

Jouer à AE-WWII

Pour jouer à AE-WWII vous avez besoin des éléments suivants:

1. Au moins un dé à six faces (d6).
2. Une réglette ou un mètre ruban gradué en pouces (1 pouce correspond à 2,5 cm environ).
3. Des figurines appropriées représentant les factions impliquées dans le conflit.
4. Un champ de bataille, d'une taille d'au moins 1m20 x 1m20.

Caractéristiques

Tous les combattants d'AE-WII possèdent des aptitudes en combat et en morale exprimées sous la forme de caractéristiques. Chaque caractéristique représente différents aspects de ces capacités.

M (Mouvement): Cette valeur indique la distance en pouces qu'une figurine peut parcourir pour chaque point d'action dépensé.

CD (Combat à distance): Cette caractéristique représente la capacité du soldat à toucher un ennemi avec une arme à distance. Dans le cas où aucune valeur n'est indiquée, l'unité en question ne peut pas faire d'attaques à distance.

CC (Combat au corps à corps): Il s'agit de l'aptitude de la figurine à combattre lorsque les problèmes se rapprochent. Cette valeur représente les capacités défensives et offensives.

A (Armure): L'armure représente la valeur de protection des tenues portées ainsi que la capacité naturelle à éviter les dommages. Cette valeur peut être modifiée durant par certains facteurs comme les couverts.

F (Force): Force physique d'une figurine. Cette caractéristique détermine les dommages qu'une figurine inflige lorsqu'elle attaque un ennemi au corps à corps.

DR (Détermination): Cette valeur représente la motivation du soldat sur le champ de bataille et sa capacité à continuer le combat même dans les pires situations.

B (Blessures): Nombre de blessures qu'une figurine peut endurer avant d'être retirée du jeu.

Tour de jeu

Initiative: Les joueurs doivent déterminer en premier quel camp gagne l'Initiative au début de chaque tour. Chaque joueur lance un d6 et ajoute la plus haute valeur en Détermination de son armée. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne l'Initiative pour le tour. En cas d'égalité, le joueur qui possède la Détermination la plus élevée gagne l'Initiative. Si l'égalité persiste, on recommence la procédure depuis le début.

Le joueur avec l'Initiative peut choisir d'activer une ou plusieurs figurines ou bien forcer son adversaire à faire de même.

1. Le joueur 1 active une section ou un indépendant, résolvant toutes leurs actions avant de passer la main au joueur adverse.
2. Le joueur 2 active une section ou un indépendant.
3. Les joueurs répètent les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées pour ce tour. Aucune section ou indépendant ne peuvent agir plus d'une fois par tour.

Activation des unités

Les Points d'Action (PA) sont accordés aux figurines selon leur niveau d'entraînement.

1. **Se Déplacer.** Les figurines peuvent se déplacer d'une distance égale à leur caractéristique Mouvement pour chaque action dépensée.
2. **Tir.** Les figurines optant pour le tir peuvent dépenser une ou plusieurs actions pour faire une attaque avec l'une des armes à distance qu'elles possèdent.
3. **Course/Charge.** Les figurines effectuant une course ou une charge doivent dépenser tous leurs Points d'Action, mais peuvent se déplacer au triple de leur Mouvement. La direction doit être une ligne droite. Un bonus de +2 (CC) et +2 (F) sont appliqués à une figurine qui charge si elle engage un ennemi au corps à corps. Une unité ne peut jamais se déplacer de plus du triple de son Mouvement en un tour.

Un Vétéran désirent charger un ennemi doit être en mesure de dépenser ses trois Points d'Action pour pouvoir effectuer cette manœuvre.

Entraînement/Points d'Action

Recrue / 1	Aguerri / 2
Vétéran / 3	Elite / 4

Déplacement

Terrain difficile. Les soldats se déplaçant à travers ou par-dessus un terrain difficile ne peuvent pas effectuer d'action de Course/Charge. Ils peuvent cependant utiliser cette action pour aller jusqu'à un terrain difficile, mais doivent stopper, perdant ainsi le reste de leurs Points d'Action. Les soldats traversant un terrain difficile comme des décombres ou des haies peuvent seulement utiliser la moitié de leur caractéristique Mouvement arrondi au-dessus.

Tir

Une figurine utilisant une action de tir peut effectuer une attaque à distance contre un indépendant ou une section ennemie en ligne de vue.

1. La figurine qui tire déclare sa cible
2. La portée est mesurée. Si la cible désignée est au-delà de la portée effective de l'arme, elle ne peut être éligible. Si la figurine ennemie est à plus de la moitié de la portée maximale, la figurine est à longue portée et le tireur subit une pénalité de +1 à sa caractéristique CD.

3. Après que les modificateurs aient été ajoutés ou soustraits de la valeur requise pour toucher, les dés sont lancés.
4. En cas de succès, le dé de dommages est lancé et ajouté à la force de base de l'arme pour déterminer la force finale du tir. La plupart des armes utilisent un seul d6 à moins qu'il ne soit précisé le contraire sur le tableau des armes.
5. Le jet d'armure de la cible est calculé en retirant la valeur d'Armure de la cible et les autres modificateurs appropriés comme le couvert à la force finale du tir. Si le nombre est 7 ou plus, aucun jet n'est possible et il en résulte une blessure automatique. Si le nombre est 0 ou moins, le tir n'a aucun effet.

Sauvegarde d'armure =

Force finale du tir - Armure

Exemple. *Un soldat allemand tire avec son KAR98 sur un para et le touche. La force de base de son arme est de 4+d6. Le soldat allemand obtient un 3 pour une force finale du tir de 7. Le para possède une Armure de 3 ; sa sauvegarde d'armure est donc de 4+.*

Cadence de tir X:Y (Coups:Action). Certaines armes sont capables de tirer en rafale plutôt qu'au coup par coup. Pour chaque Point d'Action dépensé en tir, l'arme tire à un ratio de X coups pour Y actions.

Mouvement et tir. Les armes possédant cette particularité permettent de tirer tout en se déplaçant. Pour un seul PA, la figurine maniant une de ses armes peut se déplacer (selon les règles standards de mouvement) et tirer un seul coup à n'importe quel moment durant le mouvement.

X" AE. Les armes lourdes et les grenades causent des explosions qui peuvent affecter de multiples cibles. Les armes à aires d'effet (AE) affectent toutes les figurines dans un rayon de X pouces.

Indirect. Les armes à tir indirect peuvent être tirées/lancées jusqu'à leur portée maximale bien que le tireur ne subisse pas la pénalité standard pour une longue portée. Si le jet d'attaque est réussi, il y a 1 chance sur 3 (1-2 sur 1d6) que l'arme touche le point visé, sinon elle dévie d'1d6 pouces dans une direction aléatoire à partir du point initial. Si l'attaque échoue, il y a 1 chance sur 3 (1-2 sur 1d6) que le tir dévie d'1d6 pouces dans une direction aléatoire ; dans le cas contraire le tir dévie de 2d6 pouces dans une direction aléatoire à partir du point initial.

Effet du couvert

Le jeu part du principe que les figurines s'efforcent de toujours utiliser au mieux les couverts disponibles dans leur environnement immédiat. Les couverts qui limitent simplement la ligne de vue comme les haies, les barrières ou les autres obstacles légers, confèrent un bonus de +1 à l'Armure des figurines ciblées. Une figurine juste derrière un tel obstacle bénéficie d'un bonus de +3 à sa valeur d'Armure. Une figurine derrière un couvert lourd comme un bunker en béton, reçoit un massif +8 à son Armure, le rendant virtuellement immunisé aux tirs d'armes légères.

Combat au corps à corps

Pour chaque action dépensée par l'un ou l'autre combattant dans une mêlée, un round de combat singulier se déroule.

1. Chaque adversaire lance d6. Chaque joueur ajoute au résultat obtenu la valeur en CC du soldat en combat rapproché. Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la mêlée.
2. Le joueur victorieux lance d6 et ajoute la Force (F) du soldat ayant remporté le combat sur son ennemi qui doit effectuer une sauvegarde d'armure (voir au-dessus).

Charger au corps à corps. Un combattant peut dépenser toutes ses actions pour effectuer une seule attaque de corps à corps en utilisant le bonus donné par la charge (+2 en CC et F). Ceci permet à un adversaire plus faible d'éventuellement blessé un ennemi malgré sa supériorité de celui-ci.

Règles spéciales

Officier Psi. Peut choisir un pouvoir psi.

Chumans. Peut effectuer une action de Charge/Course à travers un terrain difficile.

Doktor. Peut inoculer une substance à une figurine en contact socle à socle pour 1 PA (voir la table d'inoculation).

Mécano. Peut transférer jusqu'à 2 PA à un Bison au contact socle à socle.

Insensible 4+. Ignore toute blessure sur un jet de 4+.

Canon Electrique Telsa. Pour 1 PA, le CET peut tirer un arc d'énergie jusqu'à 8 pouces à partir du canon de l'arme. Toutes les figurines à 1/2 pouce de cette ligne et à 1/2 pouce de la fin de cette ligne sont touchées sans qu'un jet d'attaque ne soit nécessaire. L'attaque a une Force de 5+1d6 et ignore les couverts.



Traduction : Raskal pour l'association SYSTEMLAN.

Mise en page basée sur la version américaine.

Version 1.0



Liste Sci-Tech Américaine

Officier	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Vétéran)	3	4+	4	4	2	6	2
Armes: Thompson, Pistolet, Grenades							
Sniper	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Aguerri)	3	3+	3	3	2	4	2
Armes: Fusil de sniper M12, Pistolet, Grenades							
Mechanic	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Vétéran)	3	5+	2	2	2	4	2
Armes: Carabine M1, Pistolet							
Buffalo	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Aguerri)	2	5+	1	8	6	5	2
Armes: Canon Electrique Tesla							
Airborne	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Aguerri)	3	4+	3	3	2	4	1
Armes: M1 Garand, BAR, Carabine M1, Pistolet, Grenades							

Arme	Portée	Force	Cadence
Thompson	18"	3+d6	3:1
BAR	24"	4+d6	3:1
M1 Garand	24"	4+d6	1:1
Carabine M1	18"	3+d6	2:1
Fusil M12	36"	5+d6	1:2
Pistolet	12"	2+d6	1:1, Mouv.et Tir
Grenades	6"	6+d6	1:2, Indirect, 1.5" AE



Liste PSI russe

Politruk	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Elite)	3	3+	3	3	3	6	2
Armes: Pistolet, Grenades							
Officier Psi	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Vétéran)	3	4+	4	4	2	6	2
Armes: PPSH-41, Pistolet, Grenades							
Chuman	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Recrue)	3	-	4	2	3	4	2
Armes: Poings							
Garde	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Aguerri)	3	4+	3	3	2	4	1
Armes: SVT-40, Pistolet, Grenades							
Arme	Portée	Force	Cadence				
PPSh-41	18"	3+d6	4:1				
SVT-40	24"	4+d6	1:1				
Pistolet	12"	2+d6	1:1, Mouvement et Tir				
Grenades	6"	6+d6	1:2, Indirect, 1.5" AE				

Pouvoirs des officiers PSI (un au choix)

Esprits embrumés	L'officier bénéficie d'un couvert de +2 tout le temps
Décharge mentale	Dépense 1 PA pour forcer une figurine à perdre 1 PA
Poussée psychique	Dépense 1 PA pour déplacer une figurine de 1"



Liste des geneticistes allemands

Officier	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Vétéran)	3	4+	4	4	2	6	2
Armes: MP40, Pistolet, Grenades							
Doktor	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Vétéran)	3	6+	1	2	1	4	2
Armes: Pistolet, Seringue							
Décharnés	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Recrue)	3	-	4	3	2	4	2
Armes: Griffes mécaniques							
Wehrmacht	M	CD	CC	A	F	DR	B
(Aguerri)	3	4+	3	3	2	4	1
Armes: KAR98k, StG44, Grenades							
Arme	Portée	Force	Cadence				
MP40	18"	3+d6	3:1				
KAR98k	36"	4+d6	1:2				
Pistolet	12"	2+d6	1:1, Mouvement et Tir				
Grenades	6"	6+d6	1:2, Indirect, 1.5" AE				
StG44	18"	4+d6	2:1				

Tableau d'inoculation du Doktor fou

D6	Seringue
1	La figurine subit 2 blessures
2-3	La figurine gagne +1 PA
4-5	La figurine gagne +2 en Force
6	La figurine devient <i>Insensible</i> 4+