

LIBÉRATION DE PARIS

FORCES FRANÇAISES DE L'INTÉRIEUR

Les victoires alliées en Normandie conduisent les cheminots parisiens à se mettre en grève le 10 août 1944. Ces derniers sont rapidement rejoints par des employés du métro de Paris, des postiers, des gendarmes, des policiers, puis par de nombreux ouvriers lorsque la grève générale éclate le 18 août. Les résistants s'emparent de la préfecture de Police le 19 août puis de l'Hôtel de Ville le lendemain. Des barricades sont par ailleurs dressées dans les rues de Paris, et de violents combats s'engagent entre les **Forces françaises de l'intérieur** (FFI) et les forces d'occupation allemandes.

Faiblement équipés et manquant de munitions, les insurgés informent les Américains qu'ils maîtrisent la moitié de la capitale mais que la situation reste néanmoins très fragile. Alors que le général Eisenhower envisageait initialement de contourner Paris, il est finalement convaincu par le général de Gaulle et les services secrets alliés de l'importance stratégique de la ville, et le 22 août, il donne l'ordre au général Leclerc d'envoyer la 2e division blindée française au secours de Paris. Les premiers éléments de la 2e DB entrent dans la capitale le 24 août et le général allemand Dietrich von Choltitz capitule dès le lendemain.

RÈGLES DE FACTION

COMBATS DE RUE	Les fantassins et les armes collectives peuvent monter une barricade dans la zone occupée pour un ordre seulement. Ils ne peuvent en revanche pas installer de barbelés, de mines ou de pièges.
INFORMATEURS	Tout groupe peut tenter de détecter une embuscade ennemie dans une zone de terrain située dans sa ligne de vue en dépensant un seul ordre.

COCKTAILS MOLOTOV

Les cocktails Molotov sont des armes légères utilisables uniquement à courte portée et bénéficiant des compétences  et .

Les groupes équipés de ces armes incendiaires peuvent au choix utiliser leur profil de base ou celui des cocktails Molotov lors d'un tir à courte portée.

GRENADES DE PRISE

Les grenades de prise sont des armes légères utilisables uniquement à courte portée et bénéficiant des compétences  et .

Les groupes équipés de ces armes peuvent au choix utiliser leur profil de base ou celui des grenades de prise lors d'un tir à courte portée.



COLONEL ROL-TANGUY

Ouvrier métallurgiste et militant communiste, Henri Rol-Tanguy s'engage dans les Brigades internationales en 1937 et combat au sein de la XIVe brigade en tant que commissaire politique durant la bataille de l'Èbre où il est blessé. De retour en France, il est mobilisé en 1939 et prend part aux combats de la 28e division d'infanterie en juin 1940. Il entre dans la clandestinité dès sa démobilisation et participe à la création des Francs-tireurs et partisans (FTP). Il devient chef régional des Forces françaises de l'intérieur (FFI) de l'Île-de-France en 1944 sous le pseudonyme de Rol. À la tête de l'insurrection parisienne, il reçoit la reddition du général von Choltitz le 25 août, aux côtés du général Leclerc.

◆ **Henri Rol-Tanguy est un leader. Il ne peut être recruté que par les Forces françaises de l'intérieur.**

PERSONNAGE	CDT	COMPÉTENCES	COÛT	
Colonel Rol-Tanguy	Conscrit		4	+ Messenger (2 pts)

Catacombes : après avoir tiré un de ses pions d'activation, le joueur qui dirige le Colonel Rol-Tanguy, peut le déplacer dans n'importe quelle zone contenant un groupe ami. Le jet d'activation est alors effectué avec un dé en moins.

PERSONNAGES	CDT	COMPÉTENCES		
Brigadier-chef	Régulier	-	4	+ Messenger (+2 pts) + Infirmier (+2 pts)
Un brigadier-chef active les groupes FFI avec un dé en moins.				
Officier FFI	Conscrit	-	2	+ Messenger (+2 pts) + Infirmier (+2 pts)
Un officier FFI active les groupes de policiers avec un dé en moins.				
Infirmier	-		2	-

FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Policiers	Entraîné	Motivé	Légère 	Légère	-	11
Résistants FFI	Milice	Motivé	Légère 	Légère		8
Pistolets mitrailleurs de prise : Tout groupe de fantassins peut être équipé de pistolets mitrailleurs de prise. Le groupe obtient alors les compétences  et  à courte portée.						+ 1
Grenades de prise : tout groupe de fantassins peut être équipé de grenades de prise.						+ 1
Cocktails Molotov : tout groupe de fantassins peut être équipé de cocktails Molotov.						+ 1
Vélos : tout groupe de fantassins peut être équipé de vélos et obtient alors la compétence 						+ 1

ARMES COLLECTIVES LÉGÈRES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Fusil-mitrailleur de la Police	Entraîné	Motivé	Légère  	Légère 	-	15
Fusil-mitrailleur FFI	Milice	Motivé	Légère  	Légère 		12
ARMES COLLECTIVES MOYENNES	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Mitrailleuse FFI	Milice	Motivé	Moyenne  	Moyenne 		14
La mitrailleuse FFI est considérée comme étant du « matériel rare ».						

RÈGLES : Romuald Arrenault et Jean-Baptiste Folley

FIGURINES : Des tranchées aux barricades

www.destrancheesauxbarricades.com

