

RÈGLES DU GN

Operation Warfront WW2 second Opus

Thème : Seconde Guerre mondiale Axes vs Alliés

Durée : 2 jours

Maître de Jeu (MJ) : 1 personne

Assistants MJ : 3 personnes (Armurier, officier Allemand, Officier allié)

Objectif : Avoir le plus de points de ressources à la fin du temps imparti.

1. OBJECTIF DU JEU

Chaque camp dépense au temps de points qu'il désire. Ces points servent à :

- Faire revenir des joueurs éliminés.
- Recevoir des munitions supplémentaire (Achat des Joueurs)
- Recevoir des armes améliorées. (Achat des Joueurs)
- Recevoir des Fumigènes et grenades supplémentaires. (Achat des Joueurs)

Le MJ gère les points et valide chaque dépense.

L'équipe ayant le moins de points restants à la fin remporte la victoire.

2. STRUCTURE DES CAMPS

- 1 **Officier MJ** (chef d'équipe, prend les décisions stratégiques, communique avec le MJ)
 - 1 **Sous officier + 4 Soldats** (troupes de combat, éclaireurs, mitrailleurs, etc.)
-

3. SYSTÈME DE POINTS

Action / Ressource	Coût en points	Description
Support de Mortier	150 pts	Frappe sur une zone de 10 m de rayon. Tous les joueurs présents dans la zone sont considérés comme "touchés". Nécessite validation du MJ.
Renfort individuel (réapparition)	100 pts / joueur	Permet à un joueur éliminé de revenir au combat avec un token neuf.
Renfort de groupe	250 pts	Permet de faire revenir un groupe complet 5 hommes

4. ❤️ SYSTÈME DE SOINS ET DE RÉSURRECTION

Chaque joueur a un jeton de vie. Si le joueur est touché, il tombe au sol et doit attendre 5 minutes avant de ce relevé indemne et reprendre le combat.

Si un joueur ennemi récupère le jeton, le joueur touché est considéré comme mort et doit retourner voir son officier pour récupérer un jeton.

Si cela arrive, le joueur touché doit remettre son jeton au demandeur ennemi.

(Ou si non chaque joueur a plusieur jeton)

5. 🗡️ COMBAT ET ÉLIMINATION

- Un tir ou une grenade touchant un joueur = 1 touche. (Dépend de la couverture)
- Les joueurs doivent jouer honnêtement : un tir reçu = une touche. (Les tirs de suppression, tir de couverture.)
- Les corps-à-corps sont des pierres, feuilles ciseaux. Le vainqueur gagne le corps-à-corps.
- Les grenades tuent sur 6 M de rayon au moment où la fumée rouge est active.
- Les fumigènes empêchent de se faire tuer quand on passe derrière. C'est considéré comme couvert.
- Tiré à feu nourri, vous devez vous cacher ou tomber si aucun couvert.
- La mitrailleuse permet les tirs de suppression qui est en sois un tire à feu nourri. Temps que la MG tire, les ennemis ciblés ne peuvent sortir la tête sous peine de mourir.
- Le fait de posséder un PM (pistolet-mitrailleur) Fait relancé le corps-à-corps si le joueur ennemi est équipé d'autre chose qu'une PM si le jet ne lui convient pas.

6. GESTION DU TEMPS ET DE LA VICTOIRE

- La partie se joue sur **une durée définie (ex : 4 à 6 heures)** ou jusqu'à épuisement des points.
- À la fin du temps :
 - Le MJ annonce le **bilan des points restants** pour chaque camp.
 - L'équipe ayant le **moins de points** est déclarée **victorieuse**.

Condition de victoire.

Le camp qui possède le moins de points a gagné.

Atteindre des objectifs et les garder 1H fait modifier les chiffres.

Récupérer des objectifs diffusés pendant le jeu.

Armes, munitions et perte font modifier les chiffre.

Récupération des jetons

7. EXEMPLES DE SITUATIONS

- **Les Allemands** demandent un support d'artillerie lourde pour déloger les Américains d'un bâtiment.
→ Coût : 300 pts. → Le MJ valide, l'équipe américaine perd 3 tokens (joueurs touchés).
- **Les Américains** subissent de lourdes pertes. Ils choisissent de faire revenir une escouade de 5 joueurs.
→ Coût : 300 pts. → 5 nouveaux tokens distribués, joueurs réintégrés.
- **Les deux camps** se retrouvent avec environ 1 000 points restants à la fin.
→ L'équipe ayant le plus de points gagne.