Chasseurs de chars

Le 31 novembre 1941 - Toula *: "J'ai été blessé le mois dernier, une balle m'a touché la jambe. Les médecins ont considéré que j'étais apte à retourner au front, qu'ils aillent au diable ! Ils m'ont envoyé dans une ville en ruine où nous combattons toujours les Russes pour chaque pâté de maisons. Je fais partie d'un groupe de vétérans qui a pour mission d'escorter un convoi de ravitaillement vers le front. Cependant, nous avons repéré des mouvements ennemis devant nous, dont des chars ! Mais ils ne viendront pas nous prendre nos rations d'"Ersatz kaffee", quand bien même celles-ci sont infectes. Nous sommes en train de mettre en place une embuscade afin de détruire ces chars. J'espère que nous réussirons à nous sortir de là."* **Tiré du journal d'Erich Bölsch**.

Camp du joueur : Allemand **Initiative tour 1** : Allemande **Nb de PC allemands / tour** : 6 **PV de départ** : 1 PV soviétique

Cartes Action : toutes les cartes Action et Bonus n°02 à 05, 08 à 12, 20 et 40. Le joueur allemand reçoit la carte Action n°20 ***Embourbée*** au tour 1 et une à chaque tour suivant. Il reçoit aussi la carte ***Grenades*** qui peut être utilisée par n'importe quelle unité.

Cartes Ordre : 13 à 55 **Mise en place** : plateau 5.

Objectifs de Mission : les chariots allemands sont les objectifs de l'IA.

Ajustement de la difficulté : le joueur allemand peut placer une mine cachée n'importe où sur le plateau pour une mission plus facile. De plus, il reçoit au tour 1 une carte Bonus n°09 ***Visée précise*** en plus de la carte Action n°20 ***Embourbée***.

Forces soviétiques (IA) : patrouille de chars

3 x T-34a

Mise en place : Placez les 3 ***T-34a*** sur la rangée 12. Lancez 2D6 pour chaque char et placez-le sur l'hex correspondant au résultat en comptant à partir du bord Ouest du plateau. Les chars font face au bord Sud et sont orientés vers le centre du plateau. Ils sont placés avant la mise en place du joueur allemand.

Forces du joueur allemand : vététans, escorte du convoi

Mise en place : placez ces unités cachées sur, ou au sud de la rangée 9. Marquez-les grâce à des MM.

1 x Equipe Antichar

1 x Mortier 8 cm

3 x Génie

Des unités cachées ne peuvent pas être la cible de l'IA.

Mise en place : placez en **G03**.

1 x Chariot

Chariots de ravitaillement : à placer en **G02** quand un évènement de mission l'indique.

2 x Chariot

Ordre de Réaction

Si toutes les unités (allemandes) sur le plateau sont cachées :

► L'IA **passe** et +1

Note : les chariots ne peuvent pas se cacher, par conséquent si un chariot est sur le plateau cet ordre est ignoré.

Ordres de Mission

Le T34a le **+Loin** d'un chariot :

► Fait un **mouvement** vers ce chariot

Points de Victoire (PV)

Allemands (joueur) :

1 PV : Immédiatement, pour chaque unité soviétique éliminée.

1 PV : Immédiatement, pour chaque chariot qui sort du plateau ou qui est présent sur le plateau à la fin de la mission.

Soviétiques (IA) :

1 PV : Immédiatement, pour chaque chariot allemand éliminé.

Évènements de Mission

1 Début de mission

2 Mouvement des chariots

3 Entrée d'un chariot

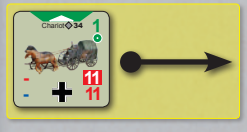
Placez un chariot allemand sur l'hex G02 (1).

4 Mouvement des chariots

5 Entrée d'un chariot

Placez un chariot allemand sur l'hex G02 (1).

6 Mouvement des chariots



7 Mouvement des chariots

8 Mouvement des chariots

9 Mouvement des chariots

10 Mouvement des chariots

11 Mouvement des chariots

12 Mouvement des chariots et fin de mission

Règles spéciales

Mouvement des chariots : lorsque le marqueur **Chrono** arrive ou passe sur un évènement **Mouvement ou Entrée des chariots**, **chaque** chariot se déplace de tout son potentiel de mouvement (2 hex) le long de la route en direction de l'hex L10 (2). Les chariots peuvent passer à travers ou stationner sur des hex où se trouvent des IA ou des fumigènes. Si un chariot a un marqueur Dégâts qui l'empêche de se déplacer, il essaye de se rallier. Le joueur ne peut pas faire d'action avec les chariots. Les chariots sont toujours considérés comme des unités **fraîches** concernant l'avance du marqueur Chrono ou le test d'action de passer de l'IA.

Attention ! Les chariots sont considérés comme des Objectifs de Mission pour le comportement de l'IA.

Progression du marqueur Mission : si tous les chars T34a sont utilisés, le marqueur Mission n'avance pas.

Fumigènes : les unités du génie et le mortier peuvent tirer des fumigènes. Une unité cachée peut tirer un fumigène sans être révélée si elle est hors d'une LdV d'une IA.

Mines : l'***Équipe Antichar*** peut poser une mine, cela lui coûte autant de PA que de tirer. Elle peut le faire cachée sans être révélée si elle est hors d'une LdV d'une IA. Si l'hex dans lequel la mine est posée est hors d'une LdV d'une IA, la mine est cachée.

Grenades : défaussez la carte ***Grenades*** après usage.