

Blitzkrieg V3

Propositions d'Evolution

01-06-2013

Introduction

Ce document présente la liste des modifications et des évolutions qui pourront être intégrées dans la future version de la règle Blitzkrieg. Tous les points notés ici sont encore à tester et ne seront pas tous forcément retenus. De même d'autres points pourront venir s'ajouter à cette liste. Tous les points sont numérotés (Chapitre + Numéro incrémental) pour permettre de se référer plus facilement lors des discussions.

Présentation

- **001 - Demi-groupes :** On peut avoir des demi-groupes de combat avec des plaquettes contenant seulement 2 figurines. Ces demi-groupes peuvent être transportés par des jeeps ou des bren-carrier pour représenter plus fidèlement des éclaireurs, un Commandant de Cie ou un Commissaire Politique.
 - Equipage de Bren carrier 1D6 30/60
 - Eclaireurs avec PM 1D6 20/40
 - Commandant Cie 1D6 20/40

- **002 - Terrain :** On distingue les Bois Clairs (mouvement normal pour l'infanterie) des Bois Denses (mouvement divisé par deux). Ajout de nouveaux types de terrain :
 - Sable mou Risque d'immobilisation des véhicules
 - Jungle Comme un bois Dense, Immobilisation plus importante
 - Rizière Comme les marécages

Infanterie

- **101 - Ramper :** L'infanterie qui rampe peut se déplacer de 10 cm sans tirer ou de 5 cm en tirant à puissance réduite. Si elle est dans un couvert, elle conserve son camouflage. Si elle est à découvert, elle compte comme cible immobile et ne peut pas être vue par les blindés fermés (pas d'équipage exposé) à plus de 30 cm.
- **102 - Couvert lourd :** Afin d'augmenter un peu plus les chances de toucher dans un couvert lourd, il est possible de cumuler deux résultats 5 pour les transformer en un résultat 6.
- **103 - Déminage et TO :** Une unité qui est en train de déminer ne provoque pas de tir d'opportunité si elle reste immobile.
- **104 - Mitrailleuses :** On tient compte de l'orientation des mitrailleuses. Elles peuvent tirer à 180° sur l'avant sans malus mais réduisent leur puissance de feu de 1D6 si elles doivent se réorienter avant le tir. Les mitrailleuses peuvent effectuer un tir soutenu et ajouter 1D6 de puissance de feu. Dans ce cas les mitrailleuses s'enrayent directement si le dé de couleur fait « 1 ».
- **105 - Canon de 20 mm :** Pour représenter l'effet dévastateur du canon de 20 mm sur l'infanterie, les sauvegardes se font à -1. Une unité peut donc être tuée sur 1 ou 2.
- **106 - Lance-flammes :** Un lance-flammes est à cours d'essence si un des D6 fait « 1 » lors d'un tir. Cela évite de lancer un dé supplémentaire et est plus cohérent avec les autres armes de soutien.
- **107 - Fumigènes :** Plutôt que de compter chaque grenade fumigène, on donne la capacité Fumigènes à l'ensemble de la formation ou section de pionniers (coût 15 pts). La première fois que l'on veut placer des fumigènes, c'est automatique et on peut placer jusqu'à 3 marqueurs rectangulaires de 5cmx5cm (un par unité). Le joueur teste ensuite s'il a encore des fumigènes et doit réussir un 4+. En cas d'échec, cela signifie que la compagnie/section tout entière n'a plus de fumigènes.
- **108 - Mortier :** La règle pour les mortiers sur table sera entièrement réécrite afin de bien la distinguer par rapport à la règle sur le support d'artillerie hors table. Le test de panne des mortiers se fait comme celui des mitrailleuses avec un dé de couleur quand le mortier tire. Le tir de réglage ne peut pas provoquer une panne.
- **109 - Mortier 81 mm :** Ce mortier pèse environ 60 kg (Une 12,7 pèse 38 Kg + 20 Kg de trepied) et est démontable en 3 parties. Il peut être déplacé comme une mitrailleuse de 12,7 mm.
- **110 - Canon sans recul :** Ajout des canons sans recul de 75 et 105 mm utilisés par les parachutistes allemands ainsi que des canons US de 57 et 75 mm. Caractéristiques à préciser. A voir s'il est considéré comme une arme de soutien ou comme un canon antichar. Possible de le mettre en tant que règle optionnelle.

Véhicules

- **201 - Taille des véhicules :** On a maintenant 5 tailles de véhicules : Très petit (TP), Petit (P), Normal (N), Grand (G), Très Grand (TG). On a +2 pour toucher un TG et -2 pour toucher un TP.
 - Véhicules TP : GAZ 67B (Jeep Russe), Kubelwagen, Jeep US, TKS Polonais, Bren Carrier, WASP, Dailmer Scout Car
 - Véhicules TG : T-35 Russe, KVII Russe, LVT (A) 4 US
- **202 - Mitrailleuses des Blindés :** La portée des MG des chars est diminuée à 20/40. Cela simule la faible visibilité depuis l'intérieur du char et la difficulté pour tirer sur l'infanterie à longue distance.
- **203 - Camions :** Le mouvement des camions passe à 40 cm en tout terrain et 100 sur route. On ajoute dans tous les ordres de bataille des camions légers pouvant transporter une seule unité. Quand un camion subit des tirs d'infanterie, les passagers sont considérés comme Infanterie à découvert. Si le camion est touché par un obus de 37mm ou plus, les passagers ont chacun droit à un Jet de Sauvegarde à -1 plutôt que d'être éliminés automatiquement.
- **204 - Contourner un véhicule :** Afin de faciliter les mouvements, un véhicule peut passer à travers un autre véhicule ami ou une épave en dépensant 10 cm de mouvement. Cela représente la manœuvre de contournement de l'obstacle. Cependant, il est interdit de contourner un véhicule si le passage est bloqué ou trop étroit : sur un pont, dans une rue ou entre des champs de mines.
- **205 - Epaves :** Quand un véhicule est détruit, on laisse sa figurine sur la table. Une épave d'un véhicule blindé apporte un couvert lourd à l'infanterie qui se trouve derrière (comme un mur en pierre). Les camions et les jeeps apportent un couvert léger. L'épave peut être contournée par l'infanterie sans restriction. Les véhicules doivent dépenser 10 cm de mouvement pour contourner une épave si celle-ci ne bloque pas un passage étroit (pont par exemple). Une unité d'infanterie peut déplacer une épave d'un véhicule à roues en passant un tour à côté sans bouger ni tirer. Un véhicule blindé peut déplacer une épave de blindé en passant un tour à côté sans bouger ni tirer à condition d'être de taille égale ou supérieure ou d'être équipé d'un bulldozer. Déplacer une épave est la seule façon de dégager un passage étroit qui est bloqué.
- **206 - Jet pour toucher :** Le tableau est remplacé par celui ci-dessous :

Véhicule ou canon immobile	4
Véhicule en mouvement	8
ou char équipé de stabilisateur	7
Canon ou véhicule qui pivote	7
Tourelle ou affût 360° qui pivote	5
ATR ou arme antichar immobile	5
Arme antichar après mouvement	7

- **207 - Modificateur pour Toucher :** Les canons classés L ou LL ont le même modificateur pour toucher que pour détruire :
 - Canon normal ou ≤ 40 mm - 1/30 cm
 - Canon long (L) - 1/45 cm
 - Canon très long (LL) - 1/60 cm

- **208 - Efficacité des munitions :** Certains calibres sont ré évalués comme ci-dessous (le budget des véhicules sera revu en conséquence) :
 - 85L 7 (au lieu de 8)
 - 100L 10 (au lieu de 9)
 - Panzerfaust 42 6 (au lieu de 5)
 - Panzerfaust 43-45 8 (au lieu de 7)
 - Bazooka 6 (au lieu de 5)
 - Piat 7 (au lieu de 6)

- **209 - Modificateurs pour Détruire :** On enlève la ligne « Tir à longue portée d'armes AC » car les bazookas et panzerfausts utilisent des charges creuses et donc la distance ne joue pas sur la destruction. Le fusil ATR est considéré comme un canon <= 40 mm et a donc -1 à portée longue.

- **210 - Tir venant du haut :** L'avantage pour tir venant du haut s'applique pour des véhicules et canons sur une colline tirant sur une cible en contrebas. Cela représente la plus grande possibilité de toucher un point sensible du véhicule. Si l'attaque provient d'une infanterie utilisant une arme antichar depuis le deuxième étage d'un immeuble contre un véhicule dans la rue ou d'une attaque aérienne, on prendra la valeur de blindage arrière car c'est le toit qui est touché et que cette zone est généralement moins protégée.

- **211 - Disponibilité des munitions :** Chaque fois qu'un véhicule dispose de munitions en quantité limitée on utilise une règle générale semblable à celle des armes de soutien. Lors du tir, on lance 1 dé de couleur. Si le résultat du dé est de « 1 » alors cela signifie l'épuisement des munitions spéciales. Valable pour les obus fumigènes, obus HEAT, APCR, APDS, Lance-flammes.

- **212 - Tir immobilisation :** Le malus passe à -2 au lieu de -3. La courte portée dépend du type du canon (par exemple 45 cm pour un canon L)

- **213 - Tir intensif (nouveau) :** Dans les cas désespérés, un char ou un canon peut effectuer un tir intensif et faire deux tirs par tour (ou 3 s'il a CdF2). Le joueur utilise un dé de couleur pour le jet pour toucher. S'il obtient « 1 » sur le dé de couleur, le canon s'est enrayé (ou est à cours de munitions). Le tir intensif est interdit pour les canons de 120 mm et plus.

- **214 - Blindés contre Infanterie :** On distingue 3 cas :

1 - Blindé qui tente d'écraser l'infanterie : L'infanterie doit faire un jet de sauvegarde avec un malus de -2 si à découvert ou -1 si dans couvert léger. Si elle survie, elle doit reculer de 5 cm. L'infanterie avec une arme antichar peut faire un TO sur le blindé juste avant l'attaque (malus de -2 si l'unité a déjà été activée).

2 - Blindé contre un véhicule léger : Un blindé peut écraser/renverser un autre véhicule dans les cas suivants :

- Chars et canons d'assaut : Tous les camions, jeep, moto, VBL ou Half-track
- Half track : Tous les camions, jeep, moto

Le véhicule cible a droit à un test d'expérience. En cas de réussite le véhicule fuit de 20 cm, en cas d'échec le véhicule est détruit (ses passagers font un jet de sauvegarde. On ne peut pas faire d'assaut blindé contre un véhicule en mouvement continu.

3 - Blindé contre canon : Un blindé peut tenter d'écraser/renverser tous les types de canons et de mortiers à condition d'être d'une taille égale ou supérieure à sa cible. Ainsi un Bren carrier peut écraser un Pak38 mais pas un Pak40.

- Canon <75 mm Taille TP
- 75 mm - 120 mm Taille P
- Plus de 120 mm Taille N

Un canon (mais pas un mortier) peut faire un TO sur le blindé qui l'attaque (malus de -2 si l'unité a déjà été activée). Les servants d'un canon AC et des canons AA sur affût 360° ont droit à un jet d'expérience pour faire pivoter le canon juste avant l'attaque (automatique pour les canons AC de 40 mm et moins).

- **215 - Infanterie contre blindés :** La procédure reste globalement identique mais on apporte les modifications suivantes :

- En 1939 et 1940, l'infanterie a -1 (ou -2 ?) au test d'expérience pour attaquer un blindé en assaut : l'infanterie n'est pas habituée à ça et les tactiques ne sont pas au point.

Le score pour détruire est augmenté mais on supprime les Cocktails Molotov. De plus le mouvement continu ne protège plus contre la possibilité d'assaut.

- Si l'assaut est fait en opportunité contre un blindé qui bouge, celui-ci ne peut être qu'immobilisé par de l'infanterie sans équipement antichar.

<u>Type d'unité</u>	<u>Score pour détruire</u>
Infanterie	5+
Assaut ou PM	4+
Charge explosive *	3+
Mine magnétique *	2+
Lance-flammes *	4+ (lance 2D6)
* Ne nécessite pas de test d'expérience	

Modificateurs

Cible en mouvement (y compris mouvement continu)	-1
Cible immobilisée	+1
Cible toit ouvert	+1

- **216 - Equipage exposé :** Le résultat « éliminé » est modifié de la façon suivante : L'effet est identique à celui du résultat « Démoralisé ». De plus le blindé ne peut plus utiliser son armement principal jusqu'à la fin de la partie, une partie de l'équipage ayant été mis hors de combat. Tous les tests d'expérience se font avec un malus de -1. Le blindé comptera pour 1 point de victoire à l'ennemi comme véhicule endommagé.
- **217 - Lance grenade :** Plutôt que de lancer 1D6 pour déterminer si le véhicule a un lance-grenade, le joueur doit payer l'option dans son budget (+10 pts). Pour recharger le lance-grenade, l'équipage doit réussir un test d'expérience. En cas d'échec le lance-grenade ne peut plus être utilisé de la partie.
- **218 - Chars non fiable :** Les chars non fiables peuvent avoir des problèmes techniques s'ils vont trop vite. Le char peut avancer comme s'il était lent (-10 cm en terrain clair et -15 cm sur route) sans risquer de problème. Si le char utilise sa pleine vitesse, on lance 1D6 et sur un résultat de « 1 » le véhicule perd une chenille et se retrouve immobilisé à la fin de son mouvement. L'équipage n'est pas obligé de faire un test d'expérience pour rester dans le char.
- **219 - Pas de radio :** Les véhicules blindés sans radio ne peuvent pas évoluer librement. Tous les véhicules d'une formation sans radio doivent se trouver à 15 cm maximum les uns des autres (ils communiquent alors à vue par des signaux). Si un véhicule sans radio se retrouve isolé à plus de 15 cm des autres véhicules (ou s'il est le dernier de sa formation), l'équipage doit réussir un test d'expérience pour pouvoir bouger. Le véhicule peut néanmoins pivoter sur place et utiliser ses armes normalement.
- **220 - Tourelle étroite :** On supprime le malus de -1 pour tourelle étroite (déjà compris dans le malus des chars Français). Le blindé peut tirer après avoir bougé mais avec un malus de -2 pour circonstances difficiles.

- **221 - Mouvement à courte portée :** Pour limiter certains mouvements irréalistes, on ajoute la règle suivante. Si un véhicule débute son mouvement en vue d'un véhicule ennemi et s'approche à 10 cm ou moins, le véhicule ennemi a droit à un jet d'expérience pour changer son orientation et pivoter sur place et cela une seule fois par tour. Si le véhicule ennemi n'a pas encore tiré, il peut tirer en TO avant son adversaire mais compte comme véhicule qui pivote.
- **222 - Cible invisible :** Pour qu'un véhicule puisse s'approcher d'un véhicule ennemi à courte portée (10 cm), il faut que celui-ci puisse voir sa cible au début de son mouvement. Il peut toujours s'approcher à portée normale pour lui tirer dessus.

Artillerie

Note : Le chapitre va être entièrement revu et réorganisé pour éviter les confusions. On va distinguer trois parties : Artillerie hors table, Artillerie sur table en tir direct et Artillerie sur table en tir indirect.

Artillerie hors table

C'est une demande de support de batteries situées hors table. La zone visée est saturée de tirs pouvant provenir d'une ou plusieurs batteries. Cependant le nombre de tirs de support est limité.

- **301 - Gabarit d'artillerie** : La forme des gabarits d'artillerie sont maintenant carré.
 - Batterie 4 pièces 10 x 10 cm
 - Batterie 6 pièces 15 x 10 cm
 - Lance-roquettes 20 x 20 cm

- **302 - Barrage d'artillerie** : Il est possible d'utiliser des barrages d'artillerie (sauf pour les roquettes) qui ont des gabarits d'une longueur double et d'une largeur divisée par deux (30 cm x 5 cm par exemple). Cela pour permettre un meilleur emploi des fumigènes ou faire des barrages roulants suivis par l'infanterie par exemple.

- **303 - Doctrines nationales** : L'artillerie n'était pas utilisée de la même façon par tous les belligérants. On pourrait affiner les différences de la façon suivante (règles à préciser) :
 - Allemands : C'est le cas standard avec des règles inchangées.
 - Anglais : Ils utilisent une carte avec une grille pour faire le réglage. Le calcul est plus simpliste que celui des allemands et du coup moins précis. Par contre le tir d'artillerie arrive plus vite. Pour pallier à l'imprécision, les Anglais couvrent une plus grande zone avec plusieurs batteries : Le coût pourrait être plus important mais la zone couverte plus large.
 - Russes : Le tir est imprécis et ils sont à peu près incapables de demander du support si le tir n'est pas pré réglé. Par contre l'artillerie est puissante et nombreuse.
 - Américains : C'est la crème de la crème : le tir est précis et arrive rapidement. Tous les officiers peuvent demander le tir d'une batterie. Ils peuvent facilement avoir du support des échelons supérieurs. La méthode Time On Target permet de saturer une zone sous le feu de plusieurs batteries dont les tirs arrivent tous au même moment.

- **304 - Test de support** : Le terme *Jet de munitions* est trompeur. On le remplace par le terme *Test de support* pour déterminer si la batterie est toujours disponible pour un tir de support. Ce test a lieu uniquement après chaque tir effectif (les tirs de réglages ne sont pas pris en compte). En option on pourrait acheter un nombre fixe de tirs de support (3, 4 ou 5 par exemple) pour éviter le côté trop aléatoire mais cela est peut-être trop prédictif.

- **305 - Batteries multiples** : Les Américains à partir de 44 peuvent avoir deux batteries d'artillerie hors table. Cela représente la possibilité d'activer l'échelon du dessus (Bataillon-> Division -> Corps).

- **306 - Observateurs** : Ils sont trop vulnérables. Un observateur peut être disposé en placement caché sur la table ou même être hors table (on indique le point du bord de table d'où regarde l'observateur). S'il est sur la table, l'observateur est toujours camouflé et ne peut pas être attaqué tant qu'il ne se déplace pas (sauf en rampant).

Artillerie sur table (tir direct)

- **401 - Caractéristiques :** Elles seront plus développées avec en particulier :
 - Une explication de chaque type d'artillerie avec ses avantages, inconvénients et les munitions possibles (AC, HE ...).
 - Une Taille affectée à chaque canon (utile pour les assauts blindés et les modificateurs du couvert).
- **402 - Mouvement :** Seuls les canons AC de 50 mm et moins peuvent être déplacés pendant la partie dans un bâtiment ou un retranchement. Les autres canons AC et les obusiers d'infanterie peuvent débiter le scénario en étant déjà dans un bâtiment/retranchement et ne peuvent alors plus bouger. Préciser la taille des canons pour leur déplacement : leIG 75 ou un 65 mm italien ne sont pas durs à déplacer à la main.
- **403 - Transport :** Il est trop difficile de déplacer un canon actuellement. On propose les modifications suivantes :
 - Atteler/dételer un canon consomme la moitié du mouvement du véhicule de transport ou la totalité pour un canon de plus de 80 mm ou monté sur un affût 360°.
 - Le véhicule peut bouger avant ou après avoir attelé ou dételé un canon.
 - Un canon peut tirer avant d'être attelé mais il ne peut alors pas bouger.
 - Un canon peut tirer après avoir été dételé mais compte comme canon qui pivote (l'affût 360° ne compte pas dans ce cas)
 - Le véhicule perd 10 cm de mouvement s'il tracte un canon
- **404 - Couvert :** Modificateur de -2 au tir sur un canon à couvert (pas seulement les canons AC).
- **405 - Canon AA de 88 mm : (A vérifier)**
 - Il peut être déplacé manuellement comme un canon AC de 75 mm
 - Le canon de 88 peut tirer en étant attelé mais perd de la précision (compté comme canon normal au lieu de L).
- **406 - Lance-Roquettes :** Les lance-roquettes suivent des règles spéciales lorsqu'ils sont sur la table.
 - Un LR contient plusieurs tubes suivant son type. Chaque tube contient une roquette.
 - En tir direct, il est possible de tirer tout ou partie des roquettes en un seul tir.
 - Le tir direct est assez imprécis et on a un modificateur de -2 au toucher
 - Un LR ne peut pas pivoter ou bouger avant de tirer
 - Un LR est assez lent à mettre en place aussi il ne peut pas faire de TO.
 - Pour recharger un LR, il faut que les servants passent un tour complet pour recharger 3 Roquettes. Pendant ce tour ils sont considérés comme cible en mouvement.
- **407 - HE contre infanterie :** Le tir direct d'obus HE contre de l'infanterie dans un couvert lourd (maison, retranchement) doit être plus efficace qu'un tir indirect. Lorsque la cible est touchée, il y a une touche automatique plus un nombre de dés dépendant de la puissance du canon. Tout résultat de 5+ sur chaque dé indique une touche supplémentaire (en tir indirect ce sera seulement sur 6).

Artillerie sur table (tir indirect)

Actuellement le tir indirect par des canons sur la table est trop facile et trop efficace.

- **410 - Tir indirect sur table :** Le tir indirect sur table est possible seulement pour les Mortiers, les Obusiers, l'Artillerie (y compris les canons automoteurs) et les Lance-Roquettes. Les canons AA et AC ne peuvent pas faire de tir indirect. Les mortiers ne peuvent faire que du tir indirect.
- **411 - Tir indirect et TO :** On ne peut pas faire de tir indirect en Tir d'opportunité.
- **412 - Tir indirect et mouvement :** Il n'est pas possible de se déplacer en même temps que l'on fait un tir indirect. Les canons automoteurs doivent lever leur canon et se mettre en batterie. Si un véhicule se déplace, il perd sa cible de tir indirect. Il doit passer un tour complet immobile et sans tirer pour se remettre en batterie.
- **413 - Portée du tir indirect :** La portée minimum du tir indirect est de 10 cm pour les mortiers 50-60 mm, 40 cm pour les mortiers de 81 mm et 60 cm pour toutes les autres armes.
- **414 - Observateur :** Le canon qui effectue un tir indirect doit pouvoir voir sa cible ou être guidé par un observateur. L'observateur peut être soit l'observateur attaché à la batterie d'artillerie, soit un groupe de commandement si la pièce est rattachée directement à une compagnie d'infanterie (cas d'un mortier de compagnie). Un observateur ne peut guider qu'un seul tir à la fois (il peut guider le tir de tous les canons d'une batterie). L'observateur doit se trouver :
 - A 10 cm maxi du canon et en vue de la cible (communication par signaux ou messagers).
 - A une distance quelconque du canon mais muni d'une radio ou d'un téléphone de campagne.
- **415 - Radios :** Seuls les observateurs d'artillerie ont une radio. Les groupes de commandement américains ont aussi tous une radio. Ils peuvent l'utiliser pour communiquer avec les mortiers de la compagnie ou pour demander un support hors table au niveau bataillon ou régiment. Pour diriger un tir indirect par radio, il faut tout d'abord réussir un test de contact radio comme pour une batterie hors table. Si la batterie fait mouvement, change d'observateur ou si l'observateur fait mouvement, il faut recommencer la procédure et donc faire un nouveau test radio.
- **416 - Procédure de tir :** La procédure de tir indirecte est exactement la même que s'il s'agissait d'un tir hors table (tir de repérage, précision, déviation, ajustement du tir, déclenchement du tir) sauf qu'il n'y a pas de test de support : la batterie peut tirer sans arrêt mais chaque canon peut se retrouver à cours de munitions (cf. ci-dessous).
- **417 - Effets d'un tir indirect :**
 - La zone d'effet de chaque canon est un gabarit carré de 5 x 5 cm. Si la batterie possède plusieurs pièces, on place les gabarits les uns à côté des autres pour former un carré ou un rectangle (3 canons sur table ont donc une zone d'effet deux fois plus petite que le tir de toute une batterie hors table).
 - Pour chaque canon on lance le nombre de D6 requis pour toucher les unités dans la zone de feu. Les touches sont réparties entre les unités présentes dans la zone (on ne lance pas les dés pour chaque unité contrairement à un support hors table).
 - Les unités d'infanterie, les canons et les véhicules non blindés sont touchés sur un 5+ ou sur un 6 s'ils sont dans des ruines, bâtiments ou retranchement. La puissance du tir est réduite de 1D6 dans ce cas (et de 3D6 contre un Bunker). Le tir indirect est donc moins efficace qu'un tir direct contre l'infanterie bien retranchée dans une maison ou un bunker.
 - On utilise un dé de couleur. Si ce dé fait « 1 », on relance un nouveau dé et sur un résultat de 1 ou 2 la pièce est à cours de munitions (5,5% de chance). Un canon qui utilise le tir indirect a donc deux fois plus de chance de se retrouver à cours de munitions qu'en tir direct. Le canon tire en continu des obus, un peu au hasard plutôt que de viser précisément.
 - L'effet du tir indirect sur table provoque le même effet de suppression qu'un tir hors table.

- **408 - Tir indirect sur table des LR :** Ces règles spéciales prennent en compte la grande puissance de feu des LR mais aussi leur imprécision.
 - Il faut utiliser une roquette pour chaque tir de repérage (à déduire de celles dans le LR).
 - Lorsqu'il déclenche son tir, le LR peut utiliser tout ou partie de ses roquettes.
 - Comme il est très imprécis, on fait un test de déviation pour chaque roquette :
 - La roquette touche le point visé sur un résultat de 1 ou 2
 - Sinon la roquette dévie de 5 cm au hasard autour du point d'impact visé
 - Chaque roquette effectue les dommages normalement dans une zone de 5 x 5 cm

Fortifications

- **501 - Champs de mines :** Les bombardements en tir indirect peuvent quelquefois ouvrir des brèches dans les champs de mines. Si une zone minée est soumise à un tir indirect d'un calibre supérieur à 82 mm, on lance 1D6 pour chaque section de champ de mines dans la zone de tir. Sur un résultat de "6" le champ de mine est enlevé.
- **502 - Barricade :** Une barricade peut être enlevée par une unité d'infanterie, un char ou un canon d'assaut qui passe un tour complet sans bouger ni tirer à côté de la barricade et qui réussit un test d'expérience. Cela représente le temps nécessaire pour débloquer un passage dans la barricade. Les unités d'infanterie pionniers réussissent automatiquement à dégager une barricade.

Aviation

Le support aérien va être revu en profondeur. On va distinguer deux types de support : le bombardement à haute altitude qui peut lancer un tapis de bombe sur une zone assez large et l'appui rapproché. On va ajouter d'autres types d'avion pour toutes les nationalités.

- **601 - Nombre d'avions :** On aura toujours 2 avions ou alors le coût du support varie en fonction du nombre d'avions choisi. Cela limite un peu le hasard.
- **602 - Défense AA :** Seuls les canons AA de 20 et 37mm sont utilisables contre les avions en appui rapproché. Les canons AA de plus gros calibre sont utilisables contre les bombardements à haute altitude.
- **603 - Effet des attaques :** Il semble que les avions soient assez peu efficaces dans le jeu par rapport à la réalité. Les règles vont être revues pour améliorer cet aspect.

Règles optionnelles

- **701 - Sniper :** Un sniper ne peut pas tirer sur un observateur d'artillerie tant que ce dernier est camouflé (il l'est au début du scénario).
- **702 - Parachutistes :** Utiliser l'assaut aéroporté relève du suicide (surtout pour l'allemand). Voir si on ne peut pas simplifier la règle du parachutage.

Générateur de scénarios

- **801 - Placement du terrain** : Proposer une règle plus précise pour le placement du terrain avec des types de terrain spécifique à des théâtres d'opération.
- **802 - Petits obstacles** : Pour limiter les grands espaces vides et représenter les accidents du terrain, on peut placer sur la table des petits éléments de décor (arbre, buisson, rocher, meule de foin ...) de 5 cm de diamètre maximum, un peu au hasard dans les grands espaces vides de terrain. Ces éléments apportent un couvert léger à une seule unité ou véhicule et permettent de varier les situations et d'apporter plus de couvert à l'infanterie.
- **803 - Arrivée des renforts** : La rentrée des renforts est un peu trop aléatoire ce qui peut déséquilibrer une partie. Un renfort rentre au tour prévu si on réussit 4+ sur 1D6, sinon il rentre au tour suivant.
- **804 - Conditions de victoire** : On ajoute le cas
 - 1 pt par blindé endommagé/immobilisé (équipage touché).
- **805 - Options tactiques** : Etudier en détail quelles sont les options les plus intéressantes et celles qui sont plutôt inutiles afin de rééquilibrer l'ensemble.
 - Débordement : Cette option provoque des situations peu réalistes avec des chars qui entrent par surprise sur l'arrière des ennemis. A revoir.

Ordres de Batailles

- **901 - Budget globaux :** Certains budgets sont revus :
 - Lance-flammes : 30 pts.
 - Charges explosives : 15 pts chacune
 - Suppression des Cocktails Molotov
 - Fumigènes : 15 pts pour donner la capacité à une section de pionniers
 - Troupes indigènes : le coût est payé pour la compagnie complète (25 pts) ou réduite (15 pts) et non par unité.
 - Des fortifications peuvent être payées dans le budget aux conditions suivantes :
 - 50 points par section de pionniers : Retranchements/Barricades/Mines/Barbelés
 - 20 points par compagnie de retranchements/barricades
 - Un retranchement par canon antichar
 - Matériel capturé : Prévoir un budget pour du matériel capturé (en nombre limité) mais en payant 10% de plus (arrondi à la tranche de 5 pts supérieur).
 - Ajouter des camions lourds (2 unités) ou légers (1 unité) pour toutes les nations.
- **902 - Eclaireurs :** Ajouter des règles spéciales pour les unités d'éclaireurs. Indiquer dans les tableaux l'expérience des éclaireurs
- **903 - Disponibilité :** Les dates de mise en service gagneraient toutes à être précisées (saison/mois en plus de l'année) et également par front.
- **904 - Facteur de rareté :** Le budget des véhicules et canons pourrait être modulé en fonction de leur rareté sur le champ de bataille. Les véhicules les plus exotiques coûteraient plus cher.

Matériel allemand

- Pz Gren et Pz Aufkl Gren : Option pour les chefs de section d'avoir un blindé avec canon AC léger ?
- Pz Aufkl Gren : Option d'avoir 1 sdkfz 250/8 (75 court) ou (et) 1 sdkfz 250/7 (mortier) rattaché à la section de reconnaissance (les 250 peuvent être remplacés par des 251, ce qui a été souvent le cas dans la réalité) en casemate, 251/10 ou 250/10 à la place d'un 251/1 ou 250/1.
- Eclaireurs : pouvoir utiliser des HT avec MG
- Pionniers (page 76) : Ajouter un Panzer III LF.
- Sdkfz 250/251-1 (MG) -2 (Mortier) - 3 (non armé) - 16 (lance Flamme) sont classés en Petite taille
- Ajouter Sdkfz 251/17 / 55 pts / Taille - / BL 9 / AC 1 / T20L AA, CdF2, Toit ouvert
- Horch Flak38 => identique au sdkfz 10/5
- Pour le sdkfz 10/5, je ne le classerais pas G, il est beaucoup plus petit qu'un sdkfz 7/1 qui lui aussi est classé G...
- Pourquoi classer une pièce de flak de 20 mm monotube Taille G ?
- Jadgpanther : Il devrait manœuvrer comme un Panther (le mettre rapide ou en chasseur de char). Le mettre en Grande taille
- Pak38 > entre en service fin 40 -> le mettre à partir de 1941
- Stug B : Disponible en 1940 (seulement 12 exemplaires)
- Panzershreck : seulement à partir de 43 ??
- Ajouter le Sd.Kfz. 2 ou Kettenkrad
- Préciser les lance-roquettes :
 - Nebelwerfer 41 : 150 mm, 6 tubes
 - Nebelwerfer 41 : 280/320 mm, 6 tubes, faible portée
 - Nebelwerfer 42 : 210 mm, 5 tubes
 - Nebelwerfer 42 : 300 mm, 6 tubes
 - Panzerwerfer : 150 mm, 10 tubes, montés sur un half-track (Maultier)

Matériel Russe

- Commissaire politique : possibilité de le représenter par une demi-plaquette.
- Pionniers : Ajouter un T-26 S LF ou un T-34 / LF.
- Tous les KVI sont classés Grande taille
- Su57 : Taille M. Ou alors il faudrait passer toutes les variantes des châssis M3/M5 et Sd250/251 en petit. Par ailleurs ils sont utilisés au moins jusqu'en 1944.
- Matériel soviétique "Lend-lease" : les dates de disponibilité sur le front russe ne sont pas les mêmes que celles du pays vendeur. Elles gagneraient à être précisées.
- Préciser les Lance-roquettes Russes :
 - Katioucha 82 mm (6-48 tubes) montés sur des véhicules
 - Katioucha 132 mm (16 ou 24 tubes)
 - Katioucha 300 mm (4-8-12 tubes)
- Compléter la formation des Cosaques par des options. Toutes les options peuvent avoir un transport hippomobile pour 5 pts de plus.
 - Pouvoir démonter toute la formation avant la bataille (- 45 pts)
 - COMMISSAIRE POLITIQUE
 - 1 ATR à partir de janvier 1942
 - 1 Mortier de 50 mm à partir de 1940
 - 2 MMG
 - 2 Tcheka
 - Equiper un peloton de 2 Unités avec des PM.
 - Certains cosaques peuvent être considérés comme ELITE (garde) ou FANATIQUE.

Matériel Américain

- Assaut Engineer : Un Sherman Bulldozer ou un Sherman Crab ou un Churchill Crocodile.
- Dodge 4x4 et Dodge 6x6 en camion léger... Possibilité de tracter un canon de 76 mm ou inférieur. Transport d'un groupe de combat ou de deux demi-groupes...
- Reco US : AST (section) + AST + AST "indépendant" avec option HT M3 White ou HT M3 ou Dodge 4x4
- Chasseur de chars : Dodge 4x4 avec 37 mm AC porté
- En lieu et place du Sherman Flail, le Sherman démineur US avec rouleaux métalliques

Matériel Anglais

- Pionniers (page 95) : Un Churchill Crocodile ou un Churchill AVRE.
- Erreur de budget pour les commandos : Groupe de base sans les options
Cdt groupe AST (AST 35, Elite 5, Reco 5, CDT 20 = 65)
Cdt section AST (AST 35, Elite 5, Reco 5, CDT 20 = 65)
Cdt section AST (AST 35, Elite 5, Reco 5, CDT 20 = 65)
AST (AST 35, Elite 5, Reco 5 = 45)
AST (AST 35, Elite 5, Reco 5 = 45)
MMG (MMG 30. Elite 5, Reco 5 = 50)

Total : 335 => 290 pts dans l'ordre de bataille anglais de la règle.

Matériel Roumain

- Tankette R1 passer le blindage à 10 (moins blindé que le Pz 38t)