

# TIDE OF IRON



**DAYS OF THE FOX**  
EXPANSION

**REGLES DE JEU**

# L'AUBE D'ACIER

## DAYS OF THE FOX

*De sombres jours sévices à l'Ouest.*

*Après l'invasion allemande de la Pologne le 1<sup>er</sup> septembre 1939, la guerre provoquée avec tous les moyens en Europe, la machine de guerre allemande s'est redéployée pour attaquer le reste de l'Europe. L'Angleterre et la France, puissances majeures alliées à nouveau contre l'Allemagne, se sont préparées à une nouvelle guerre majeure après celle de la première guerre mondiale qui s'est terminée il y a 20 ans.*

*Cette fois ils avaient confiance en leurs avantages historiques et la force des installations fortifiées de la nouvelle Ligne Maginot de la France pour leur potentiel de défense à court terme.*

*Mais le type de guerre qu'Adolf Hitler et ses généraux ont déclenché à l'Ouest le 10 mai 1940 était différent de tout ce que les champs de batailles de France avaient déjà pu voir. Ignorant la Ligne Maginot, les unités de blindés de la « Blitzkrieg » (guerre éclair) d'Hitler, de l'infanterie et de l'artillerie mobiles ont rapidement traversé la Belgique et la Hollande, et bientôt traversaient le nord de la France faiblement défendue.*

*Pilonnés par la Luftwaffe (les forces aériennes allemandes) et complètement pris par surprise par la rapidité et l'intensité de la Blitzkrieg, les Alliés se retrouvent vite en déroute.*

*Avec les forces blindées allemandes coupant les lignes d'approvisionnement et coupée de ses meilleures unités combattantes en Belgique ou déployée sur la Ligne Maginot sans aucun moyen de transport, la majeure partie de la résistance française allait se désagréger. Le Corps Expéditionnaire Britannique a été forcé à faire retraite dans le désordre vers la côte au nord de la France près de la Belgique. Là, près de la ville de Dunkerque, ils furent évacués vers l'Angleterre par une flotte disparate de navires de guerre britanniques, de navires marchands et de petits bateaux privés. Ce sauvetage dramatique a été rendu possible grâce à un petit contingent de chasseurs de la Royal Air Force (R.A.F.) qui a réussi à contenir la Luftwaffe assez longtemps pour permettre l'essentiel du repli. En remerciement aux pilotes de ces chasseurs pour leurs efforts ainsi que ceux fournis lors de la Bataille d'Angleterre, le premier ministre britannique Winston Churchill a cité cette fameuse phrase « jamais dans le domaine des conflits entre les hommes, tellement a été fait par si peu ! ».*

*Seulement 10 jours après le miracle de Dunkerque, les forces allemandes marchaient sur Paris. La France capitulait juste 44 jours après le début de l'invasion.*

*Malgré qu'il était maintenant le maître incontesté de l'Europe, Hitler maintenait la pression avec sa guerre. Même si sa Luftwaffe était accrochée par la R.A.F. au-dessus de l'Angleterre, le dictateur nazi préparait secrètement à Berlin « l'Opération Barbarossa », l'invasion allemande de la Russie.*

*Pendant ce temps, en Afrique du nord, les forces italiennes, alliées aux allemands grâce au dictateur fasciste italien Benito Mussolini, s'effondraient là-bas devant l'avance des*

*forces britanniques. En une seule campagne, fin 1940, les divisions britanniques faisaient plus de 130.000 prisonniers italiens en Lybie, ne laissant que 7.000 personnes autour du port essentiel de Tripoli.*

*Malgré leurs autres engagements plus importants, les allemands choisirent d'intervenir en Afrique du Nord. Dans ces rochers et ce sable, se trouve la route vers le Moyen-Orient, riche en pétrole, et le contrôle de la mer Méditerranéenne. Dégoûté par les médiocres efforts militaires italiens, Hitler envoie la 5<sup>me</sup> division légère en Lybie (rejointe plus tard par la 15<sup>me</sup> Panzer Division). Pour commander cette force expéditionnaire, il envoie un des meilleurs commandants en chef allemands, le général Erwin Johannes Eugen Rommel.*

*Avec sa non moins fameuse « Afrika Korps », Rommel commence une série de campagnes extraordinaires en Afrique du Nord. En fin tacticien et meneur d'hommes né, les succès de Rommel intimement le respect aussi bien de ses amis que de ses ennemis. Très rapidement, il gagne le surnom de « The Desert Fox » (« Le Renard du Désert »).*

*Le 22 juin 1941, l'opération Barbarossa débutait contre l'imposante Union soviétique du dictateur communiste Josef Staline. L'attention d'Hitler et de ses généraux se tournait maintenant vers l'attaque massive menée contre la Russie. Rommel et son Afrika Korps, malgré la diminution de l'approvisionnement depuis l'Allemagne, vont tenir tête aux britanniques (rejoints plus tard par les américains) en Afrique du Nord durant plus de deux ans. Ces Jours du Renard ont vu des combats héroïques en des lieux comme Tobrouk, El Agheila, la passe de Kasserine et les batailles tournant autour d'El Alamein.*

*Rommel quitte les sables d'Afrique du nord avant la reddition de l'Axe le 13 mai 1943. Provoquant le respect et l'admiration, à la fois du peuple allemand et de son armée, Rommel est réaffecté en France pour préparer les défenses contre l'invasion prévue des Alliés. Souvent en désaccord avec ses collègues sur la meilleure stratégie, il se fait peu d'ami parmi le groupe des généraux.*

*Après l'invasion alliée de l'Europe en Normandie le jour « J », le 6 juin 1944, Rommel défend les bocages dans d'après combats autour de la ville de Caen. Mais ses jours de combats étaient bientôt terminés. A la mi-juillet, il était blessé sérieusement au cours d'un mitraillage par l'aviation alliée puis hospitalisé. Il ne commanderait plus jamais une armée.*

*Tandis qu'il se rétablissait chez lui, Rommel fut impliqué dans la tentative ratée d'attentat contre Hitler le 20 juillet. Sans amis ni défenseurs parmi le groupe de généraux, Rommel se trouve acculé.*

*Hitler, souhaitant empêcher le peuple allemand de souffrir lors d'un procès d'un populaire et glorieux général, propose à Rommel un terrible choix. Le 14 octobre 1944, le Renard du Désert, voulant protéger sa famille, son honneur et son héritage, soumet lui-même à Hitler l'option qu'il a choisie. Dans un bosquet à l'extérieur de la petite ville de Herrlingen, le Général Erwin Rommel met fin à sa vie.*



## APERÇU DU JEU

*Days of the Fox* développe l'expérience de jeu l'*Aube d'Acier* en y ajoutant les forces d'une nouvelle nation, les **Britanniques**, ainsi que des canons antichars, d'autres véhicules, le désert, de nouveaux scénarios, et plus encore. Tous ces nouveaux composants peuvent être utilisés pour jouer les scénarios inclus, ainsi que des scénarios futurs, qu'ils soient officiels ou réalisés par des joueurs. Des descriptions détaillées de ces nouveaux composants, ainsi que la façon dont ils sont utilisés, sont inclus dans les pages qui suivent.

## MATÉRIEL

- Livre de règles et de scénarios.
- 76 figurines en plastique britanniques :
  - \* 36 infanteries régulières
  - \* 8 infanteries d'élites
  - \* 4 officiers
  - \* 4 mortiers
  - \* 4 mitrailleuses
  - \* 4 chars Matilda II
  - \* 4 chars Crusader
  - \* 4 camions de transport Bedford OY
  - \* 4 Bren Gun Carriers
  - \* 4 canons anti-char QF 6-Pounder
- 16 socles d'escouades :
  - \* 8 socles britanniques brun clair
  - \* 8 socles britanniques brun foncé
- 12 figurines en plastique allemandes :
  - \* 4 chars Panzer III
  - \* 4 chars Panther
  - \* 4 canons anti-char Flak 36 de 88mm
- 4 figurines plastiques américaines :
  - \* 4 canons anti-char M1 57mm
- 2 feuilles de références des unités
- 8 marqueurs de contrôles britanniques
- 4 marqueurs britanniques escouade dissimulée
- 8 marqueurs britanniques de transports
- 8 pions britanniques indicateur hors-plateau
- 8 marqueurs britanniques d'objectif de commandement (de différentes valeurs)
- 1 marqueur de points de victoire britannique
- 6 pions retranchements/bunkers du désert
- 6 pions barbelés/défense anti-char du désert
- 14 éléments de terrain
- 20 pions spécialisation
- 55 cartes :
  - 50 cartes Stratégie :
    - \* 1 paquet Moral II (10 cartes)
    - \* 1 paquet Tactiques du Désert (10 cartes)
    - \* 1 paquet Désorganisation I (10 cartes)
    - \* 1 paquet Renforts Britanniques I (10 cartes)
    - \* 1 paquet Support Aérien Allemand I (10 cartes)
  - 4 cartes Opérations
  - 1 carte initiative britannique
- 9 sections de plateau Désert

## APERÇU DU MATÉRIEL

Ci-dessous vous trouverez des illustrations et de brèves descriptions de tous les composants trouvés dans cette extension.



### Figurines Britanniques

Ces 76 figurines en plastique représentent les forces britanniques ainsi que ses véhicules que les joueurs peuvent dorénavant commander. Sont également inclus 16 socles

d'escouade britanniques de deux teintes de beige.

### Figurines Allemandes

Ces figurines en plastique représentent deux nouvelles unités de chars allemands ainsi que des canons anti-char de 88mm.



### Figurines Américaines

Ces quatre figurines en plastique américaines représentent leurs nouvelles unités anti-char.

### Feuille de Référence d'Unités

Ces fiches de références fournissent aux joueurs les valeurs de combat et les capacités spéciales des nouvelles unités.



### Pions Britanniques

Divers pions britanniques sont fournis. Il s'agit notamment de marqueurs de contrôle, de marqueurs d'escouade dissimulée, de marqueurs de transport, de pions indicateur hors plateau, de marqueurs objectif de commandement et d'un marqueur de points de victoire. Ces jetons fonctionnent exactement de la même manière que leurs homologues américains et allemands.



### Section de plateau Désert

Ces neuf sections de plateau réversibles sont utilisées pour construire le théâtre d'opération des scénarios de *Days of the Fox*. Les règles régissant ces nouveaux terrains peuvent être consultées sur la page 4 (et un sommaire de ceux-ci se trouve à la fin de ces règles).



## Éléments de Terrain



De nouveaux éléments de terrain sont fournis pour une utilisation dans le désert. Comme avec les éléments de terrain prévus dans le jeu de base, ces nouveaux éléments sont placés sur des hexagones des sections de plateau, ajoutant ou modifiant leurs caractéristiques de terrain.

## Marqueurs obstacles et fortifications



De nouveaux marqueurs de retranchements, de bunkers, de barbelés et de défense anti-char sont fournis avec une esthétique appropriée aux sections de plateau de désert. Ces fortifications et ces obstacles fonctionnent exactement de la même façon que leurs homologues non désertiques.

## Pions de Spécialisation



Trois nouveaux types de pions Spécialisation d'Escouade sont inclus.

Comprenant notamment la Spécialisation **reconnaissance**, et deux nouvelles spécialisations de vétérans, l'**unité alpha** et l'**unité bravo**.

## Cartes Stratégie

Cinq nouveaux paquets de cartes Stratégie sont inclus. Ces cartes Stratégie sont utilisées dans les nouveaux scénarios, et peuvent être utilisées dans les scénarios créés par les joueurs, ajoutant un large éventail de nouveaux avantages et d'aptitudes pour *Aube d'acier*.



## Cartes Opérations

Les nouvelles Cartes Opération procurent une nouvelle variété de règles pour les scénarios où elles sont utilisées. La plupart relèvent de la guerre du désert en Afrique du Nord.

## Carte Initiative Britannique

La carte Initiative britannique fonctionne exactement de la même façon que celle de ses homologues américains et allemands.



# COMPLÉMENTS DU JEU

*Days of the Fox* contient de nombreux nouveaux éléments, la plupart sont régis à la fois par les anciennes et les nouvelles règles. Tous les éléments fournis dans cette extension suivent les règles de base de *Aube d'acier* sauf mention contraire. Toutes les nouvelles règles pour ces éléments sont décrites dans les sections qui suivent.

## SECTIONS DE PLATEAU DÉSERT

Les neuf sections de plateau Désert, en vedette dans cette extension, sont utilisées dans les scénarios décrits dans ce livre. Ils partagent de nombreux types de terrains issus de la boîte de base de *Aube d'acier* bien que les plateaux soient visuellement différents. En outre, il existe quelques nouveaux types de terrains qui sont décrits en détail ci-dessous. Notez que tous les types de terrains utilisés auparavant, les éléments de terrains et les fortifications fonctionnent exactement de la même façon que leurs homologues du jeu de base *Aube d'acier*.



### Dunes

**Terrain Bloquant :** Oui

**Coût en points de mouvement :** 2 pour les escouades, 3 pour les véhicules

**Couvert :** 1



### Piste

**Terrain Bloquant :** Dépend du type de terrain principal de l'hexagone

**Coût en points de mouvement :** 1 point de mouvement pour entrer dans un hexagone de chemin de terre quelque soit le type de terrain principal de

l'hexagone, tant que l'unité active bouge d'un hexagone ayant un chemin de terre vers un autre hexagone contenant un chemin de terre contigu à l'hexagone précédent. Si une unité ne se déplace pas le long d'un chemin de terre contigu, le coût pour entrer dans un hexagone de chemin de terre dépend du type de terrain principal de l'hexagone.

Lors de l'utilisation de la capacité de Déplacement Efficace par la Route, il ne lui coûte qu'un 1/2 de point de mouvement lors du déplacement le long d'une piste contigu.

**Couvert:** égale à celle du type de terrain principal de l'hexagone.



### Ponts de Bois

**Terrain Bloquant :** Non

**Coût en points de mouvement :** 1

**Couvert :** 1

*Un pont de bois est toujours contigu à une piste adjacente.*



### Crevasse

**Terrain Bloquant :** Non

**Coût en points de mouvement :** infranchissable

**Couvert :** 0

Tous les autres types de terrains sont repris à la dernière page de ce livre de règles et sont traités exactement de la même manière que ceux du jeu de base.



## LES FORCES BRITANNIQUES

L'ajout le plus significatif dans *Days of the Fox* est l'inclusion des forces britanniques comme une armée jouable. Bon nombre de leurs unités sont similaires à leurs homologues américains et allemands ; les britanniques reçoivent aussi deux types uniques de Chars.

En plus de leurs figurines en plastique, les Britanniques reçoivent également des marqueurs et des cartes Stratégie spécifiques. Toutes les pièces britanniques peuvent être identifiées par leur couleur brune.

Il est également important de noter que les britanniques et les américains ont été alliés pendant la Seconde Guerre mondiale, et ils ont souvent partagé de l'équipement et combattu côte à côte sur les champs de bataille. Par conséquent, américains et britanniques sont toujours considérés comme amies (*voir « Forces alliées » à la page 7 pour plus d'informations*).

### Unités britanniques

Toutes les unités britanniques fonctionnent comme leurs homologues américains et sont résumées sur la fiche de référence.

## NOUVELLES UNITÉS ALLEMANDES ET AMÉRICAINES

Cette extension introduit deux nouveaux chars allemands, le Panzer III et le Panther. Le Panzer III a été massivement utilisé durant la campagne d'Afrique du Nord, tandis que le Panther n'entra en action que beaucoup plus tard dans la guerre. Le Panther sera utilisé dans de futurs scénarios et peut également être utilisé par les joueurs lors de la création de leurs propres scénarios. Les capacités de toutes les nouvelles unités peuvent être trouvées dans les nouvelles fiches de référence.

En plus de ces chars, les allemands et les américains reçoivent des unités anti-char. Ces armes dévastatrices ont été l'armement principal utilisé contre les véhicules blindés au cours de la Seconde Guerre mondiale. Les canons anti-char suivent des règles particulières décrites ci-dessous.

### CANONS ANTI-CHAR

Les canons anti-char étaient l'une des armes les plus efficaces contre les véhicules blindés de la Seconde Guerre mondiale.

Certains d'entre eux, comme le fameux 88mm Flak 36, ont été initialement conçus comme armes anti-aériennes, mais se sont finalement retrouvés très efficaces pour éliminer les chars ennemis.

Dans *l'Aube d'acier*, les canons anti-char (ou canons AC) sont présentés principalement comme du matériel fixe qui doit être manœuvré par une escouade. Ces armes puissantes sont faibles en matière de mobilité et de résistance, mais sont mortelles contre des véhicules ennemis. Les règles régissant les canons anti-char sont détaillées ci-dessous.

### Attribut : Equipement

Tous les canons anti-char ont l'attribut **Equipement**. Les unités qui ont cet attribut sont régies par les règles suivantes :

#### Actions avec l'attribut Equipement

Les unités munies du trait Equipement sont régies par les règles suivantes :

- **Avancer** : Une action de mouvement ne peut être effectuée que s'il y a une unité fraîche placée dans le même hexagone. L'unité fraîche se trouvera épuisée tout comme l'équipement et sont déplacés tous les deux dans un hexagone adjacent qui ne peut pas contenir d'unités ennemies. Ils ne peuvent pas entrer dans un hexagone infranchissable ou dans un hexagone qui contient déjà deux ou plusieurs unités. Tous les obstacles (comme les champs de mines) dans l'hexagone de destination sont déclenchés comme d'habitude.

En d'autres termes:

- o Une unité Equipement ne peut se déplacer que d'un seul hexagone quel que soit le terrain.

- o Une unité Equipement ne peut se déplacer que si elle se déplace avec une escouade fraîche amie (*déplacer à la fois une unité Equipement et une escouade ne compte que pour une seule action*).

- **Tir Concentré** : Une action de tir concentré ne peut s'effectuer que si une escouade amie fraîche ou en Tir Op est présente dans le même hexagone. On active l'unité Equipement pour effectuer son action normale de tir concentré. L'escouade amie présente dans l'hexagone n'est pas activée par cette action. Une unité Equipement peut participer à un tir groupé comme toute unité normale, mais uniquement quand une escouade amie, fraîche ou en mode Tir Op, est présente dans le même hexagone.

- **Préparer un Tir Op** : Préparer un Tir Op ne peut s'effectuer que si une escouade amie, fraîche ou en Tir Op, est présente dans le même hexagone. Pour que, plus tard, une unité Equipement puisse attaquer une unité ennemie en utilisant le Tir Op, il doit y avoir une escouade amie (fraîche ou en mode Tir Op) présente dans le même hexagone. Epuisez l'unité Equipement et suivez les règles normales pour son tir d'opportunité.

- **Tir et Mouvement** : Les unités Equipement ne peuvent pas effectuer d'actions tir et mouvement.

- **Assaut** : Les unités Equipement ne peuvent pas effectuer d'actions d'Assaut. Les unités ennemies peuvent faire une action d'Assaut contre les unités Equipement.

**Important** : Notez qu'une unité ne peut pas activer une unité Equipement si elle est immobilisée, désorganisée, lourdement endommagée ou à l'intérieur d'un bunker. Elle peut néanmoins le faire depuis un retranchement.

Les unités munies du trait Equipement, dans le même hexagone qu'un (ou plusieurs) retranchement, gagnent +1 au couvert. Elles ne gagnent pas de couvert s'il y a un bunker dans le même hexagone.



## Assaut sur une Unité Equipement

Bien que les unités Equipement ne puissent pas effectuer d'actions Assaut, elles peuvent être assaillies par des unités ennemies. En cas d'agression, les unités Equipement n'ajoute aucun dé à l'assaut. Les unités Equipement ne peuvent pas se voir attribuer de dégâts et ne reculent pas suite à un assaut. Une unité Equipement compte toujours dans le calcul de la limite d'empilement d'unités d'un hexagone et peut être utilisée par un adversaire (voir ci-dessous).

### ACTION AVEC UN EQUIPEMENT



Le joueur américain peut effectuer un tir concentré avec son canon anti-char afin d'attaquer le char allemand. Il est autorisé à le faire car il y a une escouade fraîche dans l'hexagone.



Même si le canon anti-char américain est en mode Tir Op, il ne peut pas tirer sur le char allemand qui est en mouvement car l'escouade présente dans l'hexagone est immobilisée.

## Voler un Equipement

Il est possible, pour les équipements, d'être utilisés par une nation ennemie. Si une unité ennemie est présente dans le même hexagone qu'une unité Equipement, le matériel est ensuite traité comme s'il s'agissait d'une unité de leur nation. En d'autres termes, les joueurs peuvent effectuer des actions de mouvement ou des actions de tir concentré avec un équipement ennemi suivant les règles ci-dessus.

Une unité Equipement ne peut pas empêcher le déplacement d'une unité ennemie dans l'hexagone où elle se trouve (par contre, si d'autres unités sont présentes dans l'hexagone, cette règle ne fonctionne pas). Par exemple, si un hexagone ne contient que des unités Equipement ennemies, un joueur est libre de se déplacer dans

l'hexagone. Si une escouade ou un véhicule se trouve dans ce même hexagone, alors le déplacement n'est pas possible.

## Capacités Spéciales

En plus de l'attribut Equipement, les canons anti-char possèdent deux capacités spéciales énumérées ci-dessous.

**Fragile** : Si un canon anti-char est lourdement endommagé, il est immédiatement détruit.

**Puissance de Feu Etourdissante** : Quand un canon anti-char attaque une escouade située dans un hexagone de bâtiment ou un bunker, le canon anti-char reçoit +3 à sa puissance de feu et à sa portée.

## NOUVELLES CARTES STRATÉGIE

Cinq nouveaux paquets de cartes Stratégie sont incluses dans cette extension.

Chaque scénario décrit quels paquets de cartes Stratégie sont disponibles pour chaque nation.

### Partage de paquets de cartes Stratégie

Dans certains scénarios, les paquets de cartes Stratégie sont indiqués comme ressource partagée. Un paquet de cartes Stratégie partagé est placé dans la zone commune de jeu (entre les deux joueurs) au lieu de la zone de jeu d'une nation. Lors d'une pioche de carte, le joueur peut choisir de tirer des cartes d'un paquet de cartes Stratégie partagé.

## NOUVEAUX PIONS SPÉCIALISATION

Trois nouveaux types de pions Spécialisation sont inclus dans cette extension. Les règles d'utilisation de ces nouveaux pions sont détaillées ci-dessous :

### Spécialisation et Expérience

Dans cette extension, certains des nouveaux pions Spécialisation sont marqués de l'icône Expérience (étoiles). Ces symboles **apparaissent en plus** du symbole normal indiquant le type de spécialisation.

Chacun de ces pions sont marqués avec une, deux ou trois étoiles.

Pendant la mise en place, un joueur recevant des pions Spécialisation avec de l'Expérience, doit placer un pion Expérience à une seule étoile et l'assigner à une escouade de son choix (suivant les règles normales d'attribution de pions Spécialisation).

Au cours du jeu, certains événements (*qui se trouvent sous la description de chaque spécialisation, par exemple comme les unités « alpha » et « bravo » ci-dessous*) peuvent **permettre à une escouade de s'améliorer**. Quand une escouade réunit les conditions citées, le pion Spécialisation est enlevé et remplacé par un pion contenant une étoile supplémentaire (à moins que le pion contienne déjà trois étoiles, après quoi elle n'est plus améliorable).

L'effet de l'expérience sur les pions Spécialisation varie avec chaque type de spécialisation. Par exemple, les unités alpha reçoivent +1 de puissance de feu par étoile supplémentaire sur leur pion Spécialisation.



## Reconnaissance

Une escouade avec la spécialisation Reconnaissance est formée à la reconnaissance de territoires ennemis tout en restant dissimulé.



**Endurance :** Ces escouades gagnent +1 en mouvement. Ce bonus est cumulable avec le bonus de mouvement fournis par une figurine d'officier.

**Furtivité :** Cette escouade ne peut pas être attaquée à longue distance. Si l'adversaire essaie d'attaquer cette escouade à longue portée, elle est considérée comme hors de portée pour cette attaque.

## Unité Alpha

Les Unités alpha représentent des escadrons d'élite spécialement formés dans l'utilisation de diverses armes à feu afin de neutraliser les forces ennemies.



**Expérience :** Cette escouade commence avec le pion Spécialisation alpha contenant une étoile. Lorsque cette escouade a effectué un tir concentré, ou un tir et déplacement, qui indique au moins deux succès sur les jets de dés (*avant application des dés de défense*), remplacez le pion Spécialisation par celui contenant une étoile de plus (*voir «Expérience et Spécialisation»*).

**Tireur d'élite :** Cette escouade gagne +1 de puissance de feu par étoile lorsqu'elle attaque une escouade d'infanterie ennemie.

## Unité Bravo

Les unités Bravo représentent des escouades d'élite spécialement formées à se mettre à couvert et à rester en vie en milieu hostile.



**Détermination :** Cette escouade commence avec le pion d'unité bravo avec une étoile. Lorsque cette escouade est attaquée par un adversaire et que les jets de dés indiquent au moins deux succès d'attaque (*avant application des dés de défense*), remplacez le pion Spécialisation par celui contenant une étoile de plus (*voir «Expérience et Spécialisation»*).

**Expert en défense :** Cette escouade gagne +1 de couvert par étoile.

# SCÉNARIOS DAYS OF THE FOX

## Introduction

Ce livret contient six scénarios. Des scénarios supplémentaires seront disponibles en ligne sur [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com).

N'hésitez pas à créer vos propres scénarios.

## Compléments



Avec l'ajout des nouvelles forces britanniques, de nouveaux éléments seront utilisés dans certains scénarios. Les objectifs

britanniques et leurs hexagones de départ sont représentés en orange.

## Mise en place des Divisions

Certains scénarios peuvent préciser où les divisions de chaque nation sont mises en place. Si ce n'est pas précisé, chaque division peut se déployer dans tous les hexagones de son côté.

## Forces Alliées

Dans certains scénarios, un camp peut contenir un mélange d'unités britanniques et américaines. Une telle armée est désignée comme une force alliée. Les forces alliées fonctionnent exactement de la même manière qu'une force ne contenant que des forces américaines ou britanniques à deux exceptions près.

Premièrement, les unités appartenant à une force alliée ne peuvent pas capturer les objectifs spécifiques de l'autre nation.

*Par exemple, si une escouade américaine est dans un hexagone contenant un objectif britannique pendant la phase de statuts, on ne doit pas supprimer ou remplacer le marqueur de contrôle de cet hexagone.*

Deuxièmement, les unités appartenant à une nation ne doivent jamais être placées sur un socle appartenant à l'autre nation allié.

*Par exemple, l'infanterie américaine ne doit jamais être placée dans un socle d'escouade britannique même si elles sont des forces alliées.*

Autrement, les forces alliées sont traitées comme n'importe quelles autres divisions d'un seul et même camp. Elles partagent le commandement disponible et la carte d'initiative. Elles peuvent entrer (et rester) dans un même hexagone, et sont considérées comme des pièces amies.

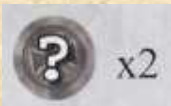
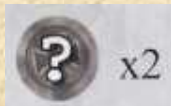
## LA PASSE DU FEU DE L'ENFER

<p><i>Durant l'opération Battleaxe, les britanniques tentèrent de briser le siège de Tobrouk, grâce à l'avance du 4<sup>ème</sup> régiment royal de blindés et le 2<sup>ème</sup> Highlanders Cameron dans la passe Halfaya qu'ils pensaient non défendu. Le 14 juin 1941, après avoir été surpris par un champ de mines, les chars britanniques ont été accrochés par les canons allemands de 88 mm. La rencontre sanglante a donné un nouveau nom à la passe : Feu d'enfer</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b></p> <p>Le joueur britannique gagne immédiatement s'il contrôle les deux hexagones contenant les canons anti-char allemands Flak 36.</p> <p>Le joueur allemand gagne si le joueur britannique est incapable de remplir ses objectifs avant la fin du tour 6.</p>	<p><i>Les 88 déchiquetaient mes chars.</i></p> <p style="text-align: right;">Major Miles Commandant de l'escadron C</p>
--	--	---

### INSTALLATION BRITANNIQUE

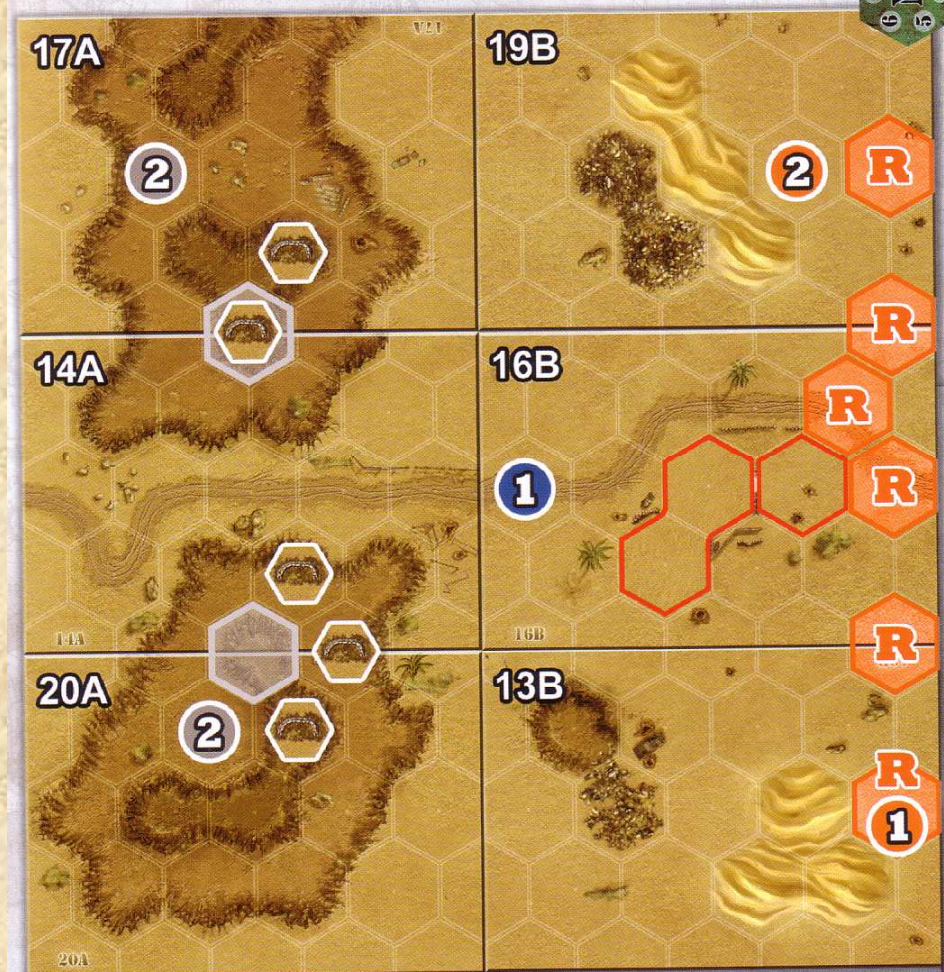
<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Matilda Mk. II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Crusader Mk. II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 2</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Artillerie I</li> <li>- Tactique du Désert I (partagé)</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tous les chars doivent entrer sur l'hexagone de piste en orange du plateau 16B.</li> <li>- Division 1 : Les renforts en infanterie peuvent être placés sur les hexagones en orange du plateau 13B.</li> <li>- Division 2 : Les renforts en infanterie peuvent être placés sur les hexagones en orange du plateau 19B.</li> </ul> </li> </ul>

### INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Socles d'escouade</li> <li>- 7 Infanteries régulières</li> <li>- 1 Officier</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Socles d'escouade</li> <li>- 2 Infanteries d'élite</li> <li>- 7 Infanteries régulières</li> <li>- 1 Officier</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 2</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moral II (retirer les 2 cartes Bombes Collantes)</li> <li>- Tactique du Désert I (partagé)</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe où sur les hexagones des plateaux 14A, 17A et 20A.</li> <li>- Un canon Flak 36 doit être placé sur chaque hexagone avec un contour gris.</li> </ul> </li> </ul>



Scenario Design: Bill Jaffe with Dana Lombardy



## DETAILS DU SCENARIO

- **Tours :** 6
- **Initiative de départ :** Allemands
- **Actions par round :** 3 actions par nation

### REGLES SPECIALES

- Les canons anti-char allemands Flak 36 AT ne peuvent pas se déplacer ou être attaqués

### RENFORCEMENTS

Le britannique reçoit des renforts durant les trois premières phases de statuts comme précisé ci-dessous :

#### Phase de statuts du tour 1 :

- 1 Matilda Mk. II (Division 1)
- 1 Crusader Mk. II (Division 2)

#### Phase de statuts du tour 2 :

- 2 Matilda Mk. II (Division 1)
- 5 Socles d'escouade (Division 2)
- 13 Infanteries régulières
- 4 Infanteries d'élite
- 1 Officier
- 1 Mortier

#### Phase de statuts du tour 3 :

- 5 Socles d'escouade (Division 1)
- 11 Infanteries régulières
- 4 Infanteries d'élite
- 1 Officier
- 1 Mortier
- 1 Mitrailieuse

### ELEMENTS DE TERRAINS


- 5 Retranchements
- 3 hexagones de terrain dégagé (16B)



## MISSION DE SAUVETAGE

<p><i>Le 8 novembre 1942, 556 parachutistes américains atterrissent à Oran, en Algérie. La plupart des troupes ont atterri trop court et furent par la suite capturés. Profondément à l'arrière des lignes ennemies, une force britannique essaie un sauvetage audacieux.</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b>          Si le britannique contrôle l'hexagone contenant le marqueur objectif à la fin d'un tour, il est retiré du plateau. Une fois que le marqueur objectif est retiré du plateau, le joueur britannique peut contrôler l'escouade américaine comme si elle était une unité faisant partie de la Division 1. Les unités allemandes ne peuvent pas tirer sur l'escouade américaine tant que le marqueur objectif est présent. Les britanniques gagnent immédiatement s'ils sortent l'escouade américaine du plateau par l'hexagone bleu.</p>	<p>Les allemands gagnent immédiatement si l'officier américain est tué ou si le joueur britannique est incapable de remplir son objectif avant la fin du tour 5.</p> <p style="text-align: center;"><i>Un chef est un homme qui peut adapter ses plans aux circonstances.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Général G. S. Patton</i></p>
---	--	---

## INSTALLATION BRITANNIQUE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Socles d'escouade</li> <li>- 10 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 1 Mortier</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Socles d'escouade</li> <li>- 8 Infanteries régulières</li> <li>- 2 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>• 1 Crusader Mk. II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ravitaillement I</li> <li>- Tactiques du Désert I (partagé) (retirer la carte « Attaque de Sniper » du paquet de cartes)</li> </ul> </li> <li>• <b>Cartes Opération</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pénurie de Carburant</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone avec un contour orange.</li> </ul> </li> </ul>

## INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Socles d'escouade</li> <li>- 4 Infanteries régulières</li> <li>- 8 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Socles d'escouade</li> <li>- 4 Infanteries régulières</li> <li>- 3 Infanteries d'élite</li> <li>- 1 Officier</li> <li>- 2 Mortiers</li> <li>• 1 Half-track</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Désorganisation I</li> <li>- Tactiques du Désert I (partagé) (retirer la carte « Attaque de Sniper » du paquet de cartes)</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone avec un contour gris</li> </ul> </li> </ul>





## DETAILS DU SCENARIO

- **Tours :** 5
- **Initiative de départ :** Allemands
- **Actions par round :** 2 actions par nation

## REGLES SPECIALES

- Au début du jeu, placez une escouade constituée d'un officier américain et de 3 infanteries d'élite américaines dans l'hexagone contenant le marqueur d'objectif.
- Les unités allemandes ne peuvent pas entrer dans l'hexagone contenant le marqueur objectif ou y faire un assaut.
- L'hexagone en bleu représente le point de sortie pour l'escouade américaine. Une escouade américaine sur l'hexagone en bleu peut dépenser 1 point de mouvement pour sortir du plateau.

## RENFORCEMENTS

- Aucun

## ELEMENTS DE TERRAINS

- Aucun

Remarques : l'élément de terrain vide entre la carte 15A et la carte 17B est un élément double qui couvre aussi l'hexagone au sud de celui-ci.

## OPERATION CRUSADER

<p><i>En novembre 1941, les britanniques avaient lourdement renforcé leur 8<sup>ème</sup> armée et lancé des attaques avec leurs nouveaux chars Crusader. Des batailles de blindés confuses faisaient rage entre la 7<sup>ème</sup> Division blindée (« les Rats du Désert ») et l'Afrika Korps de Rommel. Bien que se battant mal, les attaques britanniques forcent Rommel à abandonner son siège de Tobrouk et à faire retraite.</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b> La nation avec le plus de points de victoire à la fin du tour 8 gagne.</p> <p>Chaque nation reçoit 2 points de victoire pour chaque char ennemi détruit.</p> <p>La nation avec le plus de char sur le plateau qui ne sont pas lourdement endommagé à la fin du tour 8 reçoit 3 points de victoire.</p>	<p><i>Dans un combat d'homme à homme, le vainqueur est celui qui a une cartouche de plus dans son chargeur.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Général Erwin Rommel</i></p>
---	---	---

## INSTALLATION BRITANNIQUE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Crusader Mk. II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Matilda Mk. II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 2</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commandement I (retirer la carte « Commandement Héroïque » du paquet de cartes)</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone avec un contour orange.</li> </ul> </li> </ul>

## INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Panzer IV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Panzer III</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 2</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perturbation I (retirer la carte « Désorganiser le Ravitaillement en Nourriture » du paquet)</li> </ul> </li> <li>• <b>Cartes Opération</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panzer IV Modèle E</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone avec un contour gris.</li> </ul> </li> </ul>





## DETAILS DU SCENARIO

- **Tours :** 8
- **Initiative de départ :** Britannique
- **Actions par round :** 2 actions par nation

### RENFORCEMENTS

Les deux camps reçoivent des renforts comme indiqué ci-dessous :

#### Phase de statuts du tour 1 :

La Division 1 britannique reçoit :

- 1 Matilda Mk. II

La Division 2 britannique reçoit :

- 1 Crusader Mk. II

La Division 1 allemande reçoit :

- 1 Panzer IV

La Division 2 allemande reçoit :

- 1 Panzer III

#### Phase de statuts du tour 2 :

La Division 1 britannique reçoit :

- 1 Matilda Mk. II

La Division 2 britannique reçoit :

- 1 Crusader Mk. II

La Division 2 allemande reçoit :

- 1 Panzer III

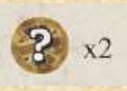

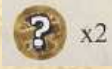
### ELEMENTS DE TERRAINS

- Aucun


## LA CHUTE DE TOBROUK

<p><i>Après avoir échoué dans sa capture de Tobrouk, l'Afrika Korps d'Erwin Rommel essaya à nouveau en 1942. En mai et juin, les forces allemandes renforcées, maintenant dénommée Armée Blindée Afrika, traversèrent les lignes de défense britanniques de Gazala et capturent ses ports clés de Lybie. Rommel est promu maréchal et déplace son armée vers l'Egypte en direction d'El Alamein.</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b> Les allemands gagnent immédiatement s'ils contrôlent l'hexagone de victoire sur le plateau 21B à la fin d'un tour de jeu et ont déplacé deux chars ou plus hors du plateau depuis l'un des hexagones bleus.</p> <p>Les britanniques gagnent si les allemands ne sont pas capables de remplir leurs objectifs pour la fin du tour 8.</p>	<p><i>La défaite est une chose, la disgrâce en est une autre.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Le premier ministre Winston Churchill</i></p>
--	--	--

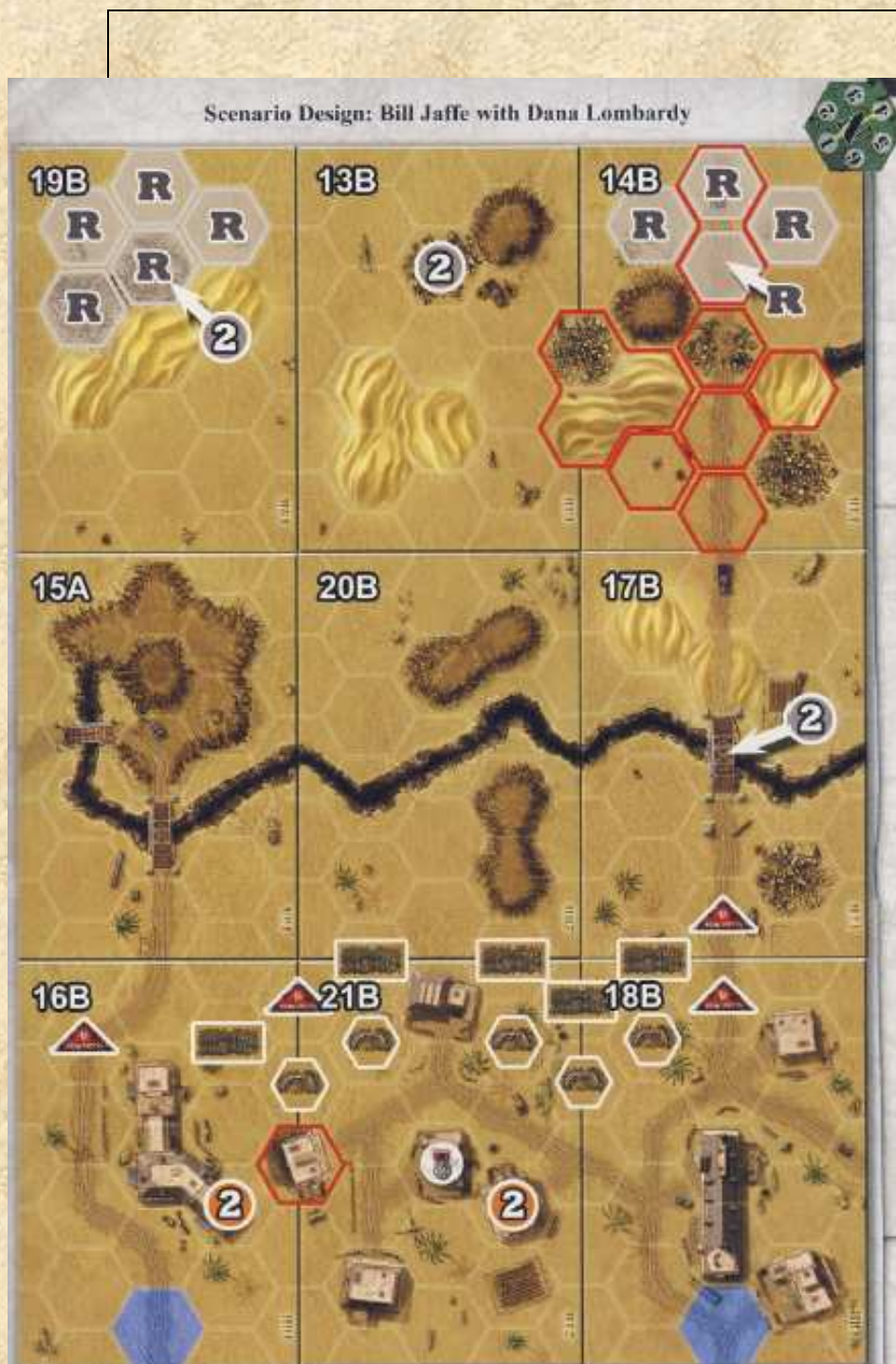
### INSTALLATION BRITANNIQUE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 Socles d'escouade</li> <li>- 19 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 1 Officier</li> <li>- 1 Mitrailleur</li> <li>- 1 Mortier</li>   <li>• 1 Canon anti-char QF 6-Pounder</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  x2         </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 Socles d'escouade</li> <li>- 14 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 1 Mitrailleur</li> <li>- 1 Mortier</li>   <li>• 1 Canon anti-char QF 6-Pounder</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  x1   x2         </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li>   <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Artillerie I</li> <li>- Tactiques du Désert I (retirer la carte « Nuage de Poussière » du paquet)</li> </ul> </li>   <li>• <b>Cartes Opération</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défenseurs Désespérés</li> </ul> </li>   <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone du plateau 16B, 21B et 18B.</li> </ul> </li> </ul>

### INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Panzer IV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Socles d'escouade</li> <li>- 11 Infanteries régulières</li> <li>- 1 Officier</li> <li>- 1 Mitrailleur</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 1 Panzer III</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  x1         </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li>   <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutien Aérien Allemand I (retirer la carte « Bombardement Tactique » du paquet de cartes)</li> <li>- Artillerie II</li> </ul> </li>   <li>• <b>Cartes Opération</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panzer IV Ausf. E</li> </ul> </li>   <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Division 1 : Les unités de départ et les renforts peuvent être placés sur n'importe quel hexagone avec un contour gris du plateau 14B.</li> <li>- Division 2 : Les unités de départ et les renforts peuvent être placés sur n'importe quel hexagone avec un contour gris du plateau 19B.</li> </ul> </li> </ul>





## DETAILS DU SCENARIO

- **Tours :** 8
- **Initiative de départ :**  
Allemands
- **Actions par round :**  
3 actions par nation

### RENFORCEMENTS

Les allemands reçoivent des renforts comme indiqué ci-dessous :

#### Phase de statuts du tour 1 :

La Division 1 allemande reçoit :

- 7 Socles d'escouade
- 7 Infanteries d'élite
- 15 Infanteries régulières
- 2 Officiers
- 1 Mitrailleuse
- 1 Mortier
- 4 Camions de transport Opel Blitz
- 3 pions de spécialisation
- 1 Toubib
- 1 Unité Alpha
- 1 Génie

#### Phase de statuts du tour 2 :

La Division 2 allemande reçoit :

- 4 Socles d'escouade
- 3 Infanteries d'élite
- 12 Infanteries régulières
- 1 Officier
- 4 Half-track SdKfz 251
- 2 Panzer III
- 2 pions de spécialisation
- 1 Lance-flammes
- 1 Génie

### REGLES SPECIALES

- Les hexagones en bleu représentent les points de sortie des chars allemands. Un char allemand sur un hexagone en bleu peut dépenser 1 point de mouvement pour sortir du plateau.


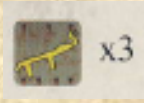
### ELEMENTS DE TERRAINS

- 5 Retranchements
- 5 Barbelés
- 4 Champs de mines

## LA VALLEE DE LA MORT

<p><i>Après le succès de l'opération Torch en novembre 1942, les forces alliées poursuivent assidument les forces de l'Axe qui ont commencé à faire retraite en Tunisie. Bien que les progrès soient extrêmement lents, les alliés gagnèrent lentement du terrain vital pour leur progression vers leur victoire en Afrique.</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b></p> <p>A la fin de chaque tour de jeu, si une unité britannique ou américaine se trouve dans un hexagone contenant un marqueur objectif, retirez le marqueur du plateau.</p> <p>Les alliés gagnent si les trois marqueurs objectifs sont retirés du plateau avant la fin du tour 6.</p> <p>Les allemands gagnent si les alliés ne sont pas capables de remplir leur objectif avant la fin du tour 6.</p>	<p><i>Toute personne qui a à se battre, même avec les armes les plus modernes, contre un ennemi ayant une parfaite maîtrise de l'air, se bat comme un sauvage contre les troupes européennes modernes, avec les mêmes handicaps et avec les mêmes chances de réussite.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Général Erwin Rommel</i></p>
--	---	--

### INSTALLATION BRITANNIQUE

<b>DIVISION BRITANNIQUE</b>	<b>DIVISION AMERICAINE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 Socles d'escouade</li> <li>- 10 Infanteries régulières</li> <li>- 8 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 2 Mortiers</li> <li>• 1 Bren Gun Carrier</li> <li>• 1 Mathilda II</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 Socles d'escouade</li> <li>- 12 Infanteries régulières</li> <li>- 6 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 2 Mortiers</li> <li>• 1 Half-track M3A1</li> <li>• 1 Sherman M4A1</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartes Stratégie de départ : 2</li> <li>• Paquets Stratégie <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commandement I</li> </ul> </li> <li>• Zone de déploiement <ul style="list-style-type: none"> <li>- Division britannique : n'importe quel hexagone avec un contour orange.</li> <li>- Division américaine : n'importe quel hexagone avec un contour vert.</li> </ul> </li> </ul>

### INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Socles d'escouade</li> <li>- 6 Infanteries régulières</li> <li>- 6 Infanteries d'élite</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Socles d'escouade</li> <li>- 8 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>• 1 Panzer III</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartes Stratégie de départ : 2</li> <li>• Paquets Stratégie <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutien Aérien Allemand I</li> </ul> </li> <li>• Zone de déploiement <ul style="list-style-type: none"> <li>- Division 1 : n'importe quel hexagone sur le plateau 19A.</li> <li>- Division 2 : n'importe quel hexagone sur le plateau 18B.</li> </ul> </li> </ul>



Scenario Design: Corey Konieczka

**DETAILS DU SCENARIO**

- Tours : 6
- Initiative de départ : Alliés
- Actions par round : 3 actions par camp

**REGLES SPECIALES**

Les allemands doivent placer leurs forces les premiers.

**ELEMENTS DE TERRAINS**

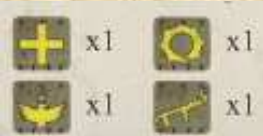
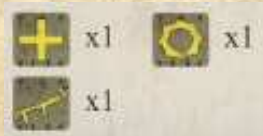
- 3 Barbelés
- 2 Bunkers



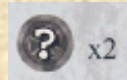
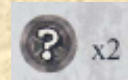
## ASSAUT SUR KIDNEY RIDGE

<p><i>La deuxième bataille d'El Alamein en octobre et novembre 1942 était comme une petite limace qui rampe lentement sur le sol aux pieds de l'armée blindée de Rommel Afrika (qui incluait son Afrika Korps originelle). Mais le prix à payer pour la réussite de l'attaque de la 8<sup>ème</sup> armée britannique allait être énorme. Le second assaut sur Kidney Ridge le 30 octobre, une position clé de la position défensive de l'Axe près de la côte, était un véritable combat acharné.</i></p>	<p><b>OBJECTIF :</b></p> <p>Les britanniques gagnent immédiatement s'ils contrôlent l'hexagone avec le marqueur de victoire situé sur le plateau 17A à la fin d'un tour et ont sorti 4 chars ou plus du plateau 14A par l'hexagone bleu.</p> <p>Les allemands gagnent si les britanniques sont incapables de remplir leurs objectifs avant la fin du tour 7.</p>	<p><i>Maintenant [El Alamein] n'est pas la fin, ce n'est même pas le commencement de la fin. Mais c'est, peut-être, la fin du commencement.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Premier ministre Winston Churchill</i></p>
---	--	---

### INSTALLATION BRITANNIQUE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 Socles d'escouade</li> <li>- 20 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 2 Mitrailleuses</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 2 Bren Gun Carriers</li> <li>• 2 Camions de transport Bedford OY</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 Socles d'escouade</li> <li>- 16 Infanteries régulières</li> <li>- 4 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 2 Mitrailleuses</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 2 Bren Gun Carriers</li> <li>• 2 Camions de transport Bedford OY</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soutien Aérien Américain I</li> <li>- Artillerie I</li> <li>- Renforts Britanniques I</li> </ul> </li> <li>• <b>Cartes Opérations</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nettoyer les Mines</li> <li>- Modifications du Canon</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <p>Division 1 : n'importe quel hexagone avec un contour orange du plateau 19B et 16B.</p> <p>Division 2 : n'importe quel hexagone avec un contour orange du plateau 18A et 13B.</p> </li> </ul>

### INSTALLATION ALLEMANDE

<b>DIVISION 1</b>	<b>DIVISION 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 Socles d'escouade</li> <li>- 15 Infanteries régulières</li> <li>- 3 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 Socles d'escouade</li> <li>- 15 Infanteries régulières</li> <li>- 3 Infanteries d'élite</li> <li>- 2 Officiers</li> <li>- 1 Mitrailleuse</li> <li>- 1 Mortier</li> <li>• 1 Canon anti-char Flak 36</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cartes Stratégie de départ : 3</b></li> <li>• <b>Paquets Stratégie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Désorganisation I</li> <li>- Moral II</li> </ul> </li> <li>• <b>Cartes Opérations</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défenseurs Désespérés</li> <li>- Moral Sapé</li> </ul> </li> <li>• <b>Zone de déploiement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'importe quel hexagone de colline sur les plateaux 20A, 17A, 14A et 21A.</li> </ul> </li> </ul>





## DETAILS DU SCENARIO

- **Tours :** 7
- **Initiative de départ :** Britanniques
- **Actions par round :** 3 actions par nation

### REGLES SPECIALES

- L'hexagone bleu représente le point de sortie pour les véhicules britanniques. Un véhicule sur l'hexagone bleu peut dépenser 1 point de mouvement pour sortir du plateau.
- Une infanterie allemande immobilisée peut utiliser un équipement (aussi longtemps qu'elle n'est pas épuisée).

### RENFORCEMENTS

Les deux côtés reçoivent des renforts comme précisé ci-dessous :

#### Phase de statuts du tour 2 :

La Division 1 britannique reçoit :

- 2 Sherman M4A1

La Division 2 britannique reçoit :

- 2 Crusader Mk. II

#### Phase de statuts du tour 3 :

La Division 1 britannique reçoit :

- 2 Sherman M4A1

La Division 2 britannique reçoit :

- 2 Crusader Mk. II

L'allemand reçoit :

- 2 Panzer III

### ELEMENTS DE TERRAINS

- 9 Retranchements
- 1 Bunker
- 5 Barbelés
- 6 Champs de mines



## REFERENCE TERRAIN:

### DÉGAGÉ



Terrain bloquant : non  
Coût en points de mouvement : 1  
Couvert : 0

### DIFFICILE



Terrain bloquant : non  
Coût en points de mouvement : 2 (escouades), 1 (véhicules)  
Couvert : 1

### DUNE



Terrain bloquant : oui  
Coût en points de mouvement : 2 (escouades), 3 (véhicules)  
Couvert : 1

### PONT DE BOIS



Terrain bloquant : non  
Coût en points de mouvement : 1  
Couvert : 1  
*Un pont de bois compte comme un chemin de terre pour les déplacements depuis un chemin de terre*

### CREVASSE



Terrain bloquant : non  
Coût en points de mouvement : Infranchissable  
Couvert : 0

### PISTE



Terrain bloquant : non  
Coût en points de mouvement : 1 point de mouvement pour entrer dans un hexagone de Piste tant que l'unité active bouge d'un hexagone Piste vers un autre. Sinon, le coût pour entrer dépend du type de terrain principal de l'hexagone.  
Couvert: égal à celui du type de terrain principal de l'hexagone.

*Lors de l'utilisation de la capacité de Déplacement Efficace par la Route, il ne lui coûte qu'un 1/2 de point de mouvement lors du déplacement le long d'une piste contiguë.*

### COLLINES



Terrain bloquant : oui  
Coût en points de mouvement : 1 (si vient du même niveau ou de plus haut), 2 (si monte de niveau)  
Couvert : 0  
*Portée +1 si l'attaquant est plus haut*

### BATIMENT



Terrain bloquant : oui  
Coût en points de mouvement : 2 (même s'il y a une route), interdit aux véhicules (même s'il y a une route)  
Couvert : 3

## REFERENCE PIONS



**Endurance** : cette escouade gagne +1 en mouvement

**Furtivité** : cette escouade ne peut être attaquée à longue



**Expérience** : cette escouade commence avec une étoile. Après que cette escouade a fait un tir concentré ou un tir et mouvement et réussit deux touches (avant jets de dés de défense), alors remplacer le pion par un pion avec une étoile de plus.

**Tireur d'élite** : cette escouade gagne +1 en puissance de feu par étoile



**Détermination** : cette escouade commence avec une étoile. Après que cette escouade ait été attaquée et soit touchée par deux tirs (avant jets de dés de défense), alors remplacer ce pion par un pion avec une étoile de plus.

**Experts en défense** : Cette escouade gagne +1 de couvert par étoile.