

Blitzkrieg V3

Propositions d'Évolutions

08-04-2014

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. Une fiche de référence est aussi disponible avec les détails des tableaux.

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. **Cette option reste à valider.**
 - Équipage de Bren carrier 1D6 30/60
 - Eclaireurs avec PM 1D6 20/40
 - Commandant Cie 1D6 20/40

- **002 - Terrain :** Le tableau des terrains a été entièrement revu (cf. fiche de référence). Ajout de nouveaux types de terrain :
 - Bois clair, Verger Demi-mouvement pour les véhicules à roues
 - Bois dense, Jungle Interdit aux véhicules à roues, Demi-mouvement et risque d'immobilisation pour les autres véhicules.
 - Sable mou, Rizière Interdit aux véhicules à roues. Risque d'immobilisation des véhicules
 - Colline escarpée Interdit aux véhicules hors des routes, couvert léger

- **003 - Distance de détection :** Ajout d'une nouvelle règle qui augmente beaucoup le réalisme sans pour autant être compliquée. Une unité peut voir un ennemi à une certaine distance selon le type de l'ennemi et le type de visibilité : *Normale* ou *Limitée*.
 - L'infanterie, les canons et les véhicules avec un toit ouvert ou un chef de char sorti ayant une vision à 360° ont une visibilité *Normale*.
 - Les équipages des véhicules fermés ont une visibilité *Limitée*.

Les tableaux dans la fiche de référence donnent la distance à laquelle un observateur peut voir une cible selon le type de la cible (Infanterie/canon ou Véhicule) et ses actions. Ainsi de l'infanterie immobile à découvert n'est visible qu'à 60 cm si l'observateur a une vision *Normale* et seulement à 30 cm pour un observateur avec une visibilité *Limitée*. Les unités de reconnaissance, les observateurs d'artillerie et les unités placées sur une colline ont un bonus à la distance de visibilité. Seules les unités de reconnaissance appliquent leur bonus si l'unité observée est camouflée ou en placement caché.

Une unité ne peut faire feu que sur les ennemis qu'elle peut voir. Les autres unités amies qui voient la cible ne peuvent pas diriger le tir des autres unités (exception tir indirect).

Exemple : Un canon antichar est placé dans un couvert. Il peut voir un char ennemi qui s'approche jusqu'à une distance illimitée. Lorsque le char arrive à 60 cm du canon, celui-ci ouvre le feu. Le char étant fermé, il ne peut détecter un canon qui tire depuis un couvert qu'à 45 cm. Le char ne voit donc pas le canon et ne peut pas riposter. Par contre, un observateur d'artillerie placé sur une colline à 120 cm du canon peut le détecter grâce au bonus de la colline (+30 cm). Il peut alors diriger le tir de mortiers placés derrière la colline en utilisant le tir indirect.

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 (sans équipage exposé) à plus de 30 cm (cf. visibilité).
- **102 - Tir de couverture :** Cette nouvelle règle permet de mieux simuler l'effet d'un tir de couverture en préparation d'un assaut. Même si l'unité cible n'est pas touchée par le tir, elle doit se mettre à couvert et cela diminue l'efficacité de sa défense. Lors d'un assaut, si une unité a subi un tir de couverture juste avant l'assaut, l'efficacité de son tir défensif est réduit : elle a un malus de -1 au tir par unité qui lui a tiré dessus en tir de couverture. Les MMG et HMG comptent comme 2 unités, les autres types de MG comme une seule. Cependant la chance de toucher ne peut pas être réduite à moins de 5+.

Exemple : Deux unités allemandes sont à l'abri dans un bâtiment. En face, 6 unités US soutenues par une MMG sont prêtes à l'attaque. Le joueur US choisi de faire un tir avec 3 unités plus la MMG. Il lance donc un total de $6D6 + 3D6$ soit $9D6$. Il obtient un seul 6 mais l'unité allemande réussie son jet de sauvegarde. Les 3 unités US restantes se lancent à l'assaut à découvert. Elles sont normalement touchées sur un 2+ (avec le bonus pour tir à bout portant). Comme les unités allemandes ont été soumises à un tir de couverture par 5 unités (la MMG compte double), l'efficacité de leur feu défensif est réduit de -2 pour l'une et de -3 pour l'autre. Au final les deux unités allemandes lancent $2D6$ touchant sur 4+ et $2D6$ sur 5+.

- **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. Une MG peut tirer à 180° sur l'avant sans malus mais a une puissance de feu réduite de $1D6$ si elle doit se réorienter avant le tir.
- **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 un résultat de 1 ou 2.
- **106 - Lance-flammes portatif :** On lance un dé de couleur lors du tir d'un lance-flammes. On est à cours d'essence si le dé de couleur fait 1, 2 ou 3. Le coût d'un lance-flammes est de 30 pts.
- **107 - Fumigènes :** Plutôt que de compter chaque grenade fumigène, on donne la capacité Fumigènes à l'ensemble d'une section de pionniers (coût 10 pts). La première fois que l'on veut placer des fumigènes, c'est automatique et on peut placer jusqu'à 3 marqueurs de 5 cm x 5 cm (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 section toute entière n'a plus de fumigènes pour le reste de la partie
- **107 bis - Panzerfausts :** Plutôt que de compter chaque panzerfaust, on donne la capacité Panzerfaust à l'ensemble d'une section d'infanterie (coût 5 pts). La première fois qu'une unité de la section veut tirer un panzerfaust elle peut le faire sans problème. Pour chaque nouvelle tentative, on lance $1D6$ et sur un résultat de 4+ elle peut tirer un nouveau panzerfaust. En cas d'échec, l'unité ne peut pas tirer ce tour mais pourra faire un nouveau test au tour suivant.
- **108 - Mortiers :** Un mortier peut tirer soit en tir direct (il voit sa cible) soit en tir indirect (il est dirigé par un observateur distant). Les mortiers légers de 50 mm ne peuvent faire que du tir direct (pas de moyen radio et faible portée). Pour le tir indirect, voir les règles d'artillerie sur table (page 10).
- En tir direct, le mortier doit voir sa cible directement ou bien être placé à 10 cm derrière un obstacle (maison, mur en pierre, crête d'une colline) qui a une ligne de vue dégagée sur la cible. On considère alors qu'un membre de l'équipe du mortier dirige le tir par signaux ou en utilisant un téléphone de

campagne. On procède alors comme pour un tir d'infanterie avec une puissance de 2D6 ou 3D6. Il n'y a pas besoin de jet de précision, le tir réussi automatiquement (comme celui d'une MG). Le joueur place un gabarit circulaire de 5 cm dans sa ligne de vue et **toutes** les unités situées sous le gabarit subissent l'effet du tir (2D6 ou 3D6). Les chances de faire une touche sont les mêmes que pour les tirs d'artillerie indirect car les obus viennent du haut : touche sur 5+ ou sur 6 dans un bâtiment ou retranchement.

- Les mortiers de 50 ou 60 mm ne peuvent atteindre que 2 unités maximum, même s'il y en a 3 sous le gabarit.
- On lance un dé de couleur par mortier pour les risques de panne/manque de munitions (idem que pour les mitrailleuses). Un seul dé de couleur est lancé même si le mortier atteint plusieurs cibles.
- Il est possible de tirer par-dessus un obstacle ou par-dessus ses propres troupes.
- **109 - transport du mortier de 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.**
- **111 - Infanterie enterrée** : Une unité d'infanterie à découvert qui ne bouge pas et ne tire pas peut s'enterrer pour s'abriter si elle réussit un test d'expérience. Elle bénéficie alors d'une couverture légère tant qu'elle ne se déplace pas. L'infanterie peut débiter un scénario en étant enterrée. Cela représente le fait que les soldats ont eu le temps de bien se mettre à l'abri en tirant parti du terrain autour d'eux.
- **112 - Ralliement** : Une unité qui s'est fait tirer dessus le tour précédent a -1 pour se rallier.

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. La taille d'un véhicule dépend de sa silhouette et donc de sa hauteur. Les tailles de tous les véhicules seront revues selon le barème suivant :
 - Très petit Moins de 1,70 m
 - Petit Entre 1,71 et 2,30 m
 - Normal Entre 2,31 et 2,70 m
 - Grand Entre 2,71 et 3,30 m
 - Très Grand Plus de 3,30 m

Exemples Véhicules TP : GAZ 67B (Jeep Russe), Kubelwagen, Jeep US, TKS Polonais, Bren Carrier, WASP, Daimler Scout Car, Chenillette lorraine, L3/35

Exemples Véhicules TG : T-35 Russe, KVII Russe

- **202 - Mitrailleuses des Blindés** : Les MG montées sur les véhicules (caisse, co-ax, 2xMG et MG AA) ont une puissance de feu trop importante actuellement. Pour plus de réalisme, leur puissance de feu est diminuée à 1D6 (caisse et co-ax) ou 2D6 (2xMG ou MG AA). En contrepartie la puissance de feu n'est pas réduite si le véhicule se déplace.
- **203 - Camions** : Les camions légers transportent une seule unité et bougent à 40 cm en tout terrain et 100 cm sur route. Les camions lourds transportent 2 ou 3 unités et bougent à 30/80 cm. 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 37 mm ou plus, les passagers ont chacun droit à un Jet de Sauvegarde à -1 plutôt que d'être éliminés automatiquement. Idem si le camion est touché par un tir d'artillerie indirect. Cela rend les camions « utilisables » sur le champ de bataille.

- **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 considéré comme *Passage étroit* : sur un pont, dans une rue ou entre des champs de mines. Les joueurs doivent préciser avant la bataille les passages considérés comme *Passage étroit* sur la table de jeu.
- **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 d'une 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
si char équipé de stabilisateur	7
si char avec une tourelle étroite	9
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 - Modificateurs pour Toucher :** Plusieurs modificateurs ont été modifiés ou ajoutés :

Modificateur de portée (représente l'efficacité à longue portée des canons L et LL)

- Canon court (*) ou tir d'obus HE - 1/20 cm au-delà de 20 cm
- Canon normal ou <= 40 mm - 1/30 cm au-delà de 30 cm
- Canon long (L) sauf Russe - 1/45 cm au-delà de 45 cm
- Canon très long (LL) - 1/60 cm au-delà de 60 cm

Véhicule complètement fermé - 1 (remplace chef de char sorti)

Mauvais optique ou tourelle étroite - 1 (pour les russes et français)

Cible en mouvement / si rapide -2/-3 si la cible se déplace de 50 cm ou plus

Cible infanterie/canon dans un retranchement -4

207 bis - Tir contre un canon : On ne distingue plus les canons AC des autres canons pour ce qui est de la chance de toucher. La taille du canon (+1/-1) n'est prise en compte que si le canon est à découvert ou à couvert. Dans un retranchement ou un bunker, on considère que le canon est suffisamment bien camouflé quelle que soit sa taille.

- **208 - Efficacité des munitions :** Certains calibres sont ré évalués. Voir la fiche de référence.

- HMG 12,7 0 (au lieu de -1)
- 37* 1 (au lieu de 0)
- 20L, 37 2 (au lieu de 1)
- 20LL, 37L 3 (au lieu de 2)
- 28LL, 37LL 4 (au lieu de 3)
- 100L 10 (au lieu de 9)
- 88LL 10 (au lieu de 11)
- 128L et 150L 11 (au lieu de 12)

- Panzerfaust 43-45 8 (au lieu de 7)
- Panzerschreck 8 (au lieu de 7)
- Bazooka 6 (au lieu de 5)
- Piat 7 (au lieu de 6)
- ATR 2 (au lieu de 1)
- HMG 0 (au lieu de -1)

Note : Les canons de 37 et de 20 perdent leur capacité CdF 2 mais gagnent +1 en puissance antichar. Les Panzerfaust ne sont disponibles qu'à partir de 1943.

- **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.
- **209 bis - Modificateur de portée** : Tous les canons ont maintenant +1 en puissance AC à courte portée (30 cm). Au-delà de 60 cm le malus est de -1 tous les 30 cm. Pour les canons L, le malus de distance ne s'applique qu'au-delà de 90 cm et pour les canons LL au-delà de 120 cm. Ceci traduit mieux le fait que les canons L et LL perdent moins d'efficacité à longue portée. A noter que le canon russe de 85mm n'est plus considéré comme L mais garde sa puissance AC de 8.
- **210 - Tir venant du haut** : L'avantage pour tir venant du haut (+1 au tir et +1 à la destruction) 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. On prend le blindage de la cible selon son orientation et pas forcément le blindage arrière.
- 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 prend forcément la valeur de blindage arrière car c'est le toit qui est touché et que cette zone est généralement moins protégée. Le bonus +1 au tir et +1 à la destruction reste valable.
- **211 - Disponibilité des munitions** : Chaque fois qu'un véhicule dispose de munitions en quantité limitée on utilise une règle 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, les obus HEAT, APCR, APDS, les chars 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 - Mouvement continu** : Un char en mouvement continu doit avancer au minimum de 10 cm en ligne droite lors de son prochain mouvement.
- **214 - Blindés contre Infanterie** : La procédure reste inchangée. On distingue 3 cas :

1 - Blindé qui tente d'écraser l'infanterie : Le blindé peut écraser une unité en réussissant un jet à 3+ si l'infanterie est à découvert ou 5+ si elle est dans un couvert. Si l'infanterie survie, elle est démoralisée et doit reculer de 5 cm. L'infanterie avec une arme antichar peut faire un TO sur le blindé juste avant l'attaque (avec 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
- Half track : Jeep, moto

En cas de réussite, le véhicule cible est détruit et ses passagers font un jet de sauvegarde à -1. En cas d'échec, le véhicule cible fuit de 20 cm. 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 ou plus

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). Si l'attaque du blindé est en dehors de l'arc de tir du canon, les servants des canons de 75 et moins et ceux des canons AA sur affût 360° ont droit à un test d'expérience pour faire pivoter le canon juste avant l'attaque. Le tir se fera alors avec la condition « Canon ou véhicule qui pivote ». Les autres canons sont trop lents pour être pivotés avant le tir.

- **215 - Infanterie contre blindés :** La procédure reste globalement identique mais on apporte les modifications suivantes :
 - En 1939 et 1940, l'infanterie a -1 au test d'expérience pour attaquer un blindé en assaut : l'infanterie n'est pas habituée à cette tactique.
 - 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 (ou qui est en mouvement continu), 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 :** Si l'équipage d'un véhicule est touché par un tir et obtient un résultat « éliminé » sur son jet de sauvegarde, l'effet dépend du type de véhicule :
 - Si le véhicule a un toit ouvert, l'équipage abandonne le véhicule qui est considéré comme détruit.
 - Si le véhicule est complètement blindé, c'est le chef de char qui a été touché. Le véhicule est stoppé pendant un tour. Après quoi le blindé compte toujours comme complètement fermé, ne peut pas utiliser sa MG AA et a un malus de -2 pour le tir avec son armement principal (ou -1D6 s'il a seulement des MG). 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 possède 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 pendant le reste de la partie.
- **218 - Chars non fiable :** Les chars non fiables peuvent avoir des problèmes techniques lors des mouvements et cela d'autant plus qu'ils vont vite. On lance 2D6 après chaque mouvement du char. Si le char avance comme s'il était lent (-10 cm en terrain clair et -15 cm sur route) il tombe en panne sur un résultat de 2 ou 3. Si le char utilise sa pleine vitesse, il tombe en panne sur un résultat de 2, 3

ou 4. S'il tombe en panne, le char se retrouve immobilisé à la fin de son mouvement. L'équipage n'est pas obligé de réussir un test d'expérience pour rester dans le char au moment où il tombe en panne. Le char reste immobilisé jusqu'à la fin de la partie.

- **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 et dans ce cas il doit se rapprocher des autres véhicules de sa formation. Le véhicule peut néanmoins pivoter sur place et utiliser ses armes normalement.
- **220 - Tourelle étroite :** Le malus de -1 est maintenu mais on enlève le malus spécifique aux blindés français. Un blindé avec tourelle étroite peut tirer après avoir bougé mais avec un malus comme indiqué dans le tableau des jets pour toucher. Le malus de *Tourelle étroite* ne se cumule pas avec celui pour *Mauvais optiques*.
- **220 bis - Chars Russes et Français :** On remplace le malus pour les Chars Russes, Français et Mineurs par un malus de -1 pour *Mauvais optiques* (cas des Russes) ou *Tourelle étroite* (cas des chars Français et de certains Russes également). A rajouter dans les matériels.
- **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 en pivotant sur place ou en tournant sa tourelle mais 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 (ou tourelle qui pivote). Si le véhicule ennemi a déjà tiré pendant le tout, il peut faire un nouveau tir avec un malus de -2 (qui s'annule avec le bonus de +2 pour tir à bout portant).

Exemple : Un char Tigre II prend pour cible un groupe 3 Sherman à courte portée et en détruit un. Au tour des Sherman, ceux-ci peuvent effectuer un mouvement pour aller chacun sur un des flancs du Tigre. S'ils s'approchent à courte portée (10 cm), l'équipage du Tigre peut faire un test d'expérience et en cas de réussite, pivoter le char (ou la tourelle) et prendre pour cible l'un des Sherman qui s'est approché d'un peu trop près. Le tir se fera avec un malus de -2 car le Tigre a déjà tiré ce tour-ci. Si les Sherman restent à plus de 10 cm, le Tigre ne peut pas réagir.

- **222 - Cible invisible :** Pour qu'un véhicule puisse s'approcher d'un véhicule ennemi à bout portant (10 cm), il faut que celui-ci puisse voir sa cible au début de son mouvement. Il peut toujours s'approcher à portée courte (-30 cm) pour lui tirer dessus.
- **223 - Lance-flammes de véhicule :** On lance un dé de couleur lors du tir d'un lance-flammes. Le véhicule est à cours d'essence si le dé de couleur fait 1. Un véhicule a en effet une réserve d'essence beaucoup plus importante que celle d'un lance-flammes d'infanterie.
- **224 - Chars enterrés :** Les russes plaçaient souvent leurs chars en position enterrée pour les utiliser comme des canons AC fixes. Les allemands utilisent aussi cette tactique à Stalingrad et à Berlin et les Japonais dans le pacifique. Un char enterré ne peut pas bouger et se comporte comme un canon AC avec un affût 360°. Il est détecté comme un canon AC et non plus comme un véhicule. Il est toujours considéré comme étant « Caisse invisible » (donc -2 au toucher) et de plus les tests de destruction se font avec un malus de -1. On prend toujours le blindage de front. L'infanterie peut attaquer un assaut un char enterré qui compte comme étant immobilisé.

Artillerie

Note : Le chapitre demande à être entièrement revu et réorganisé pour éviter les confusions. On distingue 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** : Les gabarits d'artillerie sont maintenant carrés et on distingue des batteries de 4 et 6 pièces. Chaque pièce a un gabarit de 5 x 5 cm ou de 10 x 5 cm dans le cas d'un lance-roquette. Exemples :
 - Batterie de canons 4 pièces 10 x 10 cm
 - Batterie de canons 6 pièces 15 x 10 cm
 - Batterie de 6 Lance-roquettes 20 x 15 cm
- Il est possible d'utiliser des gabarits d'une longueur double et d'une largeur divisée par deux (30 cm x 5 cm par exemple) sauf pour les lance-roquettes. Cela pour permettre un meilleur emploi des fumigènes ou faire des barrages roulants suivis par l'infanterie par exemple.
- Lorsqu'on place les gabarits sur la table, ils sont orientés de façon à être parallèles à l'un des bords de la table (on ne peut pas les mettre de biais).
- **302 - Type de support** : Le support d'artillerie le plus courant est celui fourni par le bataillon. Il s'agit le plus souvent de mortiers de 80 mm (ou 120 mm chez les allemands à partir de 43). On distingue le support *Organique* qui est disponible plus facilement et le support *Divisionnaire* qui est plus aléatoire. Si les mortiers du *support organique* sont déployés sur la table (ce qui est fréquent chez les allemands et rare chez les américains), ils ne sont alors plus disponibles en support hors table.
- **303 - Procédure de tir** : La procédure de tir a été revue et simplifiée.
- Le joueur doit tout d'abord réussir une demande de support pour vérifier si une batterie hors table est disponible pour l'appuyer. Ce test est réalisé au moment de la phase de ralliement (cf. Fiche de référence pour voir la chance de réussite par nationalité).
- Si la demande de support est un succès, l'artillerie peut être activée durant le tour. Le joueur place un marqueur de 5 x 5 cm sur la zone ciblée. Il doit réussir un test de précision (5+ en général). Si le test réussi, le tir de l'artillerie est résolu immédiatement. En cas d'échec, le joueur bénéficie d'un bonus de +2 au jet de précision au tour suivant. En cas de nouvel échec, la 3^e tentative sera automatiquement réussie. Il n'y a plus de jet de déviation, de tir d'urgence ou d'ajustement du tir.
- Lorsque le tir est résolu, le joueur place son gabarit de façon à recouvrir complètement la zone ciblée. Toutes les unités au moins partiellement sous le gabarit subissent l'effet du tir.
- **303-bis - Tir sur des amis** : Si le résultat du test de précision est de « 1 », il y a un risque de toucher des unités amies par erreur. Relancez 1D6 et sur un résultat de 4+, l'adversaire peut déplacer le gabarit sur vos unités dans un rayon de 30 cm autour du point visé. Le tir d'artillerie est alors résolu immédiatement. Ignorez cette règle si aucun ami n'est à moins de 30 cm de la cible.
- **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). Si le test de support échoue, la batterie n'est pas disponible ce tour mais le joueur pourra refaire un test de contact radio au tour suivant pour demander un nouveau support.
- **305 - Batteries multiples** : Les Américains à partir de 44 peuvent avoir deux batteries d'artillerie hors table. Cela représente la possibilité d'activer les échelons supérieurs (Bataillon-> Division -> Corps).

- **306 - Observateurs** : Un observateur est mis en placement caché sur la table et est considéré comme toujours camouflé. Il ne peut pas être attaqué tant qu'il n'a pas été détecté qui s'approche à 5 cm (ou 15 cm pour une unité de reco).
- **307 - Effet sur les véhicules** : Quand un véhicule est pris dans un tir d'artillerie indirect, la règle est modifiée comme suit. On lance un nombre de D6 égal à la puissance HE du barrage. Chaque résultat de 5 ou 6 est une touche.
 - Les véhicules non blindés sont détruits s'ils reçoivent une touche. Les passagers ont droit à un jet de sauvegarde à -1.
 - Les véhicules blindés ignorent la 1^{ère} touche. Si un véhicule blindé reçoit au moins deux touches, on effectue alors un test de destruction en prenant le blindage arrière avec un modificateur de +1 pour tir venant du haut ou de +3 si le véhicule est avec un toit ouvert.

Artillerie sur table (tir direct)

- **401 - Caractéristiques** : Elles seront plus développées avec en particulier :
 - Taille des canons : Elle tient compte à la fois du calibre et de la taille de l'affût
 - Petit : canons AC jusqu'à 50 mm, Obusiers d'infanterie léger
 - Moyen : Canon de 75, Pak 43 88 mm, Obusiers de 105 et 120
 - Grand : Obusiers de 155, Canon AA sur affût ... considérés comme des véhicules pour la distance de visibilité
 - Munitions :
 - HE : High Explosives
 - AP : Armor Piercing
 - HEAT : High Explosive Anti Tank (charge creuse)
 - APCR : Armor Piercing Composite Rigide (obus à flèche en tungstène)
 - APDS : Armor Piercing Discarding Sabot (amélioration du APCR)
 - Fumigènes
- **402 - Mouvement** : Tous les canons AC peuvent être déplacés et réorientés avant un tir (même ceux d'un calibre > 80 mm). Les obusiers légers (leIG 75 ou 65 mm italien) sont déplacés comme des canons AC de 50 mm (10 cm en clair, 15 cm sur route). Seuls ces canons légers (AC de 50 mm et obusiers légers) peuvent être déplacés pendant la partie dans un bâtiment ou un retranchement. Les autres canons AC et les obusiers ou canons AA de 75 mm ou moins peuvent débiter le scénario en étant déjà dans un bâtiment/retranchement mais ne peuvent alors plus bouger.
- Les canons sont considérés comme des véhicules à roues pour le mouvement dans les terrains difficiles. Les canons démontables et transportés à dos d'homme ou de mule sont considérés comme de l'infanterie.
- **403 - Transport** : Les règles pour déplacer un canon sont modifiées comme suit :
 - Un canon peut être attelé si son tracteur est dans les 5 cm.
 - 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

Exemple : Un canon AC de 50L est placé en embuscade avec un half-track à côté. Au 1^{er} tour, le canon AC tire puis s'attèle au half-track. Au 2^{ème} tour, le half-track peut se déplacer de 40 cm (50 cm -10 cm de malus) avec le canon ou bien se déplacer de 20 cm (moitié de son mouvement) et dételé le canon. Dans ce cas le canon peut alors tirer en comptant comme « Canon ou véhicule qui pivote ».

- **404 - Canon Flak de 88 mm :** Il tire tout en étant attelé mais dans ce cas il perd de la précision : -1 au jet pour toucher et n'est plus considéré comme un canon L. Le jet de destruction est inchangé.
- **405 - Couvert :** Le modificateur pour tir sur un canon à couvert passe à -2 pour tous les canons (et pas seulement les canons AC).
- **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) est plus efficace qu'un tir indirect. Lorsque la cible est touchée par un tir direct, 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 c'est seulement sur 6). Les touches supplémentaires sont réparties sur les cibles dans les 5 cm du point d'impact.

Artillerie sur table (tir indirect)

Actuellement le tir indirect par des canons sur la table est trop facile et trop efficace. Les règles sont modifiées comme suit :

- **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. La taille du gabarit est de 5 x 5 cm par pièce, les gabarits devant être placés les uns à côté des autres.
- **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 canon ou 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, 20 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 dans le cas des américains uniquement. Un observateur ne peut guider qu'un seul tir à la fois (il peut guider le tir de tous les canons d'une même batterie si ceux-ci sont groupés à 5 cm les uns des autres). L'observateur doit se trouver :
 - A 10 cm maxi du canon et en vue de la cible (communication par signaux).
 - A une distance quelconque du canon mais muni d'un téléphone de campagne (il reste alors fixe) ou d'une radio (il peut se déplacer).
- **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 diriger le tir des mortiers de 60 mm de la compagnie ou pour demander un support hors table au niveau bataillon (mortier 80 mm), régiment (canon 105 mm) ou division (canon 155 mm). Pour diriger le tir indirect d'une batterie sur

table par radio il n'est pas nécessaire de faire une demande de support comme pour une batterie hors table. La batterie est considérée comme étant dédiée au support des unités sur la table.

- **416 - Procédure de tir :** La procédure de tir indirecte est exactement la même que s'il s'agissait d'un support d'artillerie hors table (test de précision, 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). Si la batterie fait mouvement, change d'observateur ou si l'observateur fait mouvement, il faut recommencer toute la procédure.
- **417 - Effets d'un tir indirect :**
 - La zone d'effet du tir de chaque pièce 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 (semblable à la zone de tir d'une batterie hors table).
 - Pour chaque canon on lance le nombre de D6 requis pour chaque unité dans la zone de feu (seulement 2 unités pour les mortiers de 60 mm).
 - 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.
 - L'effet sur les véhicules est identique à celui des batteries hors table (cf. 307).
 - 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
- **409 - Particularités nationales :**
 - Les chefs de section américains peuvent servir d'observateur pour diriger le tir des mortiers de 60 mm de la compagnie ou pour diriger les tirs d'artillerie hors table.
 - Les américains peuvent grouper le tir de deux batteries d'artillerie sur la même zone. Un seul jet de précision est nécessaire. En cas de réussite, les gabarits des deux batteries sont placés sur la zone ciblée. Les effets des tirs se cumulent sur les cibles présentes sous les deux gabarits à la fois. Cette règle simule l'effet de la méthode du *Time On Target*.
 - Les allemands utilisent également des mortiers de 120 mm au niveau du bataillon (support hors table). Les mortiers de 81 sont alors détachés au niveau de la cie avec un observateur.
 - Les anglais détachent souvent 2 mortiers de 81 auprès d'une cie (avec un observateur) et gardent 4 mortiers pour du support hors table.
 - Les russes n'ont pas de radio pour diriger le tir des mortiers déployés sur la table. Tous les tirs doivent se faire à vue en tir direct.

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 qui passe un tour complet sans bouger ni tirer à côté de la barricade et qui réussit un test d'expérience (un seul test par barricade). Cela représente le temps nécessaire pour débloquer un passage dans la barricade. Les unités d'infanterie pionniers réussissent automatiquement leur test pour dégager une barricade.
- Un char ou un canon d'assaut entièrement chenillé peut tenter de franchir une barricade. Il doit débiter son mouvement au contact de celle-ci. Il divise son mouvement par deux et doit faire un test d'immobilisation. En cas de succès il franchit la barricade mais celle-ci n'est pas enlevée.
- **503 - Obstacle antichar :** Il n'est pas possible de placer un obstacle antichar sur une route.

Aviation

Le support aérien ne concerne que l'appui rapproché. Les bombardements stratégiques par tapis de bombes seront traités comme un bombardement d'artillerie préparatoire.

- **601 - Nombre d'avions :** Un support aérien permet de disposer de 2 avions en appui rapproché. Ce sont généralement des chasseurs ou des chasseurs bombardiers.
- **602 - Défense AA :** Seules les MG AA et 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 :** Lorsqu'un avion attaque un blindé avec une bombe, un canon ou une roquette, la cible est touchée sur un résultat de 3+ (au lieu de 4+ précédemment). En cas de succès, on fait un test de destruction avec la valeur arrière du blindage et avec un bonus de +1 pour tir venant du haut (ou +3 sur un véhicule avec un toit ouvert). La valeur AC des attaques aériennes est la suivante :

Bombe de petit calibre	4	
Bombe de gros calibre	5	
Canon 20 mm	4	(2 attaques)
Canon 37 mm	6	(2 attaques)
Roquette russe (Sturmovik)	5	
Roquette alliée (Typhoon)	7	

Règles optionnelles

- **701 - Sniper :** Les snipers débutent toujours le jeu en étant camouflé. La portée de tir d'un sniper est de 80/40 cm. A longue portée (41 à 80 cm) le sniper a un malus de -1 au tir. Seule l'infanterie ou un véhicule avec toit ouvert qui est la cible du tir a droit à un test d'expérience pour repérer le sniper. Si le test est réussi, le sniper est détecté et il perd sa capacité spéciale de tir. Il est alors placé sur la table.
- Un sniper détecté ne peut pas se re-camoufler.
- Un sniper ne peut pas tirer sur un observateur d'artillerie qui est camouflé.
- On est limité à deux snipers par camps.