



MISSION 1 - LE VILLAGE



- ◆ **OBJECTIFS** : détruire les 2 **Panzer IV** et quitter la carte par la flèche **rouge**.
- ◆ **DÉPLOIEMENT** : placez votre **Sherman** dans l'hexagone où se trouve la **flèche noire**, orienté dans la même direction.
- ◆ Déployez 2 **Panzer IV** dans les hexagones numérotés en **noir** en lançant 1d6 (*un par hexagone, relancez si nécessaire*), orientés vers le bord où se trouve le numéro.

ÉTATS-UNIS	TAI	AVT	LAVT	LARR	ARR	PEN
Sherman	4	6	5	4	4	1

ALLEMAGNE	TAI	AVT	LAVT	LARR	ARR	PEN
Panzer IV	4	6	5	4	4	1
Panzer III	5	5	4	3	3	0

- 1 Enlever les marqueurs Fumigènes sur l'hexagone du Sherman.
- 2 Choisir la position du Commandant : soit "Trappe ouverte" (TO) soit "Trappe fermée" (TF).

d6	A OU B. MANOEUVRE			A OU B. ATTAQUE			C. DIVERS		
	Route	Champs	Boue	Route	Champs	Boue	Route	Champs	Boue
	2	1	0	2	2	1	1	2	1
	Conducteur, Assistant, Commandant si TO : +1			Tireur, Chargeur, Commandant si TO : +1			Commandant +1 (TO ou TF)		
1	RECLER			CHARGER			Tireur : UCP ou Chargeur : CHARGEUR		
2	TOURNER			CHARGER			Assistant : UTILISER MG Infanterie Adjacente 7+		
3	TOURNER			UTILISER MG Infanterie Adjacente 7+			Conducteur : TOURNER ou AVANCER		
4	TOURNER			UTILISER MG Infanterie Adjacente 7+			RÉPARER		
5	AVANCER			UTILISER CANON PRINCIPAL (UCP)			FUMIGÈNES ou RÉPARER		
6	AVANCER			UTILISER CANON PRINCIPAL (UCP)			ÉTEINDRE : -1 au Niveau de Feu		
D	Conducteur : AVANCER ou Assistant : TOURNER			Tireur : UCP ou Chargeur : CHARGER			SE PLACER EN DÉFILEMENT DE TIR		

- 4 Enlever les marqueurs Fumigènes sur le reste de la carte.
- 5 Si le Niveau de Feu > 0, lancez pour votre Sherman sur la table "Dommages ?" : 1d6 par Niveau de Feu et utilisez le résultat le plus faible.
- 6 Actions des chars allemands (*Lancer les dés requis pour chaque unité. Toutes les actions sont basées sur l'hexagone/état de départ.*)

	ROUTE (4)	CHAMPS (4)	BOUE (3)	ENDOMMAGÉ (2)
1	TIRER > TOURNER	TIRER > TOURNER	TIRER	RÉPARER
2	AVANCER > TOURNER	AVANCER > TOURNER	TOURNER	TOURNER
3	TIRER > AVANCER	TIRER > TOURNER	AVANCER > TOURNER	AVANCER > TOURNER
4	AVANCER > TOURNER	TOURNER	AVANCER > RECLER	AVANCER > RECLER
5	AVANCER > RECLER	AVANCER > RECLER	TIRER	TIRER
6	TIRER > FUMIGÈNES	TIRER > DÉFILEMENT DE TIR	FUMIGÈNES	FUMIGÈNES

RÈGLES POUR TOURNER :

1. Si *directement* face au Sherman et hexagone face au char est inaccessible (*pas à cause du Sherman*), **tournez** pour faire face à un hexagone accessible, déterminé au hasard si nécessaire.
2. Si le Sherman est *directement* sur l'arrière du char, **tournez** pour faire face à un hexagone accessible, déterminé au hasard si nécessaire.
3. Si *directement* face au Sherman, ne **tournez** pas. Sinon **tournez** en direction du Sherman.

1. TOUCHER UN CHAR (LANCER 2d6)	
Taille de la cible + distance en hexagones	Tam + Di
Pour chaque Bosquets traversé (<i>qui ne borde pas l'hex de l'att.</i>)	+1
Cible dans un hexagone de Bâtiments.	+1
Cible dans un hexagone avec des Fumigènes.	+1
Cible en défilement de tir.	+2
Cible située derrière l'attaquant.	+1
Si touche et double sur le lancer, le Commandant est KIA si Trappe ouverte	

2. DOMMAGES ? : SI d6 >= BL DE LA CIBLE - PEN DE L'ATTAQUANT		
d6	Sherman	Allemand
1	Détruit	Endommagé > Détruit
2	Test équipage KIA *	Endommagé > Détruit
3-4	Feu ! + 1 Niveau de Feu	Endommagé > Détruit
5	Tourelle endommagée	Détruit
6	Immobilisé	Détruit
* Lancer 1d6 : n° du membre d'équipage KIA. Sur 6, Commandant KIA si Trappe Ouverte		

7	2d6	ÉVÉNEMENTS DE FIN DE TOUR (LANCER 2d6)
2-3		Tireur d'élite : si le Commandant est en position TO et qu'une ligne de vue existe avec une infanterie (<i>quelle que soit la distance</i>) alors il est KIA.
4		Si le Commandant n'est pas mort (KIA), effectuez une action gratuite au choix si vous le souhaitez CHARGER, RÉPARER ou ÉTEINDRE.
5-6		Infanterie allemande : lancez 1d6 : ajoutez une infanterie dans l'hexagone rouge correspondant si non occupé par le Sherman ou une infanterie. NE relancez pas.
7-8		Toutes les infanteries allemandes adjacentes à votre Sherman attaquent : lancer pour toucher à distance 1. Déterminez Dommages ? avec valeur Pen 1.
9		Incident mécanique : votre Sherman est Immobilisé (<i>s'il ne l'était pas déjà</i>).
10		Stuka : si le Cdt est en position TO, le Stuka est détruit si 6+ sur 2d6. Sinon, le Stuka touche sur 8+. Déterminez Dommages ? avec valeurs Pen 1 et BL 4.
11+		Panzer III : lanvez 1d6. Déployez un Panzer III dans l'hexagone noir numéroté correspondant si pas de char, orienté vers le côté numéroté. NE relancez pas.

MISSION 1



Tourelle endommagée
Impossible d'utiliser le canon principal

Immobilisé
Impossible d'Avancer, Tourner, Reculer ou se placer en Défilement de tir

NIVEAU DE FEU



(TO) Trappe Ouverte (6)

COMMANDANT (1)

CHARGEUR (2)

CONDUCTEUR (4)

(TF) Trappe Fermée

TIREUR (3)

CANON CHARGÉ

ASSISTANT (5) CONDUCTEUR