

[Combat Zone] World War II

Groupes

Les figurines sont placées au sein de groupes :

1. squads,
2. gangs,
3. individuals,
4. teams,
5. HQ section

Groupe 1 – Squads

- Les squads doivent toujours avoir un leader pour les diriger
- En général le leader est épaulé par un assistant
- Les squads peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les squads comportent entre 8 et 12 figurines
- Les squads de certains pays peuvent être divisés au début de la partie en 2 sections une commandée par le leader et l'autre par son assistant
- Les squads américains peuvent être divisés au début de la partie en 3 teams composés au minimum de la façon suivante :
 - Equipe Able : 2 soldats
 - Equipe Baker : le caporal, le mitrailleur, son adjoint
 - Equipe Charlie : le sergent et 4 soldats

Groupe 2 – Gangs

Les partisans, maquisards et autres troupes irrégulières suivent les règles des gangs et des gang leaders de Combat Zone.

Groupe 3 – Individuals

Exceptionnellement des héros peuvent se joindre aux troupes. Il peut s'agir d'un capitaine charismatique, d'une figure légendaire de la résistance, etc.

Groupe 4 – Teams

Les teams s'occupent en général des armes lourdes et fournissent du soutien aux squads.

- Les teams doivent toujours avoir un leader
- Les teams peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les Teams comportent entre 2 et 6 figurines

Groupe 5 – HQ Section

Les sections de QG assurent le commandement des pelotons et des companies.

- Les sections doivent toujours avoir un leader

- Elles peuvent intégrer des assistants et des spécialistes (médecin, courrier, etc.)
- Les sections de QG peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les sections de QG comportent entre 1 et 6 figurines

Communication

Les opérateurs radio permettent aux chefs de groupe de communiquer avec leur QG.

Il en coûte 3 AP pour communiquer par radio.

Les officiers et sous-officiers de la section de commandement d'un peloton peuvent demander à leur compagnie un tir de barrage par radio (si le scénario prévoit de l'artillerie ou des mortiers hors table).

Pour recevoir cet appui le demandeur doit réussir un test de communication. Un sergent devra réussir 11+ sur 2D6 pour obtenir le tir de barrage, alors qu'un lieutenant devra obtenir 9+. On ajoute aux dés le bonus de qualité.

Le tir arrive après que toutes les unités aient été activées.

Mortier

L'un des servants d'une équipe de mortier a le rôle d'observateur. Ce dernier a la possibilité de s'éloigner mais doit rester en ligne de vue du reste de l'équipe (ou bénéficier d'un poste radio). Sa capacité d'observation permet d'effectuer un tir sur une unité non vue du tireur de mortier mais vue de l'observateur.

Equipement

Equipment	Effect	Points
Radio		3
First Aid Kit		3
Medikit		10
Wire Cutters		3
Tool kit		3
Deluxe Tool Kit		6
Primitive	Armure russe	3
Ablative Armour	N/A	3
Flak Jacket	NA/	6
Combat Suit	N/A	9

Armement

Small Arms

Small Arms	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Light Pistol	2	2D4	3	12	40	2	Walter PPK, Browning M1910 ; Nambu 8mm, Beretta M1934, Enfield; Smith & Wesson 38
Medium Pistol	2	2D6	3	15	50	5	Colt M1911, Tokarev TT-33, Mauser, Smith & Wesson M-1917
Heavy Pistol	2	2D8	3	15	50	7	Browning HP 35, Luger P 08, Walter P 38, Nagant M-1875
SMG	4	2D6	3	20	60 (au lieu de 70)	9	Sten Mk II, M-1A1 Thompson, M-3 Greasegun, PPS-43, PPSH-41, MP-38, Kokura 100, Beretta M-1938
Rifle bolt-action	1	3D6	3	25	80	9	Lee-Enfield Mk I, Mosin-Nagant 1891/30, Springfield M-1903, Karabiner 98K, Arisaka 99, MAS36, Mannlicher-Carcano (DOM = 2D6)
Sniper Rifle	1	3D6	3	30	90	14	+1 to Hit
Rifle self-loading	2	3D6	3	25	80	12	Tokarev SVT-40, M-1 Garand
Carbine self-loading	2	2D6	3	20	70	9	M-1 Carbine, M-2 Carbine
Assault Rifle	3	3D6	3	25	80	16	Gewer 43, Sturmgewer 44, FG 42
Shotgun semiautomatic	2	3D8	3	10	20	8	Browning Automatic, Winchester M-1897

Heavy Weapons

Heavy Weapons	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Automatic Rifle	3	3D6	5	25	100	28	Crew 2 BAR
LMG	4	3D6	5	25	100	32	Crew 2 Bren Mk II, DP, MG 34 (bipod), Nambu 11, Breda M30, ZB vz26, FM 1924
MMG	4	3D8	5	35	125	36	Crew 3 Vickers Mk I, Browning cal 30, SG-43, MG 34 (tripod), Breda M37
HMG	4	3D8	5	40	150	42	Crew 3 Browning cal 50, Maxim M1910, MG 34 (tripod)
AT Rifle	1	4D8	5	30	150	16	Crew 2 Boys Mk I, PTRS-41, Panzerbüchse 39, Kokura 97
Rocket Launcher	1 (PIAT = 1 shot / 2 turns)	4D6/2D6	Min Range = 15	20	70	20 (+ 3 HE Missile, +1 Smoke Missile)	Crew 2 5cm Template (HEAT) 7.5cm Template (smoke) M-1 Bazooka, Panzerschreck, PIAT (Long Range = 30)
Rocket Launcher 1 shot	1	4D6/2D6	Min Range = 15	15	50	20	Crew 1 5cm Template (HEAT) Panzerfaust
Flame Thrower (1(2	1 (6 tirs au maximum)	4D6/2D6	Min Range = 3	-	20	15 (8 par canister)	Crew 1 2.5cm Template M-1A1, Flammenwerfer 41, 100 Shiki, ROKS-2

(1) AP pour tirer / 3 AP pour remplacer le canister (règles du Battlebook)

(2) Arme incendiaire

Grenades

Grenades	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Defensive (fragmentation)	1	4D6/2D6	-	-	15	2	5cm Template Mk IIA1 Pineapple, RG-42, Stielhandgranate 24, 91 Shiki
Offensive	1	5D6	-	-	15	2	2.5cm Template Mk IIIA2
Smoke	1	-	-	-	15	1	5cm Template (smoke)
White phosphorus (2)	1	-	-	-	15	2	5cm Template (smoke) -2 comme malus pour la Fire Table (Battlebook) M-15 WP
Antitank	1	5D6	-	-	10	2	2.5cm Template RPG-43, Geballe Ladung, Panzerwurfmine, M9A1 Bonus contre les blindages
Molotov Cocktail (2)	1	2D8/2D6	-	-	10	2	5cm Template Fire Weapon
Rifle Grenade (1)	1	-	-	-	30	2	Les effets dépendent du type de grenades utilisées (defensive, offensive, smoke, WP, AT)

(1) Les grenades à fusil peuvent être tirées par les fusils, LMG ou fusil anti-char équipé d'un lanceur spécial.

Tirer une grenade à fusil coûte 5 PA.

(2) Arme incendiaire

Hand Weapons

Weapon	Attack Dice	Wound Modifier	Points
Dagger	+1D4	+1	1
Bayonet	+1D4	+2	1
Sword	+1D6	+2	2
Club	+1D4	+1	1
Axe	+1D6	+3	3