initiative. **Au moment de retourner le marqueur** Initiative, à la fin du tour, annoncez-le et défaussez le. Au tour suivant, votre adversaire reprendra l'Initiative normalement.

SMOKE (Fumigènes)
Cette ordonnance vous donne **3** Gabarits **Fumigènes**. Pour pouvoir utiliser un Gabarit **Fumigènes** vous devez lui attribuer un Pion Ordre Numéroté en le plaçant dessus. Vous pouvez y placer un Ordre Leurre si vous le désirez. Vous pouvez le faire sur plusieurs **Fumigènes** avec plusieurs Pions Ordre. Quand son tour d'activation arrive, vous pouvez placer le Gabarit sur n'importe quelle Intercase du plateau de jeu.

Lancez un dé pour **la dispersion**. La dispersion des **Fumigènes** est d'1 case. Une fois la dispersion définie, placez le Gabarit sur sa **face -4**.

À la fin de la Phase de Réserve :

Retirez les Gabarits qui sont sur leur face.

Ensuite retournez les Gabarits qui sont sur leur face sur leur face.

Toutes les Actions de Tir qui traversent, entrent ou sortent d'une ou plusieurs cases recouvertes par **le** Gabarit **de Fumigènes** sont affectés par le malus inscrit sur le Gabarit.

FACE -4

FACE -2

ATTENTION : Une Unité recouverte, même partiellement, par un Gabarit de Fumée, subit la pénalité de fumée lorsqu'elle effectue une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**. Il en va de même pour une **Unité d'Aviation** faisant une Action de Tir contre une Unité recouverte, même partiellement, par un Gabarit de fumée.

3.4 - OPTIONS DE SCÉNARIO

TUILE DE SUPPORT
La **Tuile de Support** n'est utilisée qu'en scénario. Elle sert à intégrer une **Option de Recrutement** dans une armée en outrepassant les règles du recrutement, ou à simuler une **Option de Recrutement** nécessitant d'y placer un Pion Ordre. Les détails afférents à la **Tuile de Support** sont expliqués dans chaque scénario.

5 - RÈGLES D'AVIATION

Pourquoi les soldats allemands photographiés en Normandie ont-ils tous les yeux levés vers le ciel ? Pourquoi ont-ils pris le temps de peindre du camouflage sur leurs véhicules ? Pourquoi se déplaçaient-ils de nuit ?

La réponse est simple, la peur venue du ciel ! Et si vous préférez les sirènes des Stukas, ces règles d'aviation sont faites pour vous.

- UNITÉS D'AVIATION

Les Unités avec cette **Capacité Spéciale** ne sont pas présentes sur le champ de bataille : elles volent au-dessus.

- Les **Unités d'Aviation** sont recrutées à l'aide d'**Options de Commandement**. Leur coût, indiqué sur leur Tuile de Recrutement, dépend de l'avion que vous choisissez.
- Une fois recruté, placez sa Tuile de Recrutement à côté de la Tuile de Commandement sur laquelle est placée **l'Option de Commandement**.

Exemples:
↑ *Le joueur Britannique décide de recruter un Spitfire MK-IX. L'**Option de Commandement** est placée dans un des emplacements de la Tuile de Commandement et la Tuile de Recrutement de l'avion est placée à côté. Le coût de cette **Option de Commandement** est de 50 points.*

- Les **cartes Actions** qui permettent de déplacer ou de changer un Pion Ordre (quel qu'il soit) ne peuvent pas être jouées sur une **Unité d'Aviation**.

- REPÉRER LES AVIONS

À la fin d'une Phase d'Ordres, une **Unité d'Aviation** peut être soit **DANS LES NUAGES**, soit **EN VUE** pour le reste du tour.

DANS LES NUAGES : **L'Unité d'Aviation** a reçu un Pion Ordre Bluff. Elle est trop loin pour attaquer ou pour être prise pour cible, même par une Unité ayant la **Capacité Spéciale Chasseur/DCA**. Révélez le Pion Ordre Bluff au début de la Phase d'Activation.

Exemples:
↑ *Le joueur allemand place un Pion Ordre sur la Tuile de Recrutement de l'**Unité d'Aviation**. Elle sera donc Activée et pourra être la cible d'une Action de Tir.*

EN VUE : **L'Unité d'Aviation** n'a pas reçu de Pion Ordre Bluff. Elle vole au-dessus du champ de bataille et peut donc être prise pour cible. Elle peut aussi réaliser une Action de Tir si elle a reçu un Pion Ordre Numéroté ou Spécial.

- PÉNALITÉ DE LONGUE PORTÉE

IMPORTANT : Ne jamais appliquer la Pénalité de tir à longue portée, quand une **Unité d'Aviation** est impliquée dans l'**Action de Tir**, qu'elle soit la cible ou celle qui tire.

- UNITÉS D'AVIATION ET ACTION DE TIR

- Une **Unité d'Aviation** peut faire une Action de Tir uniquement si elle a reçu un Pion Ordre Numéroté ou Spécial.
- Une **Unité d'Aviation** peut faire une Action de Tir contre une **Unité au sol** ou contre une autre **Unité d'Aviation**.
- Une **Unité d'Aviation** qui fait une Action de Tir contre un Véhicule Lourd utilise toujours sa défense latérale.
- Une **Unité d'Aviation** a toujours une Ligne de Vue **dégagée** sur toutes les **Unités**, à l'exception de celles se trouvant dans des **Bâtiments** même **partiellement détruits**.
- Une **Unité d'Aviation** ne peut pas repérer les **Unités embusquées**.

- Les **Unités** présentes dans des Éléments de Terrain, autre que des **Bâtiments**, sont visibles des **Unités d'Aviation** mais bénéficient du **bonus défensif** de l'Élément de Terrain.

- AUTRES UNITÉS ET ACTIONS DE TIR

- Pour qu'une **Unité d'Aviation** puisse être la cible d'une Action de Tir, il faut qu'un Ordre Spécial ou Numéroté soit posé sur sa Tuile de Recrutement.

- Seules les Unités ayant les Capacités Spéciales **Rafales**, et/ou **Chasseur/DCA**, peuvent faire une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**.

- Un Véhicule Lourd ne peut pas utiliser son Arme Principale pour faire une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**, sauf si son Arme Principale a la **Capacité Spéciale Chasseur/DCA**. Cette règle s'applique même si le Véhicule Lourd n'a pas d'Arme Secondaire.

- **Les Unités** avec la **Capacité Spéciale Portée Limitée**, ainsi que toute Unité ayant une **Capacité Spéciale** utilisant un Gabarit, quel qu'il soit, ne peuvent pas faire d'Action de Tir contre des **Unités d'Aviation**.

- **Les Unités** ayant un **axe de tir limité** ne peuvent pas faire une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**, sauf si elle a la **Capacité Spéciale Chasseur/DCA**. Dans ce cas, l'axe de tir limité est ignoré.

- **Toutes les Unités**, sauf celles situées dans des **Bâtiments**, ont une LdV Dégagée sur les **Unités d'Aviation**.

CHASSEUR/DCA

Une Unité, ayant cette **Capacité Spéciale**, peut faire une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**, même si cette dernière n'a pas de Pion Ordre, Numéroté ou Spécial, placé sur sa Tuile de Recrutement. Une Unité, ayant cette **Capacité Spéciale** ne peut cependant pas faire d'Action de Tir contre une Unité d'Aviation « **DANS LES NUAGES** ».

Tout **modificateur (+1,+2)** affiché dans le symbole **Chasseur/DCA** est ajouté au jet de dé. Si **l'Unité d'Aviation** a un Pion Ordre, calculez la **Pénalité de Vitesse**, comme expliqué plus loin. Si l'Unité d'Aviation n'a pas de Pion Ordre, appliquez une **Pénalité de Vitesse de 2**.

- PÉNALITÉ DE VITESSE

IMPORTANT : Toute Unité qui fait une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation** doit appliquer, dans tous les cas, la **Pénalité de Vitesse**.

Cette **Pénalité de Vitesse** est égale à la différence entre la valeur inscrite sur le Pion Ordre **de l'Unité** qui fait l'Action de Tir et celle inscrite sur le Pion Ordre **de l'Unité d'Aviation**. Soustrayez la valeur la plus faible à la valeur la plus élevée. Si le Pion Ordre de l'**Unité d'Aviation** n'a pas encore été révélé, le joueur qui le possède doit le montrer à son adversaire. Il peut ensuite le replacer, face cachée, sur la Tuile de Recrutement de l'**Unité d'Aviation**.

ORDRES SPÉCIAUX :

Si **une Unité** avec un Pion Ordre Spécial fait une Action de Tir sur une **Unité d'Aviation**, alors la **Pénalité de Vitesse** est égale à la différence entre la valeur du Pion Ordre de **l'Unité d'Aviation** et celle du dernier Pion Ordre révélé (par l'un ou l'autre joueur). Si le Pion Ordre Spécial est joué avant l'**Ordre numéro 1**, sa valeur est de **0**.

Si une **Unité d'Aviation** a un Ordre Spécial déjà révélé et est la cible d'une Action de Tir, la valeur de son Pion Ordre Spécial est égale à celle du **dernier** Pion Ordre révélé (par l'un ou l'autre joueur) avant cette Action de Tir.

Si la cible est une **Unité d'Aviation** ayant un Pion Ordre Spécial non révélé, appliquez une **Pénalité de Vitesse de 2**.

TIR D'OPPORTUNITÉ

Une Unité faisant un **tir d'opportunité** en réponse à une **Unité d'Aviation** qui vient de faire son Action de Tir, doit utiliser pour calculer la **Pénalité de Vitesse**, la valeur du **dernier** Pion Ordre révélé (par l'un ou l'autre joueur). Puisqu'il s'agit de celui de l'Unité d'Aviation, la **Pénalité de Vitesse est donc toujours égal à 0**.

Exemples:
Une Unité d'Aviation a un Pion Ordre n° 3.

- *Si une Unité avec un Pion Ordre n° 2 fait une Action de Tir contre elle, le Pénalité de Vitesse est égal à 1 (3-2).*

- *Si une Unité avec un Pion Ordre n° 5 fait une Action de Tir contre elle, le Pénalité de Vitesse est égal à 2 (5-3).*

- *Si une Unité avec un Pion Ordre n° 3 fait une Action de Tir contre elle, le Pénalité de Vitesse est égal à 0 (3-3).*

- *Si une unité fait une Action de Tir contre elle en utilisant la Capacité Spéciale Tir d'opportunité, la Pénalité de Vitesse est égal à 0.*

- BOMBES & ROQUETTES

Les **marqueurs de bombes** et de **roquettes** présents sur la Tuile de Recrutement des **Unités d'Aviation** sont utilisés pour des Actions de Tir **Alternatives**.

↓ Le HAWKER-TYPHOON Britannique a **2 bombes 1000-LB**. Il peut les utiliser en tant qu'Action de Tir Alternative, avec la **Capacité Spéciale Tir Direct**, en utilisant les valeurs de combat présentes sur le Gabarit d'explosion noir.

SCÉNARIO

A SAFARI EN NORMANDIE

Front : Normandie
Opération : Martlet
Lieu : Tessel
Armée : CW / Allemande
Date : 25 Juin 1944
Joueurs : 2

Le *12th Battalion, King's Royal Rifle Corps*, soutenu par les Shermans du *24th Lancers* progressent vers Tessel. Sur leur chemin se trouve le lieu-dit, La Grande Ferme, défendue par la *12. SS Panzer Division* et la *21. Panzer Division*.

Mais surprise, depuis que les Allemands l'occupent, ce sont des félins qui sont élevés dans cette exploitation agricole. Des gros chats... du genre Panther !

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

MODE SOLO
L'IA peut jouer l'un ou l'autre camp.

COMPOSITION DES ARMÉES

49TH INFANTRY DIVISION - 595 POINTS

12. SS-PzDiv.+21 PzDiv.-495 POINTS

PRÉPARATION

- **Le joueur Commonwealth** a l'**Initiative**.
- Placez **1 Objectif Principal CW**.
- Placez **3 Bonus Tactiques**.
- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action.**
- La partie dure **6 Tours.**
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- Puis, **le joueur CW** déploie ses Unités dans sa zone de déploiement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de son Objectif Principal.

END La partie se termine à la fin du tour 6 ou à la fin de n'importe quelle **Phase de Réserve** si le **joueur CW** contrôle l'**Objectif Principal**.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur CW contrôle l'Objectif Principal avant la fin du tour 6.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : Le joueur Commonwealth ne contrôle pas l'Objectif Principal à la fin du tour 6.**

SCÉNARIO

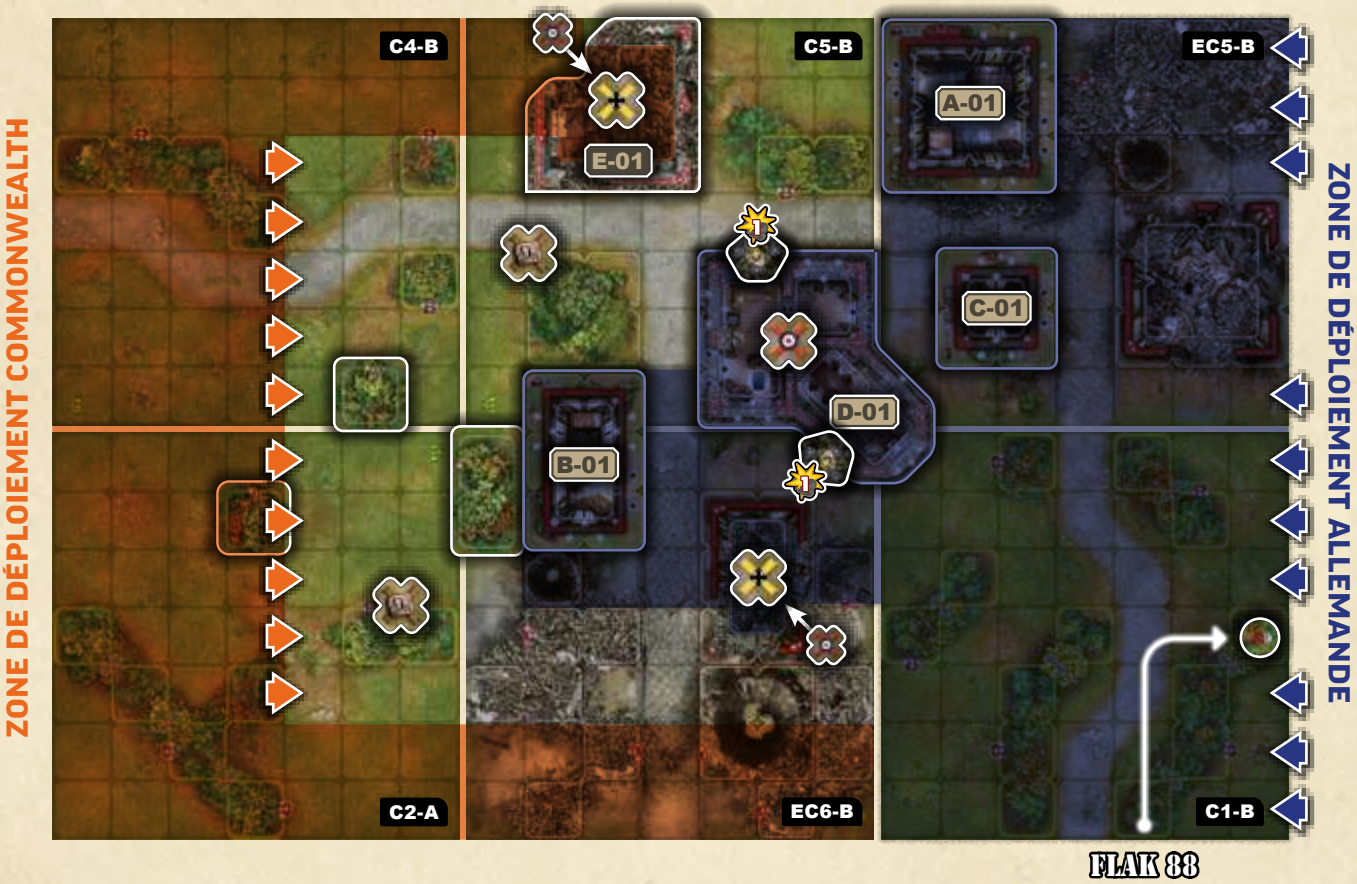
1 UN COUP TOI, UN COUP MOI...

Front : Normandie
Opération : Epsom
Lieu : Saint Manvieu
Armée : CW / Allemande
Date : 26 juin 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 1/6

Il en aura fallu des efforts pour prendre Saint-Manvieu ! Maison par maison, au corps à corps, les *Royal Scots Fusiliers* ont affronté les fanatiques de la *Hitlerjugend*, la *12. SS Division*. À 9h00, le village est sous contrôle. Tout le village ? Non, un bastion d'irréductibles *SS* résiste encore face aux libérateurs. Le poste de commandement du premier bataillon du *SS-Panzergrenadier-Regiment 26*, encerclé, refuse de céder. Il va falloir le prendre d'assaut. Mais à peine cet objectif réalisé, les allemands lancent une contre-attaque. Des chars de la *21. Panzer* et toujours plus de *SS* tentent de reprendre Saint-Manvieu, soutenus par les batteries de *Flak 88* postées sur la colline de Rauray. Il va falloir les repousser ! La *Royal Artillery* et la *Royal Navy* feront tout pour aider les écossais à tenir le coup.

CHAMP DE BATAILLE & DÉPLOIEMENT



PRÉPARATION

- Le joueur Commonwealth a l'Initiative.
- Placez **1 Objectif Principal** Commonwealth.
- Placez **2 Bonus Tactiques**.
- Placez le **marqueur Point Rouge**.
- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action.**
- La partie dure **8 Tours.**
- Le joueur Allemand se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- Puis, le joueur Commonwealth déploie ses Unités.

MODE SOLO
L'IA peut jouer l'un ou l'autre camp.

COMPOSITION DES ARMÉES

15TH INFANTRY DIVISION - 250 POINTS

RENFORTS - 180 POINTS

12. SS-PzDiv.+21. PzDiv.-185 POINTS

FLAK 88

RENFORTS AU CHOIX

CONDITIONS DE VICTOIRE

La **Tuile Support** **Allemande** représente un FLAK 88 se trouvant sur la coline de Rauray. Pour l'activer, le **joueur Allemand** doit placer un **Pion Ordre** sur sa **Tuile Support**. Quand il active le FLAK 88, il peut faire une **Action de Tir** en traçant une **LdV** à partir du **Marqueur Point Rouge**. Le **joueur Allemand** peut l'utiliser **3 fois** dans la partie (prenez des **Marqueurs Activated** et placez les sur la **Tuile Support**).

Le FLAK 88 est dans une **Position Dominante** et utilise les **Valeurs de Combat** et **Capacités Spéciales** suivantes :

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de l'Objectif Principal avant la contre-attaque Allemande du tour 4.

Dès que le **joueur Commonwealth** contrôle son **Objectif Principal**, placez **2 Objectifs Secondaires Allemands** comme indiqué sur le plan.

Le **joueur CW** pourra ensuite faire entrer ses Unités en renfort dès la **Phase d'Activation** du tour suivant. Elles entreront par les cases marquées d'une flèche, avec un **Pion Ordre** en **Phase d'Activation** ou sans en **Phase de Réserve**.

L'**Ordonnance Artillerie** est placée sur la **Tuile Support** **CW** à côté des **Tuiles de Recrutement CW**. Elle s'active de la même façon que le FLAK 88.

À la fin de la **Phase de Réserve** du tour 3, **le joueur Allemand** doit choisir, parmi les Options proposées, lesquelles il place sur ses **Tuiles de Recrutement** (en respectant les règles). Puis, lors du du tour 4, il peut faire entrer les Unités choisies par les cases marquées d'une flèche avec un **Pion Ordre** en **Phase d'Activation** ou sans en **Phase de Réserve**.

À partir de la Phase d'Activation du tour 4, le but du joueur Allemand est de s'emparer des 2 Objectifs Secondaires.

END La partie se termine à la fin du tour 8.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur Allemand ne contrôle pas les 2 Objectifs Secondaires à la fin du tour 8.**
- **VICTOIRE MAJEURE ALLEMANDE : Le joueur Allemand contrôle les 2 Objectifs Secondaires avant la fin du tour 6 ou du tour 7.**
- **VICTOIRE MINEURE ALLEMANDE : Le joueur Allemand contrôle les 2 Objectifs Secondaires à la fin du tour 8.**

CAMPAGNE

VICTOIRE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, le **joueur CW** pourra faire entrer ses Unités par les cases marquées de flèches.

VICTOIRE MINEURE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, le **joueur Allemand** pourra déployer des Unités dans la **zone de déploiement bis** signalée par le symbole Campagne.

VICTOIRE MAJEURE ALLEMANDE : comme pour une **VICTOIRE MINEURE**, et le **joueur Allemand** bénéficiera d'un FLAK 88 au tour 4.

Si, à la fin d'une **Phase de Réserve**, le **joueur Allemand** contrôle les **2 Objectifs Sec.** il remporte une **Eisernes Kreuz**.

SCÉNARIO 2 LA CHARGE DE LA BRIGADE LÉGÈRE

Front : Normandie
Opération : Epsom
Lieu : Baron-sur-Odon
Armée : CW / Allemande
Date : 29 juin 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 2/6

Ça chauffe au Sud de l'Odon. Une tête de pont a été établie mais il faut pousser encore plus loin ! La *129th Brigade* de la *43rd Infantry Division* avance donc vers Gavrus. Il faut traverser la rivière Odon et pousser jusqu'au village mais, là encore, les batteries allemandes sont postées sur une colline, la *Colline 113*, et pilonnent Baron-sur-Odon. La vitesse est la clé ! Il faut déborder les défenseurs avant d'être repéré par les canons de 88.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

PRÉPARATION

Le joueur Commonwealth a l'**Initiative**.

Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.

Placez **1 Objectif Secondaire Neutre**.

Placez **2 Bonus Tactiques** .

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le **scénario 1/6**, placez le **Bonus Tactique** avec le contour **bleu** au lieu de celui avec le contour **rouge**.

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
- La partie dure **6 Tours**.
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- **Le joueur Commonwealth** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche.

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le **scénario 1/6**, il peut utiliser la **zone de déploiement bis** signalée par le symbole Campagne. S'il s'agissait d'une **VICTOIRE MAJEURE** placé le marqueur **événement Allemand** sur le tour 4 au lieu du tour 5.

Si le **joueur CW** a remporté le **scénario 1/6**, il peut utiliser les cases marquées d'une flèche pour faire entrer ses Unités.

MODE SOLO
L'IA peut jouer l'un ou l'autre camp.

COMPOSITION DES ARMÉES

43RD INFANTRY DIVISION - 475 POINTS

12. SS-PANZER-DIVISION - 320 POINTS

RENFORTS

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de tous les Objectifs CW. Contrôler l'Objectif Secondaire Neutre est facultatif.

L'Objectif Principal CW est placé dès que le joueur CW contrôle les 2 Objectifs Secondaires CW.

À partir de la **Phase d'Activation** du tour 5, le **joueur Allemand** bénéficie de l'appui d'un FLAK 88 situé sur la Colline 113. Il place la **Tuile Support** à côté de ses **Tuiles de Recrutement** et le **Marqueur Point Rouge** sur le terrain comme indiqué.

Pour l'utiliser, le **j. Allemand** doit placer un **Pion Ordre** sur la **Tuile Support**. Quand il active le FLAK 88, il peut faire une **Action de Tir** en traçant une **LdV** à partir du **Marqueur Point Rouge**. Le **j. Allemand** peut l'utiliser **3 fois** dans la partie (prenez des **Marqueurs Activated** et placez les sur la **Tuile Support**).

Le FLAK 88 est situé dans une **Position Dominante** et utilise les **Valeurs de Combat** et **Capacités Spéciales** suivantes :

END

La partie se termine à la fin du tour 6. Dès que le **joueur Commonwealth** contrôle l'**Objectif Principal**, il peut décider de mettre un terme à la partie à la fin d'une **Phase de Réserve** ou de continuer jusqu'à la fin du tour 6 pour éliminer toutes les Unités **Allemandes**.

- **VICTOIRE MINEURE COMMONWEALTH** : Le joueur CW contrôle l'Objectif Principal avant la fin du tour 6.
- **VICTOIRE MAJEURE COMMONWEALTH** : Le joueur CW contrôle l'Objectif Principal avant la fin du tour 6 et il a pris le contrôle de l'Objectif Secondaire Neutre.
- **VICTOIRE ALLEMANDE** : Le joueur CW ne contrôle pas l'Objectif Principal à la fin du tour 6.

CAMPAGNE

VICTOIRE MINEURE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, placez les **Objectifs Secondaires Commonwealth** avec un contour **orange**.

VICTOIRE MAJEURE COMMONWEALTH : comme pour une **VICTOIRE MINEURE**, et le **joueur CW** remporte en plus une **Victoria Cross**.

VICTOIRE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, placez l'**Objectif Principal Allemand** avec un contour **bleu**.

SCÉNARIO 3 SAUCISSES AU SIROP D'ÉRABLE

Front : Normandie
Opération : Charmwood
Lieu : Buron
Armée : CW / Allemande
Date : 8 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 3/6

Après avoir chassé les 200 Panzergrenadiers qui défendaient Buron, au Nord-Ouest de Caen, la *9th Infantry Brigade Canadienne* doit maintenant repousser les assauts des blindés de la *12. SS Pz D.*, bien déterminés a reprendre ce qui reste du village. La défense des Canadiens provoque une hécatombe parmi les SS.Panzergrenadiers qui vont se venger sur les prisonniers de la manière la plus cruelle. Suite à ces combats, une haine féroce va s'installer entre SS et Canadiens.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

PRÉPARATION

Le joueur Allemand a l'**Initiative**.

Placez **1 Objectif Principal Allemand**.

Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.

Placez **3 Bonus Tactiques**.

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le **scénario 2/6**, placez l'**Objectif Principal Allemand bleu** à la place du **blanc**.

Si le **joueur Commonwealth** a remporté le **scénario 2/6**, placez les 2 **Objectifs Secondaires Commonwealth oranges** à la place des **blancs**.

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action.**
- La partie dure **6 Tours.**
- **Le joueur Commonwealth** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- **Le joueur Allemand** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche.

MODE SOLO
L'IA peut jouer l'un ou l'autre camp.

COMPOSITION DES ARMÉES

3RD CANADIAN INF. DIVISION - 505 POINTS

12. SS-PANZER-DIVISION-535 POINTS

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Allemand est de s'emparer de son Objectif Principal.

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de ses 2 Objectifs Secondaires.

END La partie se termine à la fin du tour 6, ou à la fin de n'importe quelle **Phase de Réserve** si un des 2 joueurs a rempli son objectif.

Si à la fin d'une **Phase de Réserve** les 2 joueurs ont rempli leur objectif, déplacez le marqueur END d'une case vers le bas. Si le marqueur doit aller au-delà du tour 8, la partie s'arrête sur un **match nul** et rien ne modifiera le scénario suivant.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur CW contrôle ses 2 Objectifs Secondaires avant la fin de la partie.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : Le joueur Allemand contrôle son Objectif Principal avant la fin de la partie.**

CAMPAGNE

VICTOIRE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, la partie durera 8 tours au lieu de 6.

VICTOIRE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, le **joueur CW** devra contrôler ses **2 Objectifs** au lieu d'**1** seul.

Si un des 2 joueurs rempli son objectif avant la fin du tour 6, il remporte une **Eisernes Kreuz** ou une **Victoria Cross**.

4 ZURÜCK !

Front : Normandie
Opération : Charmwood
Lieu : Caen
Armée : CW / Allemande
Date : 9 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 4/6

Caen est quasiment tombé aux mains des alliés. Les Allemands organisent un repli derrière l'Orne, laissant la *16. Luftwaffen-Feld Division* couvrir la retraite. inconscient de la situation, les Canadiens progressent dans les rues en ruine de la ville, surpris de ne rencontrer qu'une faible résistance. Mais en approchant des rives de la rivière, les choses se corsent… Il faut absolument empêcher les Allemands de regrouper leurs forces sur l'autre berge !

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

COMPOSITION DES ARMÉES

MODE SOLO
L'IA ne peut pas jouer le camp Allemand

3RD CAN. INFANTRY DIVISION - 445 POINTS

12. SS-PzDiv. + 16. FELD-Div. - 460 POINTS

PRÉPARATION

- **Le joueur CW** a l'**Initiative**.
- Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.
- Placez **2 Bonus Tactiques**.
  - Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
  - La partie dure 6 **Tours**.

CAMPAGNE

Si le **joueur CW** a remporté le **scénario 3/6**, la partie durera 8 tours au lieu de 6.

- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- Puis le **joueur Commonwealth** déploie ses Unités dans sa zone de déploiement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Allemand est de faire sortir au moins 6 Unités d'Infanterie et 2 Véhicules Lourds avant la fin de la partie, tout en empêchant le joueur Commonwealth de réaliser son objectif.

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer d'1 de ses 2 Objectifs Secondaires avant la fin de la partie.

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le scénario précédent, le **joueur CW** devra contrôler ses **2 Objectifs Secondaires** au lieu d'**1** seul.

END La partie se termine à la fin du tour 6 (8 selon le résultat du scénario précédent) ou à la fin de n'importe quelle **Phase de Réserve** si le **joueur Commonwealth** contrôle **1** de ses **2 Objectifs Secondaires** (ou les **2** selon le résultat du scénario précédent).

- **VICTOIRE MINEURE COMMONWEALTH : Le joueur CW remplit son objectif avant la fin de la partie mais le joueur Allemand a pu faire sortir au moins 4 Unités d'Infanterie et 2 Véhicules Lourds avant la fin de la partie.**
- **VICTOIRE MAJEURE COMMONWEALTH : Le joueur CW remplit son objectif avant la fin de la partie et le joueur Allemand n'a pas réussi à faire sortir suffisamment d'Unités.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : À la fin de la partie, le joueur Commonwealth ne contrôle aucun de ses 2 Obj. Secondaires et le joueur Allemand a pu faire sortir au moins 6 Unités d'Infanterie et 2 Véhicules Lourds.**

CAMPAGNE

VICTOIRE MINEURE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, le **joueur CW** pourra intégrer une **Ordonnance Battle Plan** à son armée.

VICTOIRE MAJEURE CW : comme pour une **Victoire Mineure**, et le **joueur CW** remporte en plus une **Victoria Cross**.

VICTOIRE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, le **joueur Allemand** pourra utiliser les **zones de déploiement bis** signalées par le symbole Campagne.

5 CHARON LE PASSEUR

Front : Normandie
Opération : Goodwood
Lieu : Caen
Armée : CW / Allemande
Date : 18 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 5/6

Il faut donner le dernier coup de rein et repousser les Allemands hors de Caen. La stratégie a payé, les divisions blindées de l'ennemi ont été fixées sur la ville, permettant aux Américains de préparer l'*Opération Cobra*. Dans quelques jours ils vont pouvoir s'élancer.

En attendant nous devons maintenir la pression pour que ces unités ne soient pas déplacées face aux soldats de l'Oncle Sam. Pour cela il faut traverser l'Orne, le Styx de Caen... En espérant que l'obole demandée ne soit pas trop élevée.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

CASES DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

MODE SOLO
L'IA peut jouer l'un ou l'autre camp.

COMPOSITION DES ARMÉES

3RD INF. DIV. + 11TH AR. DIV.- 685 POINTS

16. LUFTWAFFEN-FELD-DIVISION-520 POINTS

PRÉPARATION

- **Le joueur Commonwealth** a l'**Initiative**.
- Placez **1 Objectif Principal CW**.
- Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.
- Placez **2 Bonus Tactiques**.
- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
- La partie dure **8 Tours**.
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- Le **joueur CW** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche.

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le **scénario 4/6**, il pourra utiliser les zones de déploiement Bis signalées par le symbole Campagne.

Si le **joueur CW** a remporté le **scénario 4/6**, il peut intégrer l'**Ordonnance Battle Plan** à son armée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de son Objectif Principal et d'au moins 1 de ses 2 Objectifs Secondaires avant la fin de la partie.

Au début du tour 5, le **joueur CW** peut intégrer l'**Ordonnance Initiative** à son armée.

La partie se termine à la fin du tour 8, ou à la fin de n'importe quelle **Phase de Réserve** si le **joueur CW** contrôle son **Objectif Principal** et au moins **1** de ses **2 Objectifs Secondaires**.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur Commonwealth remplit son objectif avant la fin de la partie.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : Le joueur Commonwealth ne remplit pas son objectif avant la fin de la partie.**

CAMPAGNE

VICTOIRE ALLEMANDE : Dans le scénario suivant, placez le **marqueur Événement Allemand** sur le tour 3 au lieu du 4.

VICTOIRE COMMONWEALTH : Dans le scénario suivant, le **joueur Commonwealth** n'aura besoin de ne contrôler qu'**1** seul de ses **2 Objectifs Secondaires**.

SCÉNARIO

6 OPÉRATION STACK

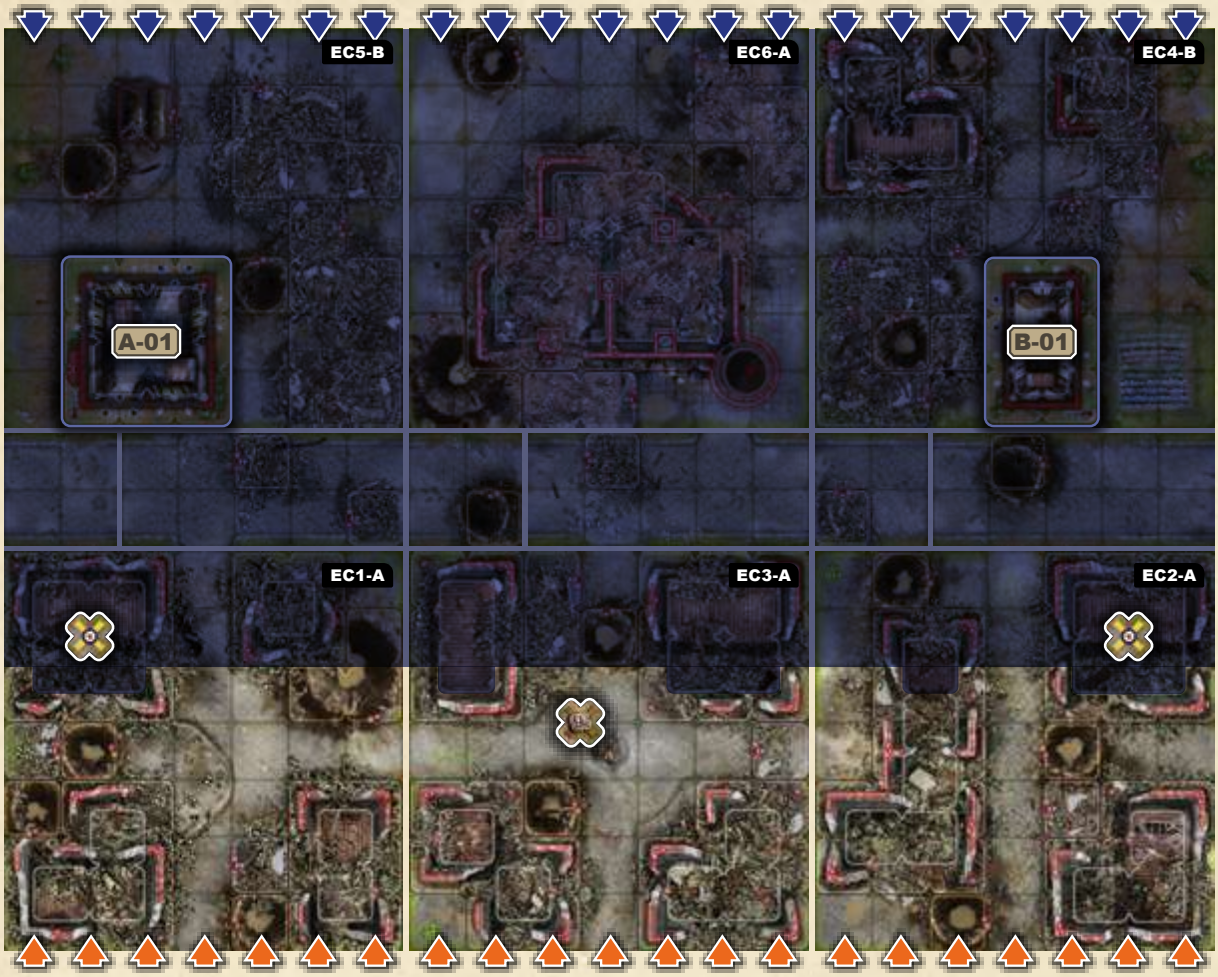
Front : Normandie
Opération : Goodwood
Lieu : Caen
Armée : CW / Allemande
Date : 20 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 6/6

En marge de l'*Opération Goodwood*, une mission cruciale est donnée à *Ludger Houde* et ses hommes : Détruire la cheminée de l'usine de métallurgie située en périphérie de la ville et utilisée par les observateurs d'artillerie allemands. Mais pour être efficace, il faut positionner les canons au plus près... Encore une fois, les *SS* vont s'opposer au Canadiens, et la haine que les deux camps se voue va atteindre son paroxysme !

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE



CASES DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

PRÉPARATION

- Le joueur Commonwealth a l'Initiative.
- Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.
- Placez **1 Bonus Tactique**.

CAMPAGNE

Si le **joueur Allemand** a remporté le scénario précédent, déplacez le **Marqueur Événement Allemand** sur le tour 3.

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action.**
- La partie dure 6 **Tours.**
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- **Le joueur Commonwealth** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche

SOLO MODE L'IA peut jouer les deux camps. Si elle joue le camp Commonwealth, elle considère la Cheminée comme une cible prioritaire.

COMPOSITION DES ARMÉES

3RD CANADIAN INF. DIVISION - 545 POINTS

12. SS-PANZER-DIVISION-470 POINTS

RENFORT

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur CW a deux objectifs à réaliser dans cette ordre :

1. **S'emparer des 2 Objectifs Secondaires CW.**
2. **Détruire la Cheminée avant la fin de la partie.**

CAMPAGNE

Si le **joueur CW** a remporté le scénario précédent, il a besoin de ne contrôler qu'un **1** de ses **2 Objectifs Secondaires**.

Pour détruire la **Cheminée**, les règles suivantes s'appliquent :

- **L'Unité** qui fait l'**Action de Tir** doit avoir une **LdV** sur le point rouge.
- **Le Point Rouge** n'est pas considéré comme une **P. Dominante**.
- Si l'**Action de Tir** est dirigée contre une Unité sur la tuile de la **Cheminée**, les règles de la **P. Dominante** s'appliquent.
- Il n'est pas possible d'utiliser la **Capacité Spéciale Tir Indirect** pour infliger des dégâts à la **Cheminée**.

Quand le **joueur CW** contrôle ses **2 Objectifs Secondaires** (ou un **1** en fonction du scénario **5/6**), les conditions suivantes s'appliquent dès le tour suivant :

- Le **joueur CW** peut essayer de détruire la **Cheminée**.
- Le **joueur Allemand** peut faire enter en jeu ses Unités en renforts par les cases marquées d'une flèche.

Si le **joueur Commonwealth** ne contrôle aucun de ses **2 Objectifs Secondaires** à la fin du tour 4 (ou 3 en fonction du résultat du scénario précédent), la partie s'arrête et c'est une **VICTOIRE MAJEURE ALLEMANDE**.

END La partie s'arrête à la fin du tour 6 ou dès que le **joueur Commonwealth** a détruit la **Cheminée**.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur CW a détruit la Cheminée avant la fin de la partie.**
- **VICTOIRE MINEURE ALLEMANDE : Le joueur CW n'a pas détruit la Cheminée avant la fin de la partie.**
- **VICTOIRE MAJEURE ALLEMANDE : Le joueur CW ne contrôle aucun Objectif Secondaire à la fin du tour 4 (ou 3).**

CAMPAGNE

VICTOIRE COMMONWEALTH : le **joueur CW** remporte la partie.

VICTOIRE MINEURE ALLEMANDE : le **joueur A.** remporte la partie.

VICTOIRE MAJEURE ALLEMANDE : comme pour une **VICTOIRE MINEURE**, et le **j. Allemand** remporte en plus **1 Eisernes Kreuz**.

TABLEAU DE CAMPAGNE

	VICTOIRES CW 5 POINTS	VICTOIRES ALLEMANDES 5 POINTS	2 POINTS	2 POINTS
UN COUP TOI, UN COUP MOI... (CAMPAGNE 1/6)				
LA CHARGE DE LA BRIGADE LÉGÈRE (CAMPAGNE 2/6)				
SAUCISSES AU SIROP D'ÉRABLE (CAMPAGNE 3/6)				
ZURÜCK ! (CAMPAGNE 4/6)				
CHARON LE PASSEUR (CAMPAGNE 5/6)				
OPÉRATION STACK (CAMPAGNE 6/6)				
TOTAL VICTOIRES			↙ Le camp ayant fait le plus haut score remporte la campagne.	
TOTAL VICTOIRES + MÉDAILLES				

RÉCAPITULATIF DES PICTOGRAMMES

1.1 - EFFETS DE TERRAIN (P.04)

POSITION DOMINANTE (P.04)
La LdV d'une Unité présente dans une **Position Dominante** est moins gênée par les Éléments de Terrain.

1.3 - BÂTIMENTS (P.05-07)

ESCALIER (P.06)
Une case **Escalier** permet de passer d'un étage à un autre au sein d'un même **Bâtiment**.

2 - CAPACITÉS SPÉCIALES (P.09)

2.1 - CHANGEMENTS D'ÉTAT (P.09)

ALERTE (P.09)
Une fois activée, votre Unité bénéficie de la **Capacité Spéciale Tir d'Opportunité**.

2.2 - CAPACITÉS SPÉ. DE MOUVEMENT (P.09)

COMBATTANT URBAIN (P.09)
Lors de son Action de Mouvement L'Unité **peut traverser une ouverture signalée par une flèche blanche** pour entrer ou sortir d'un **Bâtiment**.

2.3 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR (P.09)

DESTRUCTION (BRÈCHES) (P.09)
Lancez le nombre de dé(s) correspondant. **Sur 4+, placez un marqueur Destruction**. Vous pouvez aussi créer des **Ouvertures** ou des **Brèches** avec cette **Capacité Spéciale**.

CHASSEUR/DCA (P.13)
L'Unité peut faire une Action de Tir contre une **Unité d'Aviation**, même si cette dernière n'a pas de Pion Ordre, Numéroté ou Spécial, placé sur sa Tuile de Recrutement.

DÉMOLISSEUR (P.09)
Cette Unité **ajoute +2** aux résultats de tous les **dés de Destruction** des Unités présentes dans sa ZdC.

OPTIQUE (P.09)
Les Actions de Tirs de cette Unité ne sont pas soumis au **malus de tir à longue portée**.

CHASSEUR DE CHAR (P.09)
Ajoutez +1 ou **-1** au résultat du dé quand vous faites la **localisation des dégâts** sur un Véhicule Lourd.

2.4 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE (P.10)

INÉBRANLABLE (P.10)
Cette Unité ignore les Marqueurs Suppressed.

2.5 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE CMDT (P.10)

IMPROVISATION (P.10)
Vous pouvez **piocher 1 carte de plus** que le nombre maximum autorisé, mais vous devez **ensuite en défausser 1**. **Vous pouvez utiliser improvisation dès le début de la partie.**

SOUS-OFFICIER (NCO) (P.10)
Si l'Unité reçoit un Pion Ordre pendant la Phase d'Ordre, elle peut enlever immédiatement **1** Marqueur Supp. d'une autre Unité **située à 3 cases ou moins d'elle sur laquelle elle a une** LdV Dégagée.

TIR DE BATTERIE (P.10)
Lors de son activation cette Unité peut activer trois Unités d'Armes Lourdes portant le même nom et se trouvant à trois cases ou moins.