



foire Aux Questions

<http://www.blitzkrieg.fr/forum/index.php>

PRESENTATION

2 Déroulement d'une partie ?

Q.: Lorsque je tente d'imaginer une partie je ne vois pas comment cela commence ni même comment cela se déroule. Existe-t-il une note quelque part qui pour un ignare comme moi servirait de vade me cum pas à pas?? Merci d'avance.

R.: Voici la recette pour jouer :

- 1 - Avoir des figurines, un adversaire, une table, des dés et de quoi faire un décor
- 2 - Choisir un scénario dans le livre ou sur le site
- 3 - Poser sur la table les figurines selon ce qui est indiqué dans le scénario.
- 4 - On commence le 1er tour
- 5 - Le joueur qui a l'initiative (c'est indiqué dans le scénario) active une formation et la fait bouger et/ou tirer
- 6 - Le 2° joueur active a son tour une formation et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées
- 7 - C'est la fin du 1er tour, on commence le 2° de la même façon sauf que l'initiative est déterminée au hasard.
- 8 - Et ainsi de suite jusqu'à faire les x tours du scénario
- 9 - A la fin du dernier tour, on détermine le vainqueur
- 10 - On range les figurines et le décor

Tu peux aussi consulter les excellents rapports de bataille du Cpt Miller 😊

2 Distances pour le 6, 10 ou 20 mm

Q.: J'aurai voulu savoir si on garde les mêmes distances pour l'échelle en 6, 10 ou 20 mm ?

R.: On peut garder les mêmes distances pour le 10 et 20 mm. Pour le 6 mm voir la fiche sur le site

<http://www.blitzkrieg.fr/> la "Fiche de référence échelle 1/285" (pour le 6 mm) :

http://www.blitzkrieg.fr/regles/fiche_reference_6mm.pdf

Q.: La règle laisse libre cours pour jouer en 10 / 15 / 20 mm ...toutefois les distances de jeu (gabarit explosions, déplacements, portée tir etc..) sont indiqués sur une seule valeur.

Donc par exemple : autant un gabarit de 5 cm me paraît convenable pour du 10 mm sur un tir de mortier autant 5 cm sur du 20 mm ca me paraît un peu petit. Ne pourrait ton pas convertir en multipliant par 1.5 par ex certaines valeurs ?

R.: Un socle pour l'infanterie est en moyenne de 30*30. Si tu veux socler plus grand, tu peux multiplier toutes les distances et dimensions avec le même facteur multiplicateur.

2.2 Soclage

Q.: J'ai un petit doute quant au soclage des figs, car étant donné que je joue en 28mm et que dans les règles les exemples de soclages s'arrêtent au 20mm, j'ai utilisé pour mes figs (en me basant sur l'évolution du soclage en fonction de l'échelle des figs) des socles de 45mm. Est-ce correct ? En tout cas pour du 28mm je trouve que c'est impeccable.

R.: Pour le soclage tu fais un peu comme tu veux, le principal c'est que les deux joueurs disposent du même.

Q.: Dans un des scenarios publiés dans la règle (ou le supplément Front de l'Est), il est fait mention dans un OB d'un Chef de Bataillon soviétique : est ce sous la forme d'une plaquette de 4 figurines comme toute plaquette de commandement, ou peut-il s'agir d'une plaquette de 5 figurines ?

R.: Le soclage de BK est peu contraignant, donc libre à toi de faire un chef de bataillon à 5 figurines voir plus. Tu es libre de le représenter comme tu veux...

Q.: Je compte utiliser mes petits socles F.O.W. de commandement pour en faire mes socles de commandement de section. Cela peut il poser des soucis ?

R.: Aucun souci, l'essentiel est de pouvoir distinguer la troupe des chefs.

Q.: Les soviétiques ont largement utilisé la cavalerie et ont même constitué des Corps mixte Blindés-Cavalerie (cf Opération Bagration). Mais en 15mm, comment les socle t'on ?
Socle de 3cm X 3 cm ; 2 chevaux pour les unités et 3 pour les unités de commandement ?

R.: Pour le soclage de la cavalerie on peut prendre en effet du 3x3 avec deux cavaliers. Ca me semble un bon compromis et un bon rendu visuel. Etant donné qu'ils peuvent combattre à pied, en démontant tes cavaliers, l'équivalent infanterie occupera le même front et la même surface.

Q.: Les Piats, Bazooka et Panzerschreck (armes Anti tank rechargeables) doivent être soclées par deux (p.5). Hors je suis pris d'un doute quand je lis page 77 le paragraphe sur les " Volksturm" qui sont toujours armés de Panzerfaust.
Alors dois-je socler les Panzerfaust par deux figurines ou alors socler un Panzerfaust avec deux ou trois autres figurines équipées de fusil, pm ou fa?

R.: Le Panzerfaust est un équipement supplémentaire d'unité de combat, donc à mettre sur un socle de (MIL), (RES), (INF), (PM), (AST) ou (LMG) à 3 figs (4 pour la plaquette de commandement).
Pour les Piats, Bazooka, Panzerschreck, Lance-flammes, fusil ATR il faut 2 figurines sur le socle.

2.4 Caractéristiques

Type

Q.: J'étais entrain d'étudier les unités allemandes et j'ai vu que les paras et les éclaireurs étaient équipés de LMG mais je n'ai trouvé nulle part leur cadence de tir et leur distance de tir.

R.: C'est de l'**Infanterie lourde (LMG)** (p.6) donc Puissance de feu 3D6 portée 30/60 (p.13).

Test d'Expérience

Q.: Une unité qui fait un test d'expérience subit elle les modificateurs du tableau "Test de Ralliement" ?

R.: Pas pour un "Test d'Expérience". Dans ce cas les modificateurs ne s'appliquent pas.
C'est simplement 1D6, avec réussite de :

- * 3+ pour "Elite"
- * 4+ pour "Vétéran"
- * 5+ pour "Conscrit"

2.5 Terrain

Bâtiment

Q.: Les bâtiments, y a t'il un nombre maximum d'unités autorisées dans un bâtiment ? Ou bien cela dépend il uniquement de la taille du modèle et du soclage utilisé ?

R.: Cela dépend de la taille des modèles et d'un accord préalable entre les joueurs. On peut distinguer par exemples 3 types de bâtiments :

- Petite maison : une unité plus éventuellement une arme de soutien
 - Maison standard : 2 à 3 unités ou armes de soutien / étage
 - Immeuble : 4 à 5 unités ou armes de soutien / étage
- Ou plus simple, autant que peut en contenir le modèle.

Maison

Q.: Page 7 et sur l'aide de jeu, pour les maisons il est seulement indiqué "interdit aux véhicules", et pour un immeuble "interdit aux véhicules, +5 cm pour entrer ou changer d'étage".
D'où ma question : Doit-on dépenser 5 cm pour entrer dans la maison ou non ?

R.: Une maison est un bâtiment donc +5 cm pour y entrer (comme dans un immeuble). C'est une omission sur l'aide de jeu et la page 7.

Bocage

Q.: Le bocage pénalise t'il le mouvement de l'infanterie comme une haie c'est à dire +5cm ?
Une unité collée derrière une haie ou un mur voit et est vue de l'autre côté. En est-il de même si la même unité est collée derrière du bocage. Voit elle ? (je pense que oui) et est elle vue ?

R.: Le bocage est considéré comme une haie mais avec les modifications suivantes :

- Niveau 2 (comme un immeuble à plusieurs étages)
- Le mouvement est réduit de 10 cm pour traverser (infanterie comprise)
- Interdit aux véhicules à roues et H-T. Les autres blindés peuvent tenter de traverser avec un risque d'immobilisation.

Une unité à couvert derrière un bocage voit au delà de l'obstacle. Elle reste invisible pour l'ennemi sauf si elle fait feu et se découvre.

Q.: *On ne voit pas au travers mais on peu quand même tirer ? Et ce faire tirer dessus ? Quand un char passe le bocage quel risque ?*

R.: Sauf si tu es camouflé ou si tu es arrivé en lisière du bocage avec prudence (en rampant par exemple) ton unité sera non détectable par l'ennemi. Mais si tu arrives en déplacement normal et tu te postes en lisière tu es visible et tu peux subir les coups de l'ennemi.

Si elle fait un mouvement de type "Ramper", cela simule qu'elle vient se positionner dans la haie de façon à pouvoir voir et tirer de l'autre côté sans se faire détecter par l'ennemi. Dans ce cas l'ennemi ne la détectera qu'à 5 cm de distance (à bout portant).

Si l'infanterie reste derrière le bocage (en retrait), elle ne peut pas être vue mais ne peut pas voir non plus.

Pour le franchissement, seuls les chars passent avec un test d'immobilisation. Tout autre véhicule même Half-tracks ne peuvent le franchir.

Champs cultivés

Q.: *Une unité qui traverse un champ de blé bénéficie t'elle d'un couvert léger du fait que l'on voit mal les cibles, ou alors si cela bloque la ligne de vue, de plus une mitrailleuse à l'étage d'une maison voit par dessus, comment doit on gérer tout cela ?*

R.: Les champs cultivés n'apportent aucun couvert (voir p.7 ou Fiche de référence – "EFFETS DU TERRAIN"). La visibilité est bloquée au-delà de 10 cm au printemps - été (rien en automne - hiver), sauf si bien sûr le tireur est plus haut que la cible.

Q.: *Les champs de blé sont-ils considérés comme un couvert en ce qui concerne les assauts d'infanterie sur un blindé ? En gros, est-ce que depuis un champ, une unité peut se ruer sur un blindé à 5 cm d'elle ?*

R.: Oui ! Ce qui compte c'est que l'infanterie puisse se dérober à la vue du blindé ennemi et s'en approcher suffisamment près pour oser l'attaquer.

INFANTERIE

3 Activation et définition des formations d'infanterie

Q.: *Pourrait-on me préciser qu'elle est la plus petite formation d'infanterie activable dans un segment de jeux. Je m'explique, à chaque fois qu'un joueur à la main il active une de ses formations et effectue une action avec chaque unité la composant, alors pour l'infanterie la plus petite de ces formations est elle la compagnie ? Ou la section ? Pour être précis, une compagnie réduite de paras US avec 2 sections de 2 unités et un chef plus le Cdt de Cie et une MMG sera t'elle activée en 3 fois (une pour chaque section et une pour le Cdt et la MMG) ou en une fois (une pour la Cie au complet) ?*

R.: Une formation peut être composée de 1 à 3 sections. Quand on active une formation on active toutes les sections de celle-ci. Dans ton exemple, la compagnie réduite de parachutistes est activée en une seule fois. Si la compagnie dispose de véhicules ou canons qui lui sont rattachés, ils sont activés en même temps. C'est le cas général.

Cependant, pour certains scénarios avec très peu d'unité (par exemple une compagnie d'infanterie par joueur), on peut choisir d'activer section par section afin de disposer de plus de souplesse. C'est une option à définir entre joueurs pour le scénario. L'idée est que chaque joueur dispose d'environ 3 à 5 formations.

Q.: *Dans la règle on dit qu'on active les formations à tour de rôle. Mais c'est quoi une formation ? C'est une compagnie plus toutes les sections (chars, canons, etc.) ou une compagnie est une formation, la section de chars est une autre formation et ainsi de suite. Cela veut dire que si je joue une compagnie d'infanterie + 3 sections (2 de chars, 1 de canons) cela me fait 4 formations que je jouerais en alternance avec mon adversaire suivant son nombre de formations ?*

R.: En effet, une formation est soit :

- Une Cie d'infanterie, ou une Cie réduite ou une seule section dans certains cas (les pionniers)

- une section de chars légers (moyens ou lourds), canons d'assaut, chasseurs de char, canons antichars, canons automoteur, reconnaissance, antiaérienne, d'artillerie, etc.

Q.: Lorsque j'ai une compagnie formée de 3 sections d'infanterie de ligne + 1 MMG, puis-je activer la compagnie et plus tard la MMG, ou doit-elle être activée en même temps que le reste de la compagnie ?

R.: Toutes les unités de la formation doivent être activées en même temps, même si les sections sont séparées. Idem pour les sections de chars. Tous les chars appartenant à la section sont activés en même temps. Par contre il est possible de déclarer que la MMG réserve son tir (elle pourra alors effectuer un tir d'opportunité durant le reste du tour).

3.1 Tour de jeu

Q.: Comment séquence-t-on un tour de jeu ?

R.: La règle est assez souple sur le déroulement des actions/réactions et cela peut perturber certains joueurs. Afin de clarifier les choses je vous suggère de procéder de la façon suivante (aucune obligation !!!):

Au moment de l'activation d'une formation, le joueur déclare ses actions dans l'ordre suivant :

- Les tirs de début de phase
- Les assauts
- Les autres mouvements
- Les tirs de fin de phase (après les TO adverses)

On se rapproche ainsi d'une séquence de jeu à la ASL.

Tous les mouvements sont censés avoir lieu en même temps durant une activation. Le but étant que la règle ne permet pas des tactiques alambiquées pour éviter des tirs ou faire des assauts sans risques.

Q.: Un même joueur peut-il passer plusieurs fois par tour ?

R.: Oui. Si les 2 joueurs passent, le tour s'arrête.

Q.: Une compagnie scindée en deux (portée de commandement +de 5cm) pour l'une ou l'autre raison (pertes, fuite...) est elle activée en même temps ou alors les deux parties sont elles activées séparément jusqu'au moment où la compagnie est de nouveau reconstituée (en commandement) ?

R.: Quand une formation est activée, tous les éléments qui la composent sont activés en même temps.

Q.: Une section faisant partie d'une compagnie comporte un chef de section, cette section peut-elle volontairement bouger et être hors de commandement du reste de la compagnie ?

R.: Si la section comporte un groupe de commandement, elle peut bouger ou bon lui semble.

Q.: J'achète une unité AC: ex. 2 Pak38

- a - Peuvent ils être déployés dans des endroits différents ?
- b - Si oui: Chaque Pak est il commandé par lui-même ?
- c - Si oui: sont-ils activés au même moment ?

R.: a - Oui, les unités d'artillerie sont "indépendantes"
b - Oui,
c - Oui, mais chaque pièce peut faire un tir d'opportunité à n'importe quel moment du tour.

Q.: Une Cie active en TO une MMG (et dans l'absolu quelques unités). Le reste de la Cie est elle entièrement désactivée pour bouger, ou les sections n'ayant pas effectuée le TO pourront elles s'activer par la suite - Seule la MMG (les unités ayant fait le TO) ne pourra bouger du fait de sont TO ?

R.: Seules les unités (=plaquettes) qui ont effectuées un TO ne peuvent plus être activées. Les unités de la Cie qui n'ont pas fait de TO peuvent être activées ou faire un TO plus tard.

3.2 Action des unités

Q.: 1/ Peut on effectuer une partie du MVT puis TIRER et compléter le MVT ?

2/ Peut on TIRER (tir réduit) puis effectuer son MVT ou si une unité qui exécute un TO avec tir réduit, peut-elle bouger ensuite ?

R.: 1/ Non, mouvement puis TIR.

2/ Il n'est pas possible de bouger si on a effectué un tir (idem à la suite d'un TO). On considère que soit une unité a reçu l'ordre d'ouvrir le feu (et elle le fait alors à pleine puissance) pour effectuer un tir de couverture par exemple, soit elle a reçu l'ordre de mouvement et ne pourra alors tirer qu'après les tirs d'opportunité adverses.

Si on pouvait tirer puis bouger, cela reviendrait à pouvoir se couvrir soi même pendant sa propre avance en tirant le premier sur son adversaire avant qu'il ne puisse effectuer un tir d'opportunité.

Q.: Un joueur déclare un mouvement normal avec des Shermans en oubliant de déclarer un mouvement sans tir pour garder le TO. L'adversaire en profite et vient avec ses chars à bout portant faire feu et même pour certain dans leur dos ... Les Shermans n'ont-ils pas le droit au tir d'opportunité ?

R.: Le Paragraphe page 8 "Réserver son tir" s'applique à l'infanterie mais également aux véhicules. Tout véhicule qui se déplace peut tirer (sauf tir immobile). Il n'est pas besoin de le préciser à son adversaire. Donc si ton Sherman avance sans tirer, il garde le droit de faire un tir d'opportunité dans la suite du tour mais avec le malus pour véhicule en mouvement. Il peut aussi utiliser ses MG à demi-puissance.

Q.: Je suis en placement caché dans une maison, mon adversaire décide de faire mouvement vers cette maison avec deux unités, j'attends le dernier moment pour faire mon tir d'opportunité pour avoir le +1 de bout portant. Mon tir désorganise une de ses unités qui repart rapidement vers son point de départ mais l'autre unité survit au tir. Mon adversaire peut-il à ce moment déclencher un assaut avec cette unité ?

R.: Pour préciser un peu les choses, on peut distinguer trois façons différentes de progresser vers un objectif :
1 - Le joueur déclare un assaut : il avance de 20 cm et peut pénétrer dans la maison avec son bonus de +5cm. **Si la maison contient des unités**, elles sont attaquées au corps à corps (après qu'elles aient effectué leur TO)
2 - Le joueur déclare un mouvement normal : il avance de 20 cm, se fait tirer dessus en TO par les occupants de la maison. Il ne peut alors pas entrer ni déclencher d'assaut. Par contre il a droit à un tir réduit puisqu'il s'est déplacé.
3 - Le joueur déclare un mouvement rapide et avance de 30 cm : il ne pourra pas tirer et devra stopper avant d'entrer dans la maison, l'assaut n'est pas possible ce tour-ci. Cette méthode est la moins efficace et ne doit pas être utilisée pour progresser vers un couvert susceptible d'abriter l'ennemi.

Q.: Est-il possible de faire un assaut après un mouvement rapide ? Et donc de bénéficier des 5 cm supplémentaires ?

R.: Non. L'unité ne peut pas effectuer d'assaut après un mouvement rapide. C'est l'un ou l'autre.

Q.: Il n'y a pas de mouvement d'assaut spécifique. Celui-ci se fait à la place du mouvement normal (et on combat dans les 5 cm) ?

R.: Il y a un mouvement d'assaut dans le sens où tu dois annoncer que l'unité va au corps à corps avant de débiter son déplacement. La distance de déplacement est la même que celle d'un mouvement normal. Tu ne peux pas avancer et au bout de 10cm dire "Je charge".

Q.: A quel moment peut-on sortir un chef de char ? Et du coup à quel moment peut-on le rentrer ? Peut-on sortir un chef de char en TO ?

R.: On expose le chef de char (et vice versa) uniquement au moment de son activation.

3.3 Commandement

Q.: N'importe quel commandant peut-il commander n'importe quelle unité ou doit-il y avoir un lien hiérarchique pour commander un élément.

R.: Les unités d'une formation ne peuvent être commandées que par les groupes de commandement de leur propre formation. Exception, les commissaires politiques russes peuvent commander toutes les unités.

Q.: Un commandant de Cie et un commandant de section ont ils la même efficacité de commandement et peuvent-ils agir indifféremment sur toutes les unités ?

R.: Oui et ils peuvent commander n'importe quelle unité de leur formation.

Q.: J'ai une compagnie à 3 sections. Est-ce qu'on a le droit de mélanger les unités entre elles qui n'appartiennent pas forcément à la même section, du moment qu'elles soient commandées ?

R.: Oui, l'essentiel c'est que toutes les unités appartiennent à la même compagnie. Tu peux aussi rajouter les armes de soutien.
Au sein d'une même formation (Cie d'infanterie), on considère que tous les hommes se connaissent suffisamment pour que les chefs soient interchangeable. En plus cela évite d'avoir à reconnaître quelle plaquette fait partie de quelle section. Pas besoin de distinguer les sections au sein d'une même compagnie. Par contre il est important de distinguer les unités des différentes compagnies.

Q.: Lorsque l'on a une Cie avec des supports, c'est considéré comme une seule entité ou les différents supports sont des unités indépendantes ?

R.: Les armes de soutien sont rattachées à une compagnie. Elles font partie intégrante de la Cie.

Q.: les mortiers (notamment les lourds) vont être assez souvent non commandés. Un officier doit il être en mesure de commander (à moins de 5 cm) pour diriger un tir indirect d'un mortier et si non le mortier est il dispensé des règles de tir pour une unité non commandée (tirer sur l'unité la plus proche) ?

R.: Les mortiers n'ont pas besoin d'être commandé pour tirer. Il faut cependant qu'un officier de la compagnie puisse voir la cible et diriger le tir. Il peut être à n'importe quelle distance du mortier.

Q.: La plaquette de commandement de compagnie peut si je ne me trompe commander toutes les unités de la compagnie, elle même est considérée comme toujours commandée.

Si l'ensemble des plaquettes d'une section (commandement de section compris) est hors portée de commandement du chef de compagnie, la section est elle commandée ou non?

R.: Les unités seront commandées si elles sont à portée de commandement de la plaquette du chef de section ou soit si elles sont à portée de commandement d'une unité elle même commandée.

En fait tu peux avoir une section A avec ton chef de section dans un coin, une autre section B complète, elle aussi, à l'autre bout du champ de bataille. Si elles respectent les restrictions par rapport à leur chef de section pas de problème.

Le socle de chef de compagnie est un socle de commandement en bonus en fait pour certaines armées comme les USA, c'est différent pour le Russe.

En fait, il n'y a pas de distinction entre chef de section et de compagnie. Pour être commandée, une plaquette doit être à distance de commandement d'un des chefs de sa compagnie (ou d'une autre unité elle même commandée), c'est tout !

Q.: Quel est le rôle exact du commandant de compagnie ? Faut-il que tous les chefs de sections soit à sa portée ou sert-il à commander n'importe quelle unité ?

R.: Il n'y a pas de réelle différence dans le jeu entre un chef de section et un chef de compagnie : les deux servent à commander les troupes et à les rallier.

Q.: Le chapitre "Commandement" me pose un problème d'interprétation et son importance peut dénaturer les mécanismes du jeu. Je m'explique : soit j'active une formation (c'est-à-dire le regroupement de plusieurs unités) et je contrôle avant tout mouvement, la chaîne de commandement de la FORMATION complète ; soit j'active unité après unité en vérifiant INDIVIDUELLEMENT la chaîne de commandement.

Prenons en exemples 2 situations :

Une formation X composée de 5 unités possède une chaîne de commandement valide au début de son activation. Une 6eme unité est hors de chaîne de commandement. Le chef décide de se déplacer pour reprendre le contrôle du mouton isolé. Se faisant, il brise la chaîne de commandement valide des 5 autres unités.

Option 1 : toutes les unités peuvent manœuvrer

Option 2 : le chef et l'unité 6 peuvent manœuvrer

R.: Dans ce cas, lorsque tu actives ta formation, le chef donne un ordre aux 5 unités qui bougent, puis il se déplace vers la 6° et lui donne l'ordre de bouger.

Si au tour suivant le chef se retrouve trop loin des 5 unités, celles-ci doivent l'attendre pour recevoir de nouveaux ordres.

Q.: Page 9, il est indiqué : "Les commissaires politiques russes peuvent commander n'importe quelle unité d'infanterie russe de n'importe quelle formation". Ils ont donc une certaine indépendance par rapport à l'unité à laquelle ils appartiennent. D'où ma question : Les commissaires politiques ont-ils le statut "unités indépendantes" ?

R.: Ils ont le même statut que toutes les unités de commandement. Ils sont libres de leurs actions.

Distances de commandement

Q.: Quelle est la distance maxi entre deux véhicules équipés de radio pour qu'ils restent commandés ?

R.: Aucune distance maximale. De plus, même si le char du chef de section est éliminé, les autres sont toujours considérés comme commandés (p.09 "Unités indépendantes").

Q.: Page 91, il est indiqué que l'on peut ajouter à la section antichar US un Bazooka par pièce.

Ma question : Comment cela se passe t'il pour leur commandement, quand considère t'on ces bazooka comme commandés ou non, vu qu'il n'y a pas d'unité de commandement ?

R.: Tu considères le bazooka comme attaché à la pièce, et il sera commandé s'il se trouve à moins de 5cm de celle-ci. Les bazookas étaient fournis (théoriquement) pour défendre les pièces en cas d'engagement rapproché.

Unités non commandées

Q.: Lors d'un assaut, si l'unité de commandement subit un TO qui la démoralise ? Est-ce que les autres unités continuent leur assaut, même non commandées ?

R.: Oui. L'ordre ayant été donné avant la démoralisation, l'assaut peut continuer.

Q.: Une formation en colonne de route composée comme suit manœuvre :

CHAR#4 CHAR#3 CHEF CHAR#2 CHAR#1 ==>

La chaîne de commandement est valide au début de son activation.

Option 1 : toutes les unités peuvent manœuvrer

Option 2 : char 1 et 2 manœuvrent, le chef également mais brise par son mouvement la chaîne de commandement. Chars 3 et 4 doivent tester.

Il apparaît de mon point de vue que l'option 1 est la plus cohérente cependant le choix rédactionnel du mot "unité" employé dans le chapitre cité me fais douter.

R.: Si les chars sont équipés de radio pas de problème, ils peuvent se déplacer sans restriction. Ceux qui n'ont pas de radio doivent rester dans les 15 cm les uns des autres.

Si tu actives ton unité et qu'elle est commandée au départ tu avances tout le monde sans test de commandement.

Q.: La chaîne de commandement s'applique t'elle aussi aux unités démos ? Ça faciliterait le ralliement, surtout pour le Russe...

R.: Une unité démoralisée va généralement fuir vers l'arrière à la recherche d'un couvert. Cela va le plus souvent briser la chaîne de commandement.

De toute façon, une unité démoralisée ne peut plus participer à une chaîne de commandement (même en bout de chaîne).

Pour le ralliement, les choses sont en fait très simples :

1 - Si l'unité est dans les 5 cm d'un "**Groupe de Commandement**", elle doit réussir un test d'expérience.

2 - Si l'unité est à + de 5 cm d'un "**Groupe de Commandement**", elle compte comme "non commandée" et subit un malus de -2 à son test.

Ne pas oublier le bonus de +1 si on est hors de vue de l'ennemie.

C'est en effet dur pour les Russes de rallier des troupes. En cas de perte des unités de commandement Russes par un sniper ou autre, on peut toujours envoyer un commissaire d'une autre troupe reprendre les choses en main. Ce n'est pas génial, mais c'est mieux que rien.

Q.: Es ce que les unités non démoralisées d'une section, dont le socle de commandement a été démoralisé dans le tour, doivent passer un test d'expérience pour pouvoir se déplacer ce tour ci ?

Un socle disposé en placement caché au delà de 5 cm du commandant doit-il passer un test d'expérience pour pouvoir effectuer son tir d'opportunité ?

R.: Une unité qui n'est pas commandée doit faire un test d'expérience pour bouger. Si aucun autre socle de commandement de la formation (de la compagnie) ne se trouve à portée, les unités doivent donc faire un test. C'est uniquement pour se déplacer, il n'est pas nécessaire d'être commandé pour tirer (même un TO).

Unités indépendantes

Q.: J'ai eu un point litigieux sur les pièces d'artillerie rattachées à une compagnie (canon Pak, obusier 75mm d'infanterie ou mortier de 81mm), lors d'une partie.

Sont-elles considérées comme indépendantes comme les autres canons ou doivent elles être à distance de commandement, pour agir comme elles veulent (par exemple pour le déplacement d'un Pak ou d'un canon d'infanterie par les servants ou pour le tir) ?

R.: Tu as la réponse en page 9 chapitre "3.3 – Commandement" : unités indépendantes = les pièces d'artilleries. Donc oui tu peux les déplacer et tirer sans faire de test mais l'activation se fait avec l'unité mère à laquelle elle est attachée.

2 Possibilités pour le tir :

- Soit l'unité d'artillerie possède une ligne de vue sur l'objectif et tire directement.

- Soit elle effectue un tir indirect commandée par un observateur ou par les unités de CDT de son unité équipée de radio.

Pour les déplacements elle est autonome et fera 5 cm ou 10 cm pour les unités de 40 mm ou moins, au delà de 80 mm ou pour les canon sur affût 360° il te faudra un attelage.

Q.: Les MG, mortiers, armes antichar type Bazooka (soclées à part) doivent-elles être commandées ou sont elles considérées comme des unités indépendantes ?

R.: Les unités du type "arme de soutien" sont des unités d'infanterie particulières mais restent des unités d'infanterie et doivent être commandées par un chef de section ou de compagnie.

Q.: Les canons AT, AA et autre IG sont-ils des unités indépendantes, doit on leur attacher un chef spécifique ou sont ils rattachés à une Cie d'infanterie, ce qui signifie qu'ils risquent d'être très souvent non commandés.

R.: Ce sont des unités indépendantes toujours considérées comme commandées. Les canons peuvent soit être regroupés dans une formation intrinsèque (3 canons AC par exemple) soit être rattachés à une formation d'infanterie (mais ce sont toujours des unités indépendantes).

Q.: Si un chef de section de char est démoralisé ou détruit, le reste de la section est-il considéré comme non commandé ou chaque char agit-il en unité indépendante ?

R.: A partir du moment où le véhicule est équipé d'une radio, il est considéré comme unité indépendante. Il n'a pas besoin d'être commandé par un supérieur sur la table.

3.4 Mouvement

Terrain difficile

Q.: Une unité a 20cm de potentiel mouvement. Elle démarre son mouvement en terrain clair et fait 10 cm puis continue sur un terrain à demi-mouvement. Il lui reste 10cm de potentiel que l'on divise par 2 ce qui fait 5cm de mouvement sur ce terrain. Jusque là pas de problème.

Dans le cas inverse, l'unité à toujours 20cm de potentiel mais elle doit débiter son mouvement en traversant 5cm de terrain à demi-mouvement. On divise le potentiel par 2 ce qui fait 10cm. On se déplace de 5 il reste 5. L'unité continue sur du terrain clair. Fait-elle 5 cm de mouvement ou doit on remultiplier le potentiel restant (5) par 2 pour se déplacer de 10 cm ?

R.: Les 5 premiers cm en terrain difficile te coutent 10cm, il t'en reste donc 10 à parcourir en terrain clair. Les cm comptent double dans le terrain difficile.

Q.: L'infanterie peut bouger librement à travers l'infanterie mais peut-elle traverser librement des véhicules amis ?

R.: Oui.

Obstacles

Q.: Dans le paragraphe relatif aux mouvements de l'infanterie, on précise que les barbelés et les rivières requièrent la totalité du mouvement pour être franchis. Or, cela n'apparaît pas dans la table des terrains ? Pour la rivière : d'après la table des terrains, soit elle est interdite (profonde) soit elle requiert la moitié du mouvement (peu profonde) ?

Pour les barbelés : il est précisé qu'ils requièrent un test d'expérience pour être franchis : je suppose donc qu'en cas de réussite, on place l'unité juste de l'autre côté des barbelés ? Est-ce correct ?

R.: Quand une unité rencontre une rivière ou des barbelés, elle doit stopper. Au tour suivant, elle doit consacrer tout son mouvement pour franchir l'obstacle.

Barbelés (cf. § 6.3 page 42) : "Pour traverser des barbelés, une unité d'infanterie doit débiter son mouvement en étant adjacente. Si elle réussie un test d'expérience elle peut franchir l'obstacle et se déplacer à vitesse normale. En cas d'échec, l'unité reste bloquée pour le tour".

Rivière : Suivant le scénario, la rivière peut être plus ou moins difficile à franchir. Ce point est à préciser avec l'adversaire au début du scénario. L'idée est que la rivière ne peut pas être franchie d'une seule traite au cours du mouvement. Donc soit on considère qu'il faut un mouvement complet pour la traverser si elle est peu large, soit on divise le mouvement par deux si elle est très large (au moins 10 cm).

Mouvement rapide

Q.: Une MMG, une unité LMG ou une unité d'AST peuvent elles faire des mouvements rapides !? - je me demande du fait de leur équipement +/- lourd !

R.: Les MMG et HMG ne peuvent pas faire de mouvement rapide (cf. page 10 et 20) ni d'assaut. Les unités d'assaut (AST) et d'infanterie lourde (LMG) le peuvent.

3.5 Ligne de vue

Détermination

Q : A la page 10, en haut de la 2me colonne, il est écrit : "Pour mesurer la ligne de vue, on trace une ligne entre le centre de chaque élément afin de vérifier la présence d'un obstacle."

Hors dans l'exemple, le dessin montre que l'on mesure du centre du front avant au centre du front avant de chaque unité.

Le texte me paraît plus logique. Comment vous opérez dans ces cas là ?

R.: Il ne faut pas prendre le centre du front en effet mais plutôt le centre de la plaquette. Cette règle permet d'éviter que l'on mesure au pouillème la ligne de vue.
Si un tireur ne voit qu'un tout petit bout du coin d'une plaquette cachée derrière un mur par exemple, il ne peut pas tirer dessus.

Elévation

Q.: Il est écrit page 10 que la "zone invisible" a une largeur de 5 cm par niveau de l'obstacle. Donc : 5cm X le chiffre du niveau.

Par exemple : 5cm pour une maison de niveau 1 et 10 cm pour un immeuble de niveau 2.

Logiquement un mur de pierre ou une haie (niveau 1) devrait procurer une zone invisible de 5cm !? Or dans la description faite page 11 il est indiqué qu'ils ne créent pas de zone invisible !

- bocage (page7) = niveau 2 (soit théoriquement 10 cm de zone invisible).....mais bocage page 11 (zone invisible de 5cm) ?

- bois ou verger = niveau 2 (page 7).....mais zone invisible de 5cm (page 11) soit un niveau 1 ?

HELP, je ne comprends pas ou je me plante ?????

R.: Les niveaux permettent de comparer les hauteurs respectives des éléments de terrain pour vérifier si on peut voir par dessus ou pas. Il suffit d'être un niveau plus haut pour pouvoir voir par dessus.

Ainsi une unité dans une maison ne voit pas par dessus une haie ou un muret (tous les deux au niveau 1). Par contre si elle est située dans un immeuble elle peut voir par dessus (mais pas par dessus un bois qui est lui même au niveau 2).

La zone invisible correspond au fait que certains obstacles cachent une partie du champ de vision même si on est au dessus. Par exemple, une unité dans un immeuble (niveau 2) voit par dessus une maison (niveau 1) SAUF dans une zone située immédiatement derrière et d'une largeur de 5 cm correspondant à la zone invisible. La largeur de cette zone est donnée pour chaque type d'obstacle (5, 10 ou 15 cm).

Les haies et murets ne sont pas considérés assez hauts pour provoquer une zone invisible. Il est cependant tout à fait possible de spécifier que cela est le cas pour un scénario particulier.

Obstacles

Q : On se demandait si la ligne de vision des chars était bloquée par les haies, vu qu'ils sont plus hauts ?

R.: Non, si le char est contre l'obstacle pour voir de l'autre côté. S'il n'est pas adjacent à l'obstacle, il ne voit pas au-delà. Page 7 : haies : niveau 1 (comme un "mur en pierre"), couvert léger, visibilité bloquée.

Q : Comment traiter vous les carcasses fumante (tanks) ? L'épave bloque t'elle la vision et le tir ?

R.: Rien dans les règles ne stipule que le véhicule flambe et dégage de la fumée !!! A définir entre les joueurs. La ligne de vue est bloquée par un véhicule, qu'il soit une épave ou en état de marche, donc le tir est impossible.

3.6 Camouflage et Placement caché ?

Q : Quelle différence faites vous entre le camouflage et le placement caché ? Je n'ai pas saisi la subtilité.

Placement caché, les unités ne sont pas sur la table. OK.

Camouflage, elles sont sur la table avec un marqueur camouflage ?

R.: Si tu es en placement caché tu bénéficies du camouflage si tu ne tires pas ou que tu bouges de 5cm maxi dans un couvert.

Le paragraphe "placement caché" sert pour le placement initial des troupes, et le paragraphe "Camouflage" est utilisé pour toutes les unités en placement caché et pour celles qui le deviendront en cours de partie.

3.7 Placement caché

Q.: Les sections de reconnaissance (genre éclaireur, side-car ou VBL...) peuvent-elles repérer les unités camouflées/ou en placement caché avant d'arriver au 5 cm révélateur ??! Ça me paraît logique... mais on a rien trouvé dans la sainte bible BlitzKriegienne !

R.: Il n'y a rien de prévu dans la règle en effet. Une auto mitrailleuse de reconnaissance peut très bien tomber dans une embuscade

Q.: Un pion numéroté est mis en place pour repérer les unités cachés dans les 5 cm. Doit-on en conclure qu'il faut espacer les pions d'au moins 10 cm ?

R.: On met un pion dans chaque couvert pas besoin de vérifier la distance. Pour un couvert important on peut mettre plusieurs pions : au centre du bois, au sud, au nord par exemple.

Tu peux aussi en mettre plusieurs au même endroit même si ça n'a pas beaucoup d'intérêt vu qu'on peut associer autant d'unité qu'on veut à un pion ...

Q.: *Un chef de compagnie, de section ou un observateur en placement caché révèle t-il sa position s'il dirige un tir pour une batterie d'artillerie (il ne tire pas, ne se déplace pas, bref.....) ?*

R.: Non. Ce type d'action ne le dévoile pas.

Q.: *Lors d'un placement caché avec retranchement faut-il les mettre sur la table au départ ou lors de la révélation de l'unité ?*

*La logique voudrait que l'on révèle son emplacement caché en même temps que son unité ?
Par contre les tranchées étant plus importantes ont les pose avant ou pas ?*

R.: Les tranchées doivent être placées mais pour les retranchements, ils peuvent rester invisibles tant que l'unité qui s'y est camouflée ne se révèle pas.

Q.: *Peut on déplacer les marqueurs avec les éventuels leurre en restant caché si l'unité n'est pas visible ?*

R.: On peut déplacer ses marqueurs de placement caché si on reste totalement hors de vue de l'ennemi ou si l'unité rampe.

Q.: *Lors du dévoilement des troupes cachées, elles doivent être placées dans un couvert ? Cela n'est pas précisé dans la règle, mais ça me semblerait logique. Si c'est le cas, des unités retranchées (donc bénéficiant du couvert du retranchement) peuvent elles être mises en terrain clair ?*

Si le dévoilement des troupes cachées est provoqué par l'approche de l'ennemi, on dévoile toutes les unités concernées par ce pion, mais lorsque c'est de notre propre chef, peut-on n'en dévoiler qu'une partie ? Peut-on tout dévoiler et laisser le pion "placement caché" agissant de ce fait comme un leurre ?

R.: Les unités en placement caché sont obligatoirement placées dans un couvert **ou** dans une position où elles sont invisibles de l'ennemi (derrière une colline, un bâtiment ...).

Ainsi on peut cacher un canon AC derrière une maison pour prendre une rue en enfilade ou un char derrière une colline. Ils seront dévoilés dès que l'ennemi aura fait le tour de la colline où de la maison.

Il est possible de cacher une unité dans du terrain clair si celle-ci se trouve dans un retranchement. Dans ce cas, lors du déploiement de l'unité elle devra forcément se trouver dans le retranchement et pas à 5 cm de là en plein milieu de la plaine !

Le placement dans les 5 cm permet par exemple de ne pas préciser dans un bâtiment que les unités sont de tel ou tel côté : elles s'adaptent à l'ennemi quand celui-ci arrive.

Tir au jugé

Q.: *Une petite question pour clarifier les choses quand vous faites un tir au jugé sur une maison vous avez le -2 pour tir au jugé mais après vous appliquez les modificateurs si c'est une infanterie (-2) ou une AC (-4) ?*

Ou on applique uniquement le -2 pour tir au jugé ?

R.: Le malus pour tir au jugé vient en plus des autres malus !

Ainsi pour toucher un canon AC planqué dans une maison c'est -6. En effet le char ne sait même pas sur quoi il tire et ne peut toucher quelque chose que sur un sacré coup de chance.

Exemple : un char à l'arrêt tire sur une maison :

La chance de base de toucher est de 4, modifiée en 8 si on tire sur de l'infanterie ou en 10 sur un canon AC.

Tant que le joueur n'obtient pas un 8+, il ne touche rien et son adversaire ne lui dit pas si la maison est vide ou pas.

Q.: *Quand tu parles de diviser la puissance de feu par 2, tu enlèves 1D6 et un malus de -2 pour toucher (c'est uniquement pour le tir d'un canon ou même pour une MMG ?)*

R.: Pour les MG on divise seulement la puissance par deux car il n'y a pas de jet pour toucher.

Pour le tir de MMG, on arrondi à l'inférieur donc :

* HMG = 2D

* MMG = 1D

Quand on tire sur un couvert au jugé, le joueur n'est pas obligé de dire ce qu'il y a. Son adversaire fait feu et dit ce qu'il touche : s'il n'y a rien c'est un coup perdu, s'il y a quelque chose on l'annonce alors à l'adversaire.

Si avec une HMG tu tire sur une maison en connaissant la présence de l'ennemi, tu lance 4D6 et tu fais une touche sur un "6"

Si maintenant tu tires avec la même HMG "au jugé", tu lance simplement 2D6 et tu fais aussi une touche sur "6"

Dans les deux cas on applique les règles normales de tir d'armes légères.

Q.: *Suite à l'exemple que tu donne, si le canon touche (10 avec 2D6), donc il y aura une touche d'office plus la moitié des D6 attribués en fonction du calibre ?*

Ex. - 1D6 pour un canon de 75 ou 88 (3D6 / 2 arrondi inférieur)
- 2D6 pour un canon de 105 (4D6 / 2)

R.: Le tir des canons est pénalisé par -2 mais pas la puissance de feu HE. De plus, si la cible est un canon, il sera d'office éliminé si le tireur touche avec un canon de 37 mm ou plus.

Q.: *Peut-on décider de faire un tir au jugé sur une maison alors que l'infanterie est à l'intérieur et éloignée de la périphérie donc non visible ?
Etant donnée l'échelle, cela me gêne qu'une plaquette à 3cm des murs par exemple (soit 30m) puisse être affectée par un tir, même d'un tir de char. ?*

R.: Quand au tir au jugé, tu tires quand même sur un point vers lequel tu as une ligne de vue, dans ce cas précis, la périphérie du bâtiment, max.3cm à l'intérieur (la taille d'un socle d'infanterie).

3.8 Tir d'Armes Légères

Q.: *Un char qui par exemple a un 20 mm, tire sur de l'infanterie. Il utilise le tableau "Jet pour toucher" pour toucher la cible et le tableau "Tir armes légères" pour les dégâts ?*

R.: Non. Tu l'utilises comme une MG (p.13).

Choix de la cible

Q.: *Si trois unités sont retranchées dans un bâtiment, un blindé leur tire dessus. Peut on choisir délibérément l'unité ciblée et par conséquent qui prendra une touche automatique si le tir réussi ?
Nous l'avons déterminé au hasard (cela nous paraissait difficile de distingué correctement le type d'unité planqué derrière des murs...).*

R.: En effet, il faut déterminer la cible au hasard. Le véhicule peut choisir l'étage et en cas de succès, la cible touchée est déterminée au hasard parmi celles potentielles. Les touches suivantes seront réparties de la même manière.

Q.: *Une unité commandée peut choisir de viser une cible particulière. Est ce aussi le cas pour choisir et viser une unité parmi plusieurs dans un bâtiment ou au choix du défenseur, de l'attaquant, au hasard par un jet de dé. Comment définissez-vous ce point ?*

R.: Une unité commandée peut choisir sa cible (groupe A, groupe B ...) mais ne peut pas viser une unité en particulier (le chef, la MG par exemple).
Encore une fois on répartit les touches au hasard.

Q.: *Une unité commandée peut choisir de viser une cible particulière. Est ce aussi le cas pour choisir et viser une unité parmi plusieurs dans un bâtiment ou au choix du défenseur, de l'attaquant, au hasard par un jet de dé. Comment définissez-vous ce point ?*

R.: Une unité commandée peut choisir sa cible (groupe A, groupe B ...) mais ne peut pas viser une unité en particulier (le chef, la MG par exemple).
Encore une fois on répartit les touches au hasard.

Procédure de tir

Q.: *Quelle est la puissance de feu d'une plaquette de commissaire politique ? Ils sont en effet soclés par 2 et non par 4 comme une unité de commandement normale. Combien de dés jeter ?*

R.: Le commissaire politique compte comme une demi-unité et combat comme des servants 1D6-1. Il a par contre +1 dans le corps à corps. En effet le socle représente simplement le commissaire et quelques adjoints donc moins qu'un groupe de combat.

Q.: *Les fusils antichar peuvent ils tirer 2 fois par tour sur de l'infanterie à 1D-1 (servants), et ce volontairement, c'est à dire autrement que les autres servants d'armes de soutien qui ne tirent qu'en feu défensif ?*

R.: Les fusils AC ne sont pas très efficaces contre l'infanterie. C'est simplement un fusil de gros calibre avec une munition très puissante. Les équipes de fusils AC peuvent donc tirer à 1D6-1 une seule fois par tour et seulement en feu défensif (si chargée ou subissant un tir).

Q.: *Les mortiers de 80 mm, dans la règle page 13 et sur la "Fiche de référence" on une portée de 180 cm et dans les ordres de bataille la portée est de 120 cm... Laquelle est la bonne ?*

R.: Il faut prendre les caractéristiques des ordres de bataille (20-120 cm).

Q.: Une mitrailleuse déployée au 1er étage d'un immeuble peut-elle tirer sur une cible ennemie qui se trouve au rez-de-chaussée juste en-dessous ? Dans le même ordre d'idée, une MG déployée dans un étage supérieur d'un immeuble, peut-elle faire un tir défensif si celle-ci est attaquée par un ennemi qui vient d'un étage inférieur ?

R.: Il y a deux écoles. A définir au début de la partie avec ton adversaire.

Non. Normalement l'unité ne peut pas sauf dans une ruine, car il est difficile de réorienter une MG. Les servants effectuent quand même un tir défensif avec 1D6-1.

Oui. Les MG (ou unité d'infanterie) peuvent effectuer un tir sur une cible en dessous à bout portant. Idem pour un tir défensif.

Une MG utilise la procédure des "Tirs d'armes légères" p.13. Il est noté dans le paragraphe "Visibilité" (toujours p.13): "Les unités d'infanterie et les armes de soutien peuvent tirer dans toutes les directions sans tenir compte de leur orientation. On considère en effet qu'un groupe d'une dizaine d'hommes peut voir tout autour de lui. On peut faire pivoter les unités sur place pour les orienter dans la direction où elles font feu".

Q.: Les tirs de section blindé diffèrent de ceux de l'infanterie mais alors quand est il pour les tirs de canons AC et les mortiers par exemple :

Doit-on grouper le tir de mortier avec ceux de l'infanterie sur une unité ennemie d'inf., ou le faire aussi séparément ? (en partant du fait que toutes les unités appartiennent à la même compagnie activée bien sûr)

R.: Le tir des AC se gère comme ceux des blindés individuellement.

Attention à ne pas confondre deux choses :

- Quand une formation est activée, chaque unité peut agir individuellement et tirer sur des cibles différentes.
- Quand on décide de tirer sur une cible, on peut regrouper tous les tirs du même type et on vise l'ensemble des cibles à la même portée/couvert.

Exemple concret : Une compagnie de PzGr allemand est activée. Elle comprend 10 unités d'infanterie, 2 MMG, un mortier et un StuG III.

Il est possible par exemple :

- D'activer une section (3 unités) pour les faire bouger
- Tirer avec 4 unités + 1 MMG sur un groupe d'infanterie ennemie dans un bois
- Tirer avec 2 unités + 1 MMG sur un autre groupe ennemi dans une maison
- Le mortier peut tirer sur le bois ou la maison (ou ailleurs)
- Le StuG III peut se déplacer ou tirer sur n'importe quelle cible. Si la maison est dans le même arc de tir que le bois, il pourrait aussi tirer au canon sur la maison et à la MG dans le bois !

Q.: "On peut regrouper tous les tirs du même type " cela veut il dire que cela n'est pas obligatoire ? (là je pousse un peu mais je préfère qu'on s'accorde sur les termes).

"On peut regrouper tous les tirs du même type " les différents types sont : infanterie, canons, et artillerie ?

De plus d'un coté on dit : "Les blindés gèrent leur tir de façon individuelle. Ils peuvent choisir les cibles au fur et à mesure". Ok.

Et d'un autre : "on peut regrouper tous les tirs du même type". Pour moi il y a confusion.

R.: Je comprends le problème sous-jacent posé par ta question aussi je propose d'appliquer les principes suivants :

- 1 - Seuls les tirs d'infanterie (et de MG y compris celles sur véhicule) peuvent être regroupés selon les règles définies page 13. Les tirs de canons ou de véhicules sont résolus de façon individuelle (§ 4.4).
- 2 - Il n'est pas obligatoire de regrouper les tirs mais cela est conseillé et accélère le jeu. Dans le cas d'un TO, les tirs d'infanterie doivent être si possible regroupés.
- 3 - Un joueur qui active une formation n'est pas obligé de déclarer tous ses tirs avant de les résoudre : il peut attendre le résultat d'une attaque avant de faire tirer d'autres unités.
- 4 - Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent décider d'un commun accord d'annoncer au préalable tous les tirs de la formation qu'ils activent.

Q.: Dans le cas de l'engagement de toute une section, on multiplie le nombre de dés lancés en fonction du nombre d'unités ? Par exemple, 3 unités avec chacune une capacité de tir de 2D6 attaque avec 6D6. L'attaque de ces 3 unités peut elle se faire sur 3 unités adverses en même temps ? Le résultat frappera donc en premier les unités les plus proches c'est ça ?

R.: Les puissances de feu sont données par unité (c'est à dire un socle). Une unité d'infanterie de ligne avec des fusils à 2D6 de puissance de feu.

Si par exemple une maison contient une section complète (3 socles ou unités) ainsi qu'une MMG et que l'ensemble tire sur un groupe d'assaillants, il faudra lancer 3 x 2D6 + 1 x 3D6 = 9D6.

Plutôt que de s'embêter à désigner les cibles unité par unité on procède par groupe de cibles si celles-ci sont à

la même portée et dans le même couvert. Les touches sont alors réparties sur les cibles les plus proches (ou au hasard en cas de doute).

Q.: Une section fait un tir sur une unité d'infanterie, mais les troupes qui tirent et qui font partie de la même section sont à des portées différentes mais en commandement, tiens on compte de ses portées différentes (pour chaque plaquette) ?

R.: On tient compte de la portée de chaque plaquette : si certaines sont à portée longue, elles tirent avec une puissance réduite.

Circonstances

Q.: Le tir à bout portant de l'infanterie est de combien de cm ?
Quand une unité fait un assaut et s'arrête à 5 cm avant le TO de l'ennemi elle se retrouve dans la situation du tir à bout portant ? Elle est donc touchée sur un 2+.

R.: Le tir à bout portant pour l'infanterie c'est dans les 5 cm. Donc en effet quand tu lances un assaut tu te fais tirer dessus à 2+ (si tu es à découvert). Tu as le bonus de +1 au dé.

Q.: Un tir réduit c'est quoi ? Je ne trouve pas d'explication. Le TO est-il un tir réduit ?

R.: En résumé c'est tout tir qui subit un modificateur sur le tableau des Circonstances (p.13).
Donc le TO n'est pas toujours réduit.

Q.: Si une unité d'infanterie (tir avec 2D6) avance et tire à longue portée, on enlève moins 2 dés et elle se retrouve à 0 dé, donc ils ne peuvent plus tirer ?

R.: C'est exact. Pas de tir possible dans ce cas là. Le tir est réduit deux fois.

Q.: Quand on fait un tir à 1/2 puissance ça veut dire que l'on divise par 2 le nombre de dés par plaquettes ?
Mais quand il y a 3D6 c'est quoi 2 ou 1 D6 ? J'ai un doute sur ce point de règle ?

R.: Dans un tir à puissance réduite on enlève 1D6, on ne divise pas par deux.
Par exemple une HMG à 4D6 qui tire à longue portée a quand même 3D6.

Q.: Le tir de zone est un tir à demi puissance. Considère t'on le tir de zone comme les tirs réduits avec -1d6 en dehors du malus pour toucher ?

R.: Pour le tir de zone sur cible invisible seules les MG peuvent tirer à puissance divisée par deux :
* HMG = 2D6
* MMG = 1D6

Q.: Etant donné que la **Milice** peut tirer à puissance réduite avec **1D6-1** (page 14) peut on en déduire qu'une unité **d'Infanterie de Ligne** (2D6 au départ) qui se retrouve avec 2 circonstances de réduction de tir (ex: Mouvement et tir + Tir à longue portée, soit -2D6), peut quand même lancer **1D6-1** ?

R.: Non tu ne peux pas tirer, le tir n'est pas efficace. La règle est spécifique à la Milice qui sinon ne pourrait pas du tout tirer après s'être déplacée par exemple.

Q.: Troupes aéroportées : Au moment où les parachutistes arrivent au sol le TO adverse peut avoir lieu. Y-a-t-il un malus parce que l'on va tirer sur un ennemi venant du ciel (circonstances difficiles) ou est-ce seulement le PARA qui aura la circonstance difficile d'engager le combat avant même d'être en bonne condition ? Ou les 2 ?

R.: Seul les parachutés ont le malus pour circonstances difficiles.

Chances de toucher

Q.: J'ai lu au sujet des tirs d'armes légères, tableau "Cible du tir":

- Mouvement à découvert : 3+
- Immobile à découvert : 4+
- Dans un couvert léger : 5+
- Dans un couvert lourd : 6

N'y aurait-il pas une inversion entre les deux premières lignes ?

Une cible immobile à découvert étant plus facile à toucher qu'une cible en mouvement ?

R.: Il n'y a pas d'erreur, un fantassin en mouvement à découvert s'expose plus aux tirs que s'il reste immobile.

Q.: Dans le cas des soldats qui se déplacent couchés, étant à la fois en déplacement (donc touche sur du 3+) et allongé ou considéré comme étant un peu à couvert (donc touche sur du 4+), on les touche sur du 4+ je suppose ?

R.: On peut se déplacer en rampant de 5cm sans que cela compte comme une cible en mouvement. Donc on les touche sur 4+. Voir page 10 du livre de règle, le paragraphe "Ramper".
On considère qu'un soldat se déplace par bonds successifs en recherchant au maximum les couverts. Une fois qu'il a fini son mouvement, il se couche ou s'abrite du mieux qu'il peut et donc il est moins vulnérable que s'il se déplace debout en offrant une cible plus importante.
En Tir d'Opportunité sur des soldats en déplacement c'est du 3+ en terrain découvert
On tire à son tour sur des soldats à découvert qui se sont déplacé précédemment dans le tour, c'est du 4+.

Q.: *Les blindés ont +1 pour toucher s'il tire de plus haut. Dans la partie une section d'infanterie rampe à découvert pour se rapprocher d'une maison manque de pot ils se font arroser par une unité placée à l'étage de la maison. Je ne pense pas qu'il puisse bénéficier de la valeur immobile en rampant ?*

R.: Pas de bénéfice de hauteur pour l'infanterie (je suppose que le blindé n'était pas dans la maison...)
Si l'infanterie rampe, elle est considérée comme immobile pour le tir (les soldats restent plaqués au sol).

Q.: *Dans le même ordre d'idée si la section rampe dans des buissons normalement elle reste camouflée mais le cas ou elle est vue de plus haut (étage ou colline) ?*

R.: Elle est alors détectée et on peut lui tirer dessus (à couvert léger).

Q.: *J'ai l'initiative et je veux tirer sur une unité qui va bouger par la suite (même tour). Est-ce que je considère ma cible en mouvement ou immobile ?*

R.: Tu considères ta cible au moment du tir, donc dans ce cas comme immobile. Tir à 4+.

Q.: *Une unité en mouvement se fait tirer dessus à 3+ à découvert. Par contre si elle accomplit son mouvement de 20 ou 30 (sans TO) et qu'elle reste toujours à découvert, si elle se fait tirer dessus plus tard dans le tour, es-ce à 4+ car elle est redevenue immobile, ou à 3+ car elle a fait un mouvement plus tôt dans le tour ?*

R.: Si l'unité subit un tir lors d'un déplacement à découvert c'est 3+ (en T.O.). Le 3+ c'est uniquement lors du déplacement de l'unité (durant son activation).
Par la suite c'est 4+, car l'unité est à découvert mais en général plaquée au sol.

Q.: *Une unité qui a bougé le tour précédent, compte comme ayant bougé ce tour (mais pas encore activé ce tour) si je lui tire dessus ? Par contre cette unité peut me tirer dessus ce tour comme étant à l'arrêt lors de son activation ou si elle fait un TO ? Correct?*

R.: Une unité ne compte en mouvement que si elle a bougée ce tour-ci. Sauf les véhicules qui sont spécifiquement déclarés en "Mouvement continu".

Q.: *Une unité d'infanterie est planquée en hauteur dans un bâtiment. Un half-track plein à craquer passe juste en dessous. Je tire en réaction: Vu que je suis en hauteur, l'équipage est-il considéré à couvert lourd (donc 6 pour toucher) ? A couvert léger (5+) ? En mouvement (3+) ? Ou statique (4+) ? Je ne pense pas qu'ils bénéficient d'un couvert dans cette configuration...*

R.: Si le tir vient directement du-dessus (ex.: le H-T passe dans la rue et le tir vient de l'étage, attaque aérienne), dans ce cas il n'y a plus de couvert. Tir à 4+.
Si l'équipage fait usage de ses armes ou si le tir vient d'un tireur plus haut (autre cas. Ex. tireur sur une colline, tireur à l'étage mais H-T non perpendiculaire) l'équipage est vulnérable mais il bénéficie d'une **protection lourde** quand même. Tir à 6+.

Répartition des touches

Q.: *Page 13 il est dit dans le paragraphe "Puissance de feu" :
"Une unité ne peut pas séparer sa puissance de feu entre plusieurs cibles".
Et page 14, dans le paragraphe "Répartition des touches" :
"les touches sont réparties à raison de une par cible potentielle"
Ma question, une mitrailleuse allemande lance 4 D6 sur trois unités américaines qui se déplacent à découvert dans sa direction, je fais 4 touches (j'ai de la chance!), je dois faire mes 4 touches sur la même unités ou je peux répartir mes touches à raison de une par unité américaine +1 aléatoire ?*

R.: La répartition des touches se fait de façon aléatoire quand cela est significatif (un chef ou une MG peut être touché par exemple).

"Une unité ne peut pas séparer sa puissance de feu entre plusieurs cibles" signifie qu'on ne peut pas séparer son tir entre deux groupes situés à des portées et ou couverts différents.
Pour reprendre l'exemple précédent, la HMG allemande tire 4D6 sur un groupe de 3 unités US et obtient 4 touches : chaque unité est touchée et la 4me touche est déterminée de façon aléatoire (par l'attaquant ou le défenseur au choix).

La HMG n'aurait pas pu déclarer un tir à 2D sur ces trois plaquettes et un autre tir à 2D sur par exemple d'autres unités US situées dans un bois.

Q.: *Comment répartir les touches quand 2 Compagnies différentes sont côte-à-côte? Est-ce que les touches se répartissent sur les unités les plus proches sans distinction de compagnie ?*

R.: Les cibles doivent se trouver à moins de 5 cm les uns des autres (peu importe qu'elles soient ou pas de la même formation), elles doivent toutes se trouver dans les conditions de tir identiques : même type de couvert, même portée (bout portant - normale - longue), sinon il faudra distinguer les tirs sur les groupes ne réunissant pas les mêmes conditions.

La répartition se fait en fonction du résultat :

- Si il y a 5 cibles potentielles et 5 touches = 1 touche chacune.
- Si tu obtiens 3 touches pour les 5 cibles = les 3 plus proches seront atteintes ... En cas de doute ou désaccord ... Il y a une détermination aléatoire.
- Si le résultat donne 7 touches ... Les unités les plus exposées prendront les touches supplémentaires avec le malus de -1 que cela implique pour la sauvegarde.

Q.: *Je vise une unité dans un bâtiment, je touche donc sur 6+. Je fais 4 touches sur l'unité mais 2 autres unités se trouvent elles aussi dans d'autres bâtiments à proximité, plus 1 dans un couvert léger. Toutes ces unités appartiennent à la même formation. Est-ce que je répartis les touches que sur l'unité visée, sur les 3 dans les bâtiments différents, ou sur les 4, malgré le 6+ pour toucher ?*

R.: Non. Pas de possibilités de toucher toutes les unités car entre le couvert lourd et léger les cibles ne se trouvent pas dans les mêmes circonstances de tir (touche à 6+ pour le couvert lourd - 5+ pour le couvert léger).

Seule l'unité dans le bâtiment visé subira l'attaque. Il est peu pensable que les unités dans le bâtiment d'à côté soit à moins de 5 cm de l'unité visée.

Q.: *Lorsque l'on effectue un T.O. sur une unité ennemie qui vient d'effectuer un tir, doit on répartir aussi les touches sur les unités amies de celle-ci qui sont adjacentes (- de 5 cm) ou non.*

Ex.: A1 est entourée par A2 et A3. A1 effectue un tir.

Les unités adverses, en l'occurrence B1 et B2, effectuent un T.O. en réponse au tir d'A1.

Total 3 touches (jour de chance !!).

Y'a t'il une touche pour A1, A2 et A3 ?

Ou seulement A1 avec -2 au D6 ? Étant donné qu'A1 est la seule cause du T.O.

R.: On répartit les touches sur les unités "amies" (de l'ennemi) dans les 5 cm.

Q.: *Quand un canon de véhicule (ou canon normal) tire sur des unités d'infanterie, l'unité visée reçoit une touche automatique et les touches restantes (sur 5+), sont réparties entre la cible du tir et les autres unités dans les 5 cm... Ça c'est ok.*

Mais si un Sig 33 (150mm 6D6) tire et touche une pauvre unité solitaire et obtient 6 touches, la pauvre unité solitaire reçoit une touche automatique, mais reçoit elle aussi les 6 touches supplémentaires ?

Cela fait quand même beaucoup pour une pauvre unité solitaire !!!

R.: Oui. Sauvetage 1D6-6, élimination automatique !!!

Jet de sauvegarde

Q.: *Illustration : 2 unités INF tirent sur une autre. Elles lancent 4D6 (2x2D6) et obtiennent 4 touches. Le premier jet de sauvegarde démoralise l'unité. Le second s'effectue donc à -2 (-1 car démoralisée, -1 car deuxième touche). Jusque là je crois ne pas me tromper.*

Ensuite on passe aux tirs de la 2° unité : est-ce que les sauvegardes subissent les malus des deux tirs précédents (soit -1 car démoralisée et -2 car on a maintenant 2 touches supplémentaires) ?

R.: Tu as tout faux !!! Dans ton exemple, chaque unité fait 2 touches (4 touches en tout).

L'unité touchée va faire un Jet de sauvegarde, **et un seul**, à -3 (rien pour la première touche et -3 pour la 2me, 3me et 4me touche).

Si elle est déjà démoralisée elle subira un -1 supplémentaire et fera son Jet de Sauvegarde à -4 (cela se complique pour elle !!!).

Dans ton exemple avec (4 touches) : Si l'unité est du "Vétéran" **non démoralisée**, sur un résultat au D6 de :

- 1 à 4 = l'unité est éliminée.
- 5 à 6 = elle est démoralisée.

Si elle est déjà **démoralisée**, sur un résultat au D6 de :

- 1 ou 5 = l'unité est éliminée.
- 6 = elle est démoralisée.

Dans les deux cas elle ne pourra pas en sortir indemne.

Q.: Une unité qui aura subi par exemple **3** touches lors d'une attaque, devra donc faire **3** jets de sauvegarde ? Si les 3 jets de sauvegarde donnent 3 résultats différents...J'imagine qu'il faut tenir compte du résultat le pire ?

R.: Une unité, ayant subi **3** touches, fait **un seul jet de sauvegarde** avec un malus de **- 2** sur le dé.

Q.: Doit-on garder en mémoire les touches reçues par une unité durant un même tour ? Par exemple une touche subie lors d'un premier tir, viendrait-elle s'ajouter à deux autres venant plus tard dans le tour, pour infliger finalement un malus de **-2** au test de sauvegarde de l'unité ?

R.: L'unité ne garde pas en mémoire les touches précédentes. Tout s'efface à la fin de la procédure de tir la concernant. Dans l'exemple, l'unité fera un test sans malus la première fois (une seule touche), et avec un malus de **-1** pour le test suivant : 2 touches donc 1D6-1. La première touche est oubliée !!!

Q.: Quel niveau prendre pour la sauvegarde d'un véhicule non blindé, camion par exemple sans passager, qui se fait tirer dessus avec des armes légères ? Les camions n'ayant pas de niveau d'expérience.

R.: On peut prendre le même niveau de moral que la Cie à laquelle il est attaché ou qui se trouve sur la table. En cas de doute on considère qu'il est Vétéran.

3.9 Tirs d'Opportunité !

Q.: Quel malus sur un **TO** pour une unité ayant déjà été activée ce tour ?

R.: Cela dépend de ce qu'elle a fait pendant son activation :
- si elle a fait un mouvement simple avec réserve de tir = **TO puissance réduite** (-1D6)
- si elle a déjà tiré, fait un mouvement rapide ou un corps à corps = **TO impossible**. Elle a droit à un **TO** uniquement si elle est chargée, de plus ce sera un tir réduit (-1D6).

Q.: Petite question sur l'ordre de déroulement du tir d'opportunité:

Commence t'on par le dernier ayant déclaré le feu ou le 1er ?

Ex: * **A** et **B** sont deux plaquettes US à la lisière d'un bois.

* **C** et **D** sont deux plaquettes allemandes à découvert

C décide de se diriger vers le bois, **B** interrompt le mouvement et déclare un tir d'opportunité. Idem pour la plaquette allemande **D** qui fait de même sur **B**.

Comment sont résolus les tirs ?

Commence t'on par **D** qui fait son tir et si le jet rate, alors **B**, pourra tirer ?

R.: Le **TO** se déclenche

- Soit sur une unité qui bouge
- Soit sur une unité qui fait feu

Donc dans ton exemple,

.**C** bouge

.**B** l'interrompt avec un **TO** et effectue son tir

.**D** riposte ensuite sur **B** qui vient de tirer sur son copain

Si tu veux couvrir la progression de **C**, **D** pourrait tirer en premier sur **A** et **B** au début de son activation avant que **C** ne bouge.

Q.: Voilà, mon équipe de mortier est planquée derrière une maison et tout à coup 300 mètres plus loin un groupe de combat traverse une zone à découvert visible par le mortier. Le mortier peut-il faire un tir d'opportunité ?

R.: Bien sûr ! Encore faut-il réussir son jet de précision ...

Q.: Un char seul, qui reçoit le tir (manqué) d'un char ennemi, riposte sur ce char pendant son activation. Peut-il recevoir en retour un (ou des) Tir(s) d'Opportunité d'un autre(s) blindé(s) ?

R.: Oui. A partir du moment où il tire l'adversaire peut effectuer un ou plusieurs T.O. (même sur un T.O.).

Q.: Des blindés qui viennent de tirer en opportunité peuvent normalement bouger pendant leur activation, pourquoi ne peuvent-ils pas tirer ?

R.: S'ils ont effectué un T.O., ils ne bougent pas et ne tirent (plus) du tour.

Q.: Une unité qui a effectué un tir d'opportunité dans un tour où elle n'a pas encore été activée, peut-elle être activée plus tard dans ce tour et faire éventuellement un tir lors de son activation ?

R.: Non. Une unité (tout type) ne peut faire qu'une action par tour. Si elle a fait un TO, elle ne pourra donc plus être activée dans le tour.

Q.: Une unité d'une formation activée décide de rester sur place et de réserver son tir. Ou, en d'autres termes, de ne rien faire, le doigt sur la gâchette. Si elle effectue un tir d'opportunité ultérieurement, le fait-elle à pleine puissance, vu qu'elle n'a pas bougé ?

R.: Oui. Si l'unité n'a pas bougé elle effectue un TO à pleine puissance.

Q.: Une unité peut-elle choisir de faire un TO à puissance réduite et par conséquent pourra-elle faire un mouvement normal lors de son activation ?

R.: Non. Quand une unité fait un TO, elle perd sa capacité à bouger plus tard dans le tour.

Q.: Une HMG qui a bougé ce tour-ci mais pas tiré peut-elle faire un tir d'opportunité ?

R.: Non. Si une MG bouge, elle ne peut pas tirer.

Q.: Il est dit que faire un tir d'opportunité est un tir à demi puissance mais quand c'est un char sur un autre char c'est comme si c'était un tir normal ?

R.: Le tir d'opportunité est un tir à puissance normale (sauf si l'infanterie a bougé avant). Pour les chars, c'est un tir normal également.

Q.: Une unité qui a fait un TO peut elle en effectuer un second si l'ennemi se présente à nouveau à portée ?

R.: Non tu ne peux faire qu'un tir de TO. Il n'y a que l'infanterie chargée (subissant un assaut) qui peut faire un autre tir dans le même tour.

Q.: Pour l'infanterie, si une unité A bouge dans le dos d'une unité B, comme l'infanterie tire à 360° peut-elle faire un TO ?

R.: Oui. Visibilité de 360°, donc TO possible sur les menaces à 360° autour. Idem pour les armes de soutien.

Q.: Autre question: Un blindé en mouvement continu commence son tour en se déplaçant puis stoppe pour tirer. L'adversaire peut t'il faire un T.O. avant ?

R.: Oui. Mais le véhicule compte comme en mouvement.

Q.: Si une unité tire en TO sur un char avec son Panzerfaust, peut-elle tirer avec ses autres armes sur de l'infanterie, lors d'un autre TO ou lors de son activation ?

R.: Oui, elle a droit à deux tirs différents.

Q.: Mais lors d'un assaut en TO contre un char qui passe à moins de 5cm, quels sont les tirs possibles contre l'unité qui fait l'assaut en TO ?

*Le char qui suivrait éventuellement le premier char peut-il aussi tirer ?
D'autres troupes amies du char et en ligne de vu pourraient-elles aussi tirer ?*

R.: Un char allemand passe le long d'une haie dans un bocage normand. Derrière la haie, une escouade de paras US. Ils attaquent le char par le côté ou l'arrière et donc le char ne peut pas utiliser ses MG.

S'ils attaquent de face, le char peut tirer avec ses MG.

Si le chef de char est sorti, il peut utiliser la MG AA contre les assaillants (s'il en a une).

Pour le tir défensif du char, on prend en compte tous les modificateurs habituels : tir en mouvement, bout portant. L'unité d'infanterie attaque le char à partir d'un couvert et bénéficie donc de sa protection.

Dans le cas d'un assaut blindé contre un véhicule passant à proximité, l'unité d'infanterie n'est pas considérée comme en mouvement donc les autres unités ennemies peuvent faire un **TO APRES** la tentative d'attaque et contre l'unité à couvert. Seul le véhicule attaqué peut utiliser ses MG si l'infanterie passe dans sa ligne de vue. En pratique, l'infanterie attaque généralement le côté ou l'arrière.

Si l'infanterie attaque le blindé en assaut durant sa propre activation, les règles du tir d'opportunité s'appliquent normalement.

Il est possible que des TO déclenchent d'autres TO.

Par exemple une unité A1 avance vers une maison et se fait tirer dessus par B1 en TO. Alors une unité A2 riposte en TO sur l'unité B1. Puis une nouvelle unité B2 riposte à son tour sur A2 et ainsi de suite. Dans la pratique c'est assez rare mais c'est théoriquement possible.

Q.: Les chars ayant des lance-grenade, tirent celles-ci avant de résoudre l'assaut des piétons suicidaires ?

R.: Le lance-grenade peut être utilisé contre l'infanterie qui attaque le char. On peut apporter les précisions suivantes :

Si l'équipage est au courant de la présence de l'infanterie, l'attaque a lieu avant l'assaut de celle-ci, sinon, l'attaque a lieu après. Si on ne peut pas déterminer logiquement l'ordre de résolution alors chaque joueur lance 1D6, le plus haut agissant en premier ou en simultané en cas d'égalité.

Si l'infanterie est camouflée, le char n'est pas au courant de sa présence tant qu'elle ne bouge pas et ne tire pas.

Q.: *Peut-on utiliser un lance-grenade en TO si le chef de char est sorti ?*

R.: Non. Sinon il se fait exploser la tête (idem lors de son activation)!

Mouvement par surprise

Q.: *Une unité décidant de recourir au mouvement par surprise peut-elle accomplir d'autres mouvements avant ou après son bond ? Je veux dire : peut-elle se déplacer jusque dans un couvert, en prenant soin de rester hors de vue de l'ennemi, faire son bond par surprise, et encore poursuivre son mouvement après ?*

R.: Oui. Il suffit que l'unité soit inconnue du tireur (camouflée, hors de vue ...) au moment où elle commence à traverser la zone à découvert (la zone ne doit pas faire plus de 10 cm). Une fois la zone dégagée traversée, elle peut continuer son mouvement.

Unités chargées

Q.: *Une unité peut-elle faire un tir d'opportunité et ensuite un tir de réception de charge ?*

R.: Oui. C'est la seule exception : une unité qui a déjà bougé et/ou tiré et qui est chargée (par une autre unité) peut faire un tir défensif mais à puissance réduite.

Q.: *Si le défenseur a fait un TO lors du mouvement du véhicule, peut-il encore faire un TO avant l'assaut de l'infanterie ?*

R.: Non c'est la même action. Comme ton adversaire doit indiquer au départ s'il effectue un assaut, il faut attendre le dernier moment pour tirer (à découvert). De plus un tir d'infanterie sur un HT ne donne rien, sauf à la 12.7 (cal.50).

Q.: *Une HMG qui se fait charger peut-elle faire un tir d'opportunité ? Voir deux ou plus (si d'autres attaquent encore !) ?*

R.: Elle fait un TO sur l'ensemble des unités qui la charge. Mais si elle subit un deuxième assaut (plus tard dans le même tour), elle aura droit à un autre TO (à puissance réduite). Seul cas où une unité peut tirer plusieurs fois dans le même tour.

Q.: *Si un groupe de combat tient une maison a déjà été activé et a déjà tiré dans son activation peut-il faire un tir d'opportunité s'il est chargé ?*

R.: Oui, voir règle "Unités Chargées" page 16. Le TO sera à puissance réduite.

Q.: *Si un groupe de combat tient une maison et n'a pas été activé. Il fait un tir d'opportunité sur une unité A qui faisait une action quelconque, peut-il à nouveau faire un tir d'opportunité sur une unité B qui le charge ?*

R.: Oui, puisque le premier tir ne concernait pas une unité qui le charge. Le premier TO est à pleine puissance, et le second à puissance réduite.

Q.: *Si un groupe de combat tient une maison, qu'il fait un tir d'opportunité sur une unité A qui avance vers lui peut-il si cette unité A charge, faire un second tir d'opportunité dans les 5 derniers cm et donc à bout portant ?*

R.: Non car l'unité A déclare sa charge avant de jouer et donc le défenseur ne fait qu'un seul tir d'opportunité au moment qu'il souhaite et choisit normalement le dernier instant pour tirer à bout portant.

Q.: *Une unité qui a effectué un mouvement rapide durant son activation, qui est chargée par la suite dans la même période, peut elle effectuer un tir d'opportunité défensif (à puissance réduite) ?*

R.: Oui, à puissance réduite. Dans tous les cas le tir défensif en cas de charge est toujours possible. Même lorsque l'unité a déjà été activée ce qui constitue la seule exception à la règle = "Une seule action par tour à une unité" - Cf. § 3.9 Tir d'opportunité / Unités chargées.

Q.: *Une question: une unité chargée pourra faire un tir de réception normal à pleine puissance, si elle n'a pas bougée ou tirée durant le tour. Peut-elle également faire par la suite sur la même unité qui la charge un tir à puissance réduite ?*

R.: Non. C'est seulement les unités qui ont déjà tirées ou bougées **avant** d'être chargées qui ont droit à un tir réduit. Nous sommes dans la même action, donc un seul tir est possible.

Q.: Une unité (A) fait un assaut et repousse son adversaire.

Dans le même tour une autre unité ennemie (C) fait un assaut sur cette unité (A).

(A) peut-elle tirer et si oui avec -1 pour le mouvement, et -1 pour circonstances difficiles ?

R.: Dans cet exemple, l'unité "A" a été activée lors de l'assaut, en conséquence, lorsque cette unité est attaquée plus tard par assaut de l'unité "C", l'unité "A" peut faire un feu défensif (seul cas autorisé par la règle d'une double action dans le même tour pour une même unité). Mais ce tir est à puissance réduite (-1D6) du fait que c'est une "deuxième" activation, et non pour circonstances difficiles !!!

Pour le résultat, la touche se fait sur un 3+ du fait que l'unité attaquante est à découvert et il y aura +1 au résultat de chaque D6 du défenseur lié au tir à bout portant.

3.10 Assaut

Engagement

Q.: Es-ce qu'une formation peut être impliquée plusieurs fois dans un corps à corps par tour (l'assaut qu'elle a lancé et un assaut lancé ensuite par une formation ennemie par ex.).

R.: C'est bien cela. Une formation peut théoriquement participer à plusieurs assauts dans le même tour (rarement plus de 2 en pratique ...).

Q.: Es-ce qu'une unité doit obligatoirement contacter le socle de son adversaire (soit par un côté, soit un angle, etc..) pour participer au corps-à-corps ?

Ex.: sur le schéma de la page 17, si l'unité B était collée à l'arrière de A5, pourrait-elle participer au C. à C. ?

R.: Toutes les unités à moins de 5 cm de l'ennemi peuvent combattre. Donc si B est collé à A5, elle peut participer au combat. On ne peut cependant pas attaquer une seule unité à plus de 4 contre 1

Q.: Lors d'un assaut, on est obligé d'engager toutes les unités en une seule attaque décisive (max 4/1) ? Ou alors peut-on faire attaquer les unités une par une ?! Et si c'est le cas, l'unité(s) de défense peut faire autant de tirs d'opportunité ??!

R.: L'assaut se fait en plusieurs étapes :

1 - Mouvement de l'attaquant (toutes ses unités)

2 - TO du défenseur

3 - Résolution du combat au corps à corps qui est simultanée.

Pour faire deux assauts successifs, il faut avoir deux formations différentes qui seront activées successivement.

Q.: Le fait de faire des tirs à bout portant obligent-ils dans la foulée les joueurs à opérer un corps à corps ou pas (car ils sont à 5 cm) ?

R.: Même si des unités sont à moins de 5 cm elles ne sont pas obligées de se lancer à l'assaut. Imaginons 2 unités ennemies dans un même bâtiment. Elles se tirent dessus jusqu'à ce que l'une des deux craque au moral et soit démoralisée. Alors l'autre unité peut lancer un assaut pour la "finir" ou l'obliger à fuir.

Résolution

Q.: Au corps à corps, dans le cas d'un assaut à plusieurs contre un, si l'unité seule fait une perte, comment choisir parmi les attaquants quelle sera la victime ?

R.: Le joueur choisi sa cible avant l'attaque ou bien on détermine la victime au hasard.

Q.: La résolution du corps à corps a t'elle bien lieu à la fin de l'activation de la formation qui monte à l'assaut ?

R.: Elle a lieu dès que toutes les unités qui montent à l'assaut ont terminé leur mouvement, après les éventuels Tirs d'opportunité.

Q.: Si mon unité est conscrite, et que j'attaque une élite, est-ce que j'ai -2 à cause des 2 niveaux d'écart, ou est-ce que je ne considère que le fait qu'il soit inférieur soit -1 quelque soit l'écart ?

R.: Tu as -1 si ton expérience est inférieure que ce soit de 1 ou 2 niveaux.

Q.: Les textes ci-dessous, ainsi que le schéma, sont à la page 17 de la V2 sur la résolution d'un assaut.
«Les armes de soutien et les servants des canons attaqués au corps à corps ne combattent pas. Ils sont éliminés automatiquement si aucune unité d'infanterie amie n'est engagée dans le combat pour les soutenir. Les lance-flammes sont les seules armes de soutien pouvant engager et combattre au corps à corps.»

Jusque là tout va bien.

Ensuite, avec l'exemple qui suit :

«Le joueur russe répartit ses attaques comme suit :

- A1 et A2 attaquent C1

- A3 et A4 attaquent C2

- A5 et A6 attaquent C3». Ok.

Et voilà le petit paragraphe suivant qui va perturber l'édifice :

«L'unité C2 est une arme de soutien et ne combat pas en assaut. Elle sera éliminée si C1, C3 et C4 sont éliminées».

D'où mes interrogations :

* Que font A3 et A4 durant les phases de combat ?

* Doivent-ils attendre la destruction de C1, C3 et C4 pour éliminer C2 ?

* Peuvent-ils lancer leur D6 pour le combat ? Et s'ils réussissent leur jet, quel adversaire est affecté ?

R.: En effet le texte du schéma n'est pas tout à fait à jour 😊

En fait dans un combat au corps à corps, si une arme de soutien est seule, elle est automatiquement éliminée. S'il y a une autre unité dans les parages (à 5 cm max), c'est elle qui combat pour défendre la MG.

Dans l'exemple, aucune unité russe n'attaque la MG au premier tour. Les unités A1 à A6 attaquent C1 et C3 puis C4 qui vient s'ajouter au combat.

Si C1, C3 et C4 sont éliminés dans le combat alors la MG C2 sera aussi éliminée mais seulement à ce moment là.

Q.: Est-il possible de faire un petit mouvement après avoir gagné un corps à corps ne serait-ce que pour prendre la place du vaincu ?

R.: Oui. On a le droit d'avancer pour prendre la place d'une unité qu'on a éliminé en corps à corps.

Ajustement

Q.: Pour l'ajustement des troupes après le 1er assaut, cela concerne bien toutes troupes qui avant le 1er assaut étaient à 5cm maximum d'une unité ennemi ?

R.: L'ajustement ne concerne que les troupes engagées dans la première phase du corps à corps.

Cas des unités démoralisées

Q.: Une unité attaque au corps à corps une unité démoralisée qui réussit son jet d'expérience. Celle-ci peut fuir. Que peut faire l'unité qui attaquait ? Tirer à puissance réduite sur le fuyard ? Si oui à quel moment de sa fuite ?

R.: En assaut, il n'y a pas de tir. L'assaillant ne peut donc pas tirer sur le fuyard. Celui-ci ne peut d'ailleurs tenter de fuir que s'il existe une possibilité de fuir sans passer dans la ligne de vue ennemie.

Q.: Quelle est l'attitude d'une unité démoralisée, se trouvant dans un bâtiment, et qui se fait charger ?

R.: Cas des unités démoralisées : si l'unité réussit un test d'expérience, elle peut fuir sinon elle est éliminée. Si elle a déjà fait un mouvement de déroute dans le tour, elle est automatiquement éliminée (1 seul par tour).

Vague d'Assaut

Q.: Le commissaire politique doit-il accompagner la vague d'assaut pour que les unités russes bénéficient de ses effets "revigorants", ou peut-il rester caché afin de soutenir ses hommes moralement de l'arrière... ?

R.: Les unités doivent être commandées par un Commissaire Politique au moment de la déclaration de la vague d'assaut. Il n'est pas obligé de partir avec elles. Il peut attendre à l'abri !!! Voir "l'Exemple de jeu" (p.23).

3.11 Mouvement de déroute pour une unité démoralisée

Unités démoralisées

Q.: Quelle attitude pour une unité démoralisée qui est de nouveau démoralisée suite à un tir ? Et si l'unité démoralisée est déjà à l'abri dans un bâtiment ?

R.: Voir p 18 : "Unités démoralisées" : Une unité qui est de nouveau démoralisée après un tir doit fuir à nouveau sauf si elle est dans un couvert lourd ou si elle ne peut pas atteindre un autre couvert à la fin de son mouvement de déroute

Q.: J'ai compris donc qu'une unité démoralisée à découvert doit faire un mouvement de déroute vers le couvert le plus proche et doit continuer son mouvement de déroute tant qu'elle n'est pas à couvert. Elle doit se mettre derrière ou dans un couvert. Je suppose que s'abriter derrière un muret doit être ok ?

R.: Oui.

Q.: Si l'unité en déroute n'est pas commandée doit elle faire un test d'expérience pour bouger ?

R.: Non.

Q.: Un mortier (ou canon, obusier) lourd qui est démoralisé, en terrain découvert, doit se rendre dans le couvert le plus proche, mais un mortier lourd doit être déplacé par un véhicule. Comment résout-on ceci ? Les servants l'abandonnent ils ?

R.: On considère que les servants vont se mettre à l'abri et abandonnent le mortier. Dès qu'ils sont ralliés, ils pourront rejoindre le mortier (idem pour les canons, obusiers, toutes les pièces d'artillerie).

Mouvement de déroute

Q.: Un mortier (ou canon, obusier) lourd qui est démoralisé, en terrain découvert, doit se rendre dans le couvert le plus proche, mais un mortier lourd doit être déplacé par un véhicule. Comment résout-on ceci ? Les servants l'abandonnent ils ?

R.: On considère que les servants vont se mettre à l'abri et abandonnent le mortier. Dès qu'ils sont ralliés, ils pourront rejoindre le mortier (idem pour les canons, obusiers, toutes les pièces d'artillerie).

Q.: Une unité démoralisée doit-elle prendre en compte l'effet de terrain sur sa capacité de mouvement lorsqu'elle se retire ? Ex.: Démoralisée qui passe une haie ou un mur ?

R.: Oui.

Q.: Je ne comprends pas bien ce mouvement de déroute, ou plutôt je ne comprends / ne voit pas la distance maxi qu'une unité peut parcourir dans sa déroute en 1 seul tour ?

R.: Mouvement de déroute = un mouvement normal mais dans l'autre sens !!!

Q.: Que se passe t'il si (par ex: progressant perpendiculairement à un ennemi) l'on est démoralisé et que l'on doit faire un mouvement de déroute vers le couvert le plus proche et que ce couvert est dans l'axe de progression mais en avant ? Ex. 5cm.

Le mouvement de déroute se fait vers ce couvert ou est-on obligé de repartir vers le couvert qui se trouve à l'arrière de l'axe de progression mais plus loin ? Ex. 30cm.

R.: Le mouvement de déroute ne peut pas se faire en s'approchant d'un ennemi connu. Il faut considérer que le mouvement de déroute représente le fait que l'unité n'a pas réussi à réaliser son mouvement et a battu en retraite. Elle ne peut pas continuer à progresser sinon cela signifie que le tir ennemi n'a pas été suffisamment efficace.

Q.: Si le couvert le plus proche ne me rapproche pas de l'ennemi, mais se trouve dans l'axe avant de ma progression, je dois quand même faire un mouvement de déroute arrière dans l'axe de ma progression ? Si c'est le cas, ne faudrait t'il pas clarifier la règle en précisant que le mouvement de déroute doit se faire obligatoirement dans le sens contraire à la progression initiale ?

R.: Il y a trois cas de figure :

* 1 - Tu avances vers l'ennemi : ton mouvement de déroute doit se faire alors vers l'arrière sans t'approcher plus de l'ennemi qu'au moment de la déroute.

* 2 - Tu avances en t'éloignant de l'ennemi (il te tire dessus par derrière) : dans ce cas ta déroute continue dans la même direction puisque tu t'éloignes.

* 3 - Tu avances perpendiculairement à l'ennemi : par exemple tu vas d'un couvert à un autre et l'ennemi te tire dessus depuis le flanc. Dans ce cas le mouvement de déroute ne doit pas te permettre d'atteindre ton objectif initial et la déroute se fait vers l'arrière (ou dans une autre direction qui t'éloigne de l'ennemi). Sinon cela signifie que même si l'ennemi réussit son tir tu es sûr de pouvoir passer ce qui n'est pas très logique.

Q.: Une unité démoralisée qui n'est ni dans un bois ni dans un bâtiment, doit-elle à chaque tour continuer un mouvement de déroute, jusqu'à éventuellement sortir de la table ?

R.: Oui, elle continue son mouvement vers un couvert et s'il n'y a en pas, elle continue de fuir.

Q.: Une unité démoralisée qui a déjà retraitée ce tour ci, peut-elle effectuée un mouvement de déroute si elle subit un assaut ?

R.: Non, un seul mouvement de déroute par tour est autorisé.

Q.: Une unité est démoralisée, mais elle ne trouve pas de couvert, que se passe-t-il ? Elle cavale encore vers un couvert possible ? A-t-elle le droit d'aller vers l'ennemi pour trouver un couvert ?

R.: L'unité continue son mouvement de dérouté tant qu'elle n'est pas à couvert. Elle ne doit pas se rapprocher d'un ennemi.

Q.: *Quand s'effectue le mouvement de fuite/panique ?*

S'effectue-t-il deux fois ?

- Lors de la phase de ralliement suite aux tests de moral ?

- et/ou quand on active une unité ? (on doit effectuer ce mouvement obligatoire vers un couvert.)

- Ou alors le mouvement de panique/fuite ne s'effectue t'il que lors de la phase de ralliement ?

R.: L'unité démoralisée agit lors de l'activation de la formation à laquelle elle appartient comme toutes les autres unités sauf que son mouvement obéit à des règles précises et restrictives (cf. livre de règle). Si lors de son mouvement une unité est démoralisée, elle doit immédiatement faire un mouvement de dérouté vers le couvert le plus proche. Cela n'augmente généralement pas son mouvement car l'unité va souvent en arrière ou bien dévie de son trajet initial. Il faut plutôt considérer que son mouvement initial a été interrompu et qu'elle a été obligée de se mettre à couvert.

Q.: *Je pensais qu'une unité démoralisée reculait IMMEDIATEMENT de 20 cm par rapport au tir, en fait cela dépend à quel moment le TO est effectué. Si l'unité a effectué 10 cm avant de subir un tir qui la démoralise, elle recule de 10 cm. Logique me direz vous ? Par contre si elle a déjà effectué ses 20 cm avant de subir un tir qui la démoralise, elle ne recule pas de suite ? Bref elle reste clouée sur place ? Et c'est à son prochain tour qu'elle effectuera un mouvement de dérouté si elle rate son ralliement ? L'aviez vous vu comme ça ?*

R.: Ce n'est pas cela. Les 2 cas où le Mouvement de Dérouté (MD) est immédiat, sauf si l'unité est à couvert, sont:

- si l'unité avance à découvert

- si l'unité est déjà démoralisée et elle subit une autre démoralisation.

Pour les autres cas, le MD est obligatoire si l'unité est démoralisée et en terrain découvert, lors de son activation.

Lorsque l'adversaire effectue un tir lors de son activation (ou en TO), et que suite à ce tir il démoralise une unité, celle-ci n'est pas obligée d'effectuer un MD même si elle est à découvert. Elle attendra son activation pour le faire, et si elle a déjà été activée, elle attendra le tour suivant (et avec un peu de chance elle aura réussi son test de ralliement).

Par contre, même si l'unité vient de se déplacer de 15cm et qu'un TO la démoralise, son MD sera de 20cm si elle n'entre pas dans un couvert entre temps. Elle peut parcourir jusqu'à 40cm dans le même tour (voir 50 si elle a effectué un mouvement rapide).

Q.: *J'ai lu que l'on ne peut faire qu'un mouvement de dérouté par tour, donc une unité démoralisée qui se fait assaisonner plusieurs fois lors d'un tour, ne bougera qu'une fois (au premier tir je suppose).*

R.: Oui.

Q.: *J'ai lu également page 18 que si elle se déplace, elle doit faire un mouvement de dérouté: donc je suppose que les seules unités en dérouté qui peuvent bouger volontairement sont celles dans un couvert sous les conditions du dit mouvement ?*

R.: C'est bien ça, cf. p.18-19.

Ralliement

Q.: *Une unité démoralisée est-elle obligée d'être dans un couvert pour rallier ?*

R.: Une unité démoralisée peut tenter de se rallier à chaque tour, pendant la phase de ralliement, même si elle est encore à découvert. Si elle échoue, elle poursuivra son mouvement de dérouté lors de son activation, jusqu'à ce qu'elle trouve un couvert.

Q.: *Si mon unité en dérouté à la fin du tour n'a pas atteint un couvert, lors de la phase de ralliement ai-je le droit de faire un test de ralliement ?*

R.: Oui. Elle n'est pas obligée d'être à couvert.

Commissaire politique

Q.: *Ralliement avec un commissaire politique : avec un "1" lors du test de ralliement l'unité est éliminée, mais s'agit-il d'un "1" naturel ou modifié ?*

R.: Modifié. Mais c'est uniquement si le commissaire politique est à moins de 5cm.

3.12 Test de cohésion

Q.: Pour une section Antichar, j'ai deux Pak, si l'un des deux est détruit, l'autre doit faire un test de cohésion pour rester au combat alors qu'il est peut être placé à un mètre de l'autre ?

R.: On ne fait un test pour la formation que si **plus de la moitié** des unités sont détruites. Donc si tu en as 2, pas de test !

Par contre sur 3 unités, si 2 sont détruites, la troisième doit faire un test de cohésion pour rester au front.

3.13 Armes de soutien

Risque de panne

Q.: Quelle est la différence entre une arme de soutien enrayée et une arme à cours de munitions ?

R.: Il n'y a aucune différence. Dans les deux cas l'arme est considérée comme en panne. On peut tenter de la réparer à chaque phase de ralliement.

Q.: Lors d'un enrayement: on tire et la panne survient ou la panne survient de suite et on est dans la gadoue ? En gros, est-ce qu'on annule le tir où est-ce que la panne intervient à la fin du tour ? Les MG de caisse et autres doivent-elles également faire un test d'enrayement ?

R.: La panne de MG (traitée p.20) se traite au moment du résultat du tir. Donc on tire et on suspecte un enrayement (résultat de 1 obtenu sur le dé de couleur des jets pour toucher). On rejette le dé et sur 1 ou 2 (et 3 pour les MG russes) la panne est confirmée et l'arme inutilisable pour l'avenir jusqu'à réparation. Mais l'adversaire subit toutes les touches obtenues éventuellement sur les autres dés et fait son ou ses jets de sauvegarde.

Cette règle est valable pour tous les tirs de MG, et si les facteurs de tir réduisent le tir à 1 dé pour toucher, il vaut vérifier le risque de panne. Sur un résultat de 1 il y a une suspicion.

Seuls les tirs de MG de l'aviation ne subissent pas de test par simplification du jeu.

Q.: Comment joue-t-on l'enrayage sur un tir d'interdiction ?

R.: C'est la procédure classique. Disons que si trois unités passent tu lances 3D6 dont 1 rouge (pour tester la panne). S'il y a une seule unité, tu lances un seul D6 (pas de couleur particulière) qui sert au toucher et pour la panne.

Tu peux avoir plusieurs tests de panne pour une MMG/HMG en tir d'interdiction. C'est un test par groupe de tir (par résolution de tir). Un coup sur une compagnie et un autre sur une 2me compagnie etc.

Quand la MG tombe en panne le tir d'interdiction cesse de faire effet.

Mitrailleuses

Q.: Une question me tracasse depuis que j'ai lu les règles. La différence entre MMG et HMG et surtout la correspondance avec le matériel de l'époque ?

R.: Quelle est la différence entre une mitrailleuse légère, moyenne ou lourde ? 🤔

L'efficacité d'une mitrailleuse ne dépend pas seulement de son calibre mais surtout de sa cadence de tir. Une mitrailleuse de 7,62 tirant à une forte cadence aura un effet plus dévastateur sur l'infanterie qu'un canon de 20 mm avec une cadence de tir beaucoup plus lente.

La cadence de tir d'une MG dépend tout d'abord de son type mais aussi de son approvisionnement en munitions, de sa fiabilité, de la capacité des servants à changer de canon quand celui-ci devient trop chaud ...

Un même type de mitrailleuse peut ainsi être classifié aussi bien comme une LMG, une MMG ou une HMG suivant la façon dont elle est déployée. Ceci est particulièrement vrai pour la MG42 allemande. Elle peut tirer jusqu'à 1200 coups / minute si elle est montée sur un tripode avec plein de munitions et des servants adéquats pour l'approvisionnement et changer son canon et est alors classée HMG. Si elle est dépourvue de tripode ou que les munitions sont plus limitées, ce sera une MMG. Enfin, lorsqu'elle est déployée avec un simple bipode et des chargeurs cylindriques (comme au sein de chaque groupe de combat), sa cadence de tir se limite à environ 150 cps/min et elle devient une LMG.

Vous êtes donc libre de choisir chaque type de mitrailleuse en fonction des figurines que vous disposez. Il est pratique de représenter les MMG avec 2 servants et les HMG avec 3 mais ce n'est pas une obligation. Les LMG sont déployées au sein des groupes de combat mais les figurines de mitrailleuse légère ou de fusil mitrailleur peuvent servir pour représenter les unités d'infanterie lourde "LMG" (§ 2.4).

Pour ceux qui veulent représenter les MMG et HMG en fonction des calibres voici quelques éléments de réflexion:

Allemands :

- MMG ou HMG : MG34 ou MG42. Sur trépied pour les HMG.

Russes :

- MMG : Maxim modèle 1910 ou la Goryunov SG 43 toutes deux de calibre 7,62 mm

- HMG : DShK 1938 de 12,7 mm ou bien des mitrailleuses américaines de cal.50 importées

Américains

- La MMG est la Browning 1919A4 de cal.30

- La HMG est la Browning M2 .50 cal

Anglais :

- MMG ou HMG : Vickers .303 (son système de refroidissement par eau lui permet de tirer pendant très longtemps)

Note : Le Bren est un simple fusil mitrailleur

Français :

- MMG ou HMG : Hotchkiss Mle 1914 calibre 8mm

Italiens :

- MMG ou HMG : Fiat-Revelli M1935 ou Breda M1937 de 8 mm

En résumé, la classification est donc :

LMG : 3D6 portée 30/60 (unité d'infanterie classifiée "Infanterie Lourde")

MMG : 3D6 portée 40/80 + tir d'interdiction

HMG : 4D6 portée 40/80 + tir d'interdiction

HMG 12,7 : 4D6 portée 40/80/120 + tir interdiction + AC = -1

La dernière catégorie regroupant les mitrailleuses de gros calibre (12,7 mm et plus).

Q.: Les HMG n'ont pas de capacité AC ?

R.: Uniquement les HMG de 12.7mm et cal. .50. Elle est de -1 (p.21).

Q.: Comment résoudre le tir d'un cal. 50 qui tire en AC à moins de 40 cm sur un véhicule blindé avec un facteur de -1 en AC ?

R.: Lors de ce type de tir la cible est automatiquement touchée. On lance 2D6 avec un modificateur de -1. Si le résultat est égal au blindage de la cible, celle-ci est immobilisée. Si c'est supérieur la cible est détruite.

Q.: Une MG 42 allemande montée sur trépied, classée HMG, a-t-elle une chance de percer un blindage de char ou pas ?

R.: Non. Il y a une distinction entre la MG42 qui dans certains cas peut être considérée comme une HMG en terme de portée et de puissance de feu (sa cadence de tir est très supérieure à celles des autres MG) et les HMG de cal 50 ou 12,7 mm qui ont seule la capacité de percer des blindages étant donné la puissance de leurs munitions.

Q.: Je comprends bien la nécessité et la simplification qui consiste à donner à un groupe de combat un regard et une possibilité de tir à 360° même si elle se trouve dans une maison ou un autre abri quelconque voire à découvert.

J'ai beaucoup plus de mal concernant une HMG sur trépied qui se trouve seule dans un abris ou non ?

Surtout si trois ou quatre groupes l'attaquent par trois ou quatre côtés quelque soit la configuration du lieu, elle ne peut pas normalement tirer tout azimut.

R.: Une même unité ne peut pas séparer sa puissance de feu. Donc une HMG attaquée par la droite et la gauche en même temps ne peut tirer que sur UN adversaire. Dans ce cas si tu attaques par 3 côtés différents, tes groupes n'étant plus à moins de 5 cm les uns des autres, tu n'as pas à répartir le tir de la HMG qui ne visera qu'un seul des groupes. Donc la HMG sera éliminée au corps-à-corps.

Q.: A quel moment le tir d'interdiction doit être déclaré ?

* - quand l'unité est active ?

* - lorsque l'unité veut faire un TO pour la première fois dans le tour ?

R.: Le tir d'interdiction peut être déclenché soit lors de l'activation de la MG soit pendant un TO. Si la MG est chargée, elle ne fera pas un tir d'interdiction mais un tir normal contre ses assaillants.

Q.: Une mitrailleuse mise en tir d'interdiction durant son activation garde t'elle son statut jusqu'à son activation au tour suivant, ou simplement jusqu'à la fin du tour en cours ?

R.: Le tir d'interdiction cesse à la fin du tour.

Q.: Une HMG tire à sa phase d'activation, ou elle se fait charger, par la suite elle veut faire un tir d'interdiction (pourquoi pas), mais à tir réduit puisqu'elle a déjà tiré ?

R.: Une mitrailleuse qui tire durant son activation ne peut pas effectuer un tir d'interdiction par la suite. C'est l'un ou l'autre.

Si elle est chargée, une HMG qui a tiré durant le tour en tir d'interdiction, a 3D6 pour sa défense (4D6 - 1D6) sur la totalité des unités qui la chargent.

Q.: Une HMG qui fait un Tir d'interdiction sur 12 plaquettes (la Cie) qui traverse la zone couverte par la HMG, chacune d'entre elle prend 1d6, donc la HMG fait 12D6 au lieu de 4d6 (de base). C'est dingue ?

R.: Et oui, toutes les plaquettes qui traversent la zone définie de 5cm de large sur 40 cm de long, subissent un tir de 1D6. La HMG doit se trouver au même niveau que ses cibles.
Il est vrai que le tir d'enfilade peut être très meurtrier.

Lance flammes

Q.: Comment le lance-flammes peut-il être utilisé au corps à corps ?

R.: Une unité équipée d'un lance-flammes lance 2D6 au corps à corps. Chaque résultat de 4+ élimine une unité adverse.

Q.: 1/ les lance-flammes peuvent-ils bouger et tirer ?

2/ les lance-flammes et charge de démolition perdent-ils un dé après mouvement ?

3/ Quel est l'intérêt d'un lance-flammes dans un assaut contre un véhicule car à priori il fait les mêmes dommages à 10 cm sans avoir de test de motivation à faire et plus loin de la menace.

R.: 1-2/ Les LF peuvent bouger et tirer sans réduire leur puissance de feu (idem pour les charges explosives).

3/ Le LF n'a pas besoin de faire un test de motivation, seules les unités sans arme AC doivent passer le test. Il est vrai qu'en assaut ou à distance, le LF a la même efficacité.

Q.: J'ai été étonné par la portée du lance-flammes (10cm), je me demandais ce qui pouvait expliquer une telle portée ?

R.: La portée de 10 cm est en effet un peu en distorsion avec la portée réelle mais cela est plus pratique en terme de jeu car une distance de 5 cm obligerait à venir quasiment contacter sa cible. Par exemple un LF peut être utilisé pour attaquer un Bunker et la cible peut se trouver à plus de 5 cm du fait simplement du décor.

Charges explosives et grenades

Q.: Une charge explosive (ou une grenade fumigène) est elle associée à une unité précise (et dans ce cas la plaquette doit la représenter) ou considère t'on qu'elle est en dotation pour une formation entière comme une compagnie. Dans ce dernier cas je suppose que l'on tient un décompte des charges et/ou grenades dépensées mais que l'on ne se préoccupe pas de savoir à quelle plaquette elle est affectée au début du jeu pour l'utiliser au sein de la compagnie. Même question pour les panzerfaust...

R.: Par souci de simplification, elles ne sont pas représentées par des marqueurs dans le jeu. Par exemple, si on a une compagnie de pionniers et qu'elle est équipée de 2 charges explosives, n'importe quelle unité de la compagnie pourra placer une charge explosive mais le joueur est limité à 2 charges pour toute la partie.

Pour les Pzf, on équipe généralement toutes les unités de la compagnie. Chaque unité pourra faire un (et un seul) tir de panzerfaust durant la partie.

Si on veut être plus précis, il faut représenter chacune de ces armes par des marqueurs. Le mieux étant d'avoir des figurines sociées unitairement équipée avec l'arme (un pzf ou une CE). Quand l'arme est utilisée, on enlève le marqueur.

J'ai cependant trouvé que cela alourdi le jeu et oblige à avoir des figurines supplémentaires.

Q.: Comment se passe le placement d'une charge explosive exactement. Il est dit qu'elle est placée durant le mouvement de l'unité, et affecte ensuite toutes les unités dans les 5 cm, l'unité plaçant la charge poursuivant son mouvement.

Quand est-ce que l'unité plaçant la charge doit déclarer si elle fait un assaut ou non ? Avant ou après l'explosion de la charge ? Doit-on considérer, que l'action de placer la charge, "suspend" le mouvement de l'unité jusqu'à l'explosion de celle-ci ?

R.: L'ordre est le suivant :

- Mouvement ou charge.
- Tir d'opportunité ennemi.
- Placement de la CE et explosion.
- Suite du mouvement ou Corps à Corps si charge.

S'il y a assaut, il y aura obligatoirement TO (TO Réduit si l'ennemi a déjà effectué une quelconque action, TO plein s'il n'a fait aucune action lors de son activation, ou s'il n'a pas encore été activé). S'il n'y a pas d'assaut, soit l'ennemi a déjà tiré et il n'y a aucun TO, soit l'ennemi n'a pas encore été activé et il a le choix de faire son TO à pleine puissance.

Fumigènes

Q.: Je me demandais si l'on pouvait tirer "à l'aveuglette" au-travers d'un écran de fumé !?

R.: L'intérêt des fumigènes est en effet de gêner la visibilité. Les unités d'infanterie bénéficient d'un couvert

léger et les véhicules ou l'artillerie en tir direct ont un malus de -2 au toucher.
Il est donc tout à fait possible de tirer à travers des fumigènes mais le tir est moins efficace.

Q.: *Lorsqu'on équipe une compagnie du génie avec des grenades fumigènes, y'en a-t-il pour tout le monde et pour toute la partie, ou sont-elles limitées ?
Jusqu'à quelle distance celles-ci peuvent-elles être lancées ? (on a pensé à 5 cm..) et faut-il lancer un dé de dispersion ?!?*

R.: On paye 5 pts par grenade fumigène. Chaque utilisation dépense une grenade. Elles peuvent être placées à 5 cm sans jet de dispersion, la zone d'efficacité d'une grenade fumigène ne nécessite pas une grande précision.

Q.: *Un lancer de grenades fumigènes par l'infanterie peut-il dévier ?*

R.: Non.

VEHICULES

4.1 Caractéristiques

Visibilité

Q.: *Je possède un char dont la tourelle est orientée par exemple 90° sur la droite. Si un ennemi se présente dans les 90° de la face avant donc visible par le pilote / mitrailleur, peut-on considérer que la cible est visible et alertée par l'équipage, la tourelle sera autorisée à pivoter face à la menace pour faire un TO ? (tir avec le facteur tourelle après mouvement).*

R.: Restons simple ! 😊

Un char voit dans les 90° définis par l'orientation de sa tourelle.

Un chasseur de char voit dans les 90° définis par son avant.

Si on veut voir à 360°, il faut sortir le chef de char qui devient alors exposé mais peut mieux surveiller les alentours et par exemple détecter un char qui arrive sur l'arrière.

4.2 Mouvement des véhicules

Potentiel de mouvement

Q.: *Si j'ai correctement compris un véhicule consomme 10 cm de mouvement dès qu'il tourne de 1 à 360°. Alors si je bouge de 2cm puis pivote de 15° puis 2 cm puis 15° ainsi de suite je ne perds pas les 10 cm ? Ce n'est pas très clair pour moi*

R.: Seulement s'il fait un tour sur place ou contourne un obstacle. S'il avance tout en tournant, on ne déduit pas de mouvement.

En fait le mouvement est très simple. Le plus souvent un char va tout droit ou bien effectue une large courbe, dans ce cas il suffit de mesurer la distance en fonction de son potentiel de mouvement.

Si le char veut faire demi-tour ou un pivot à 90° sur place (ou quasiment), on enlève 10 cm à son mouvement. Pas besoin de se prendre la tête avec des mesures micrométriques.

Q.: *2 ou 3 chars avancent sur une route bordée des 2 côtés par des maisons. Pas de chance pour le 1er, un bazooka et "OUT" le char = immobilisé au milieu de la route.*

Est ce que les 2 autres peuvent continuer leur route en le traversant donc en perdant du mouvement ou doivent-ils le contourner ?

R.: Il le traverse tout simplement en dépensant 10 cm de mouvement.

Règle p.25 : "... Il peut également passer à travers un autre véhicule en dépensant 10 cm de mouvement, ceci représentant la manœuvre pour contourner l'obstacle".

Q.: *Un char peut-il passer au travers d'un mur ou d'une haie sans pénalité ?*

R.: A travers une haie oui, à travers un mur il y a risque d'immobilisation (cf. fiche de référence ???).

Q.: *Un véhicule peut-il faire un mouvement vers l'avant et vers l'arrière dans le même tour lors de son activation ?*

R.: Par principe, nous appliquons le système suivant:

* - soit le véhicule se déplace vers l'avant ("il avance librement dans la direction définie par son avant").

* - soit il effectue une marche arrière (mouvement triple).

L'un ou l'autre, pas les deux dans le même tour.

Immobilisation

Q.: Ainsi je conçois que le test d'abandon doit s'effectuer suite à une immobilisation due au combat ou sur un VHL embourbé après mouvement et subissant un tir dans cette position vulnérable, c'est logique et justifiée. En revanche, je trouve ce test d'abandon sévère pour un équipage qui n'a fait qu'une fausse manœuvre et qui n'a aucune possibilité de se désembourber par ses propres moyens ou par l'aide des véhicules de sa section, voire celle d'une autre ... N'est-il pas ?

R.: Je suis d'accord, quand un véhicule est immobilisé suite au terrain, il n'y a pas de test d'abandon du véhicule. Pour désembourber, appliquez les règles ci-dessous :

* 1er tour suivant le problème lors du ralliement : 5/6 pour le commun des chars ou 4/5/6 pour ceux qui possède la capacité tout terrain.

* Tours suivants : -1 ... Donc 6 pour les blindés sans capacité particulière sinon immobilisation définitive (avec test d'abandon en cas de prise sous le feu ennemi) et 5/6 pour les VHL tout terrain puis 6 le tour d'après sinon immobilisation définitive.

Tout résultat de 1 signifiant l'aggravation de la situation et l'immobilisation définitive.

Mouvement continu

Q.: Un véhicule en mouvement continu peut-il tirer ? Perso je pense que oui. Le mouvement continu étant entrecoupé de phases d'arrêt pour shooter puis de redémarrage.

R.: Un véhicule en mouvement continu peut tirer mais avec le malus pour véhicule en mouvement. Si on lui tire dessus, il est considéré comme en mouvement jusqu'à la fin du tour et aussi au début du tour suivant même si le joueur n'a pas gagné l'initiative.

Q.: Les chars rentrent (en mouvement continu) en ville pour soit mitrailler l'infanterie dans les maisons, soit tirer dessus au canon puisque 2 touches de calibre 75 font écrouler une maison à étage provoquant le test de toutes les unités se trouvant dedans !

Que risque les blindés en ville s'ils sont en mouvement continu et bien RIEN et en plus pour le tir des mitrailleuses ils peuvent se mettre à moins de 5 cm et bénéficier du tir à courte portée.

R.: Je pense en effet qu'il y a un petit problème ici 😞...

L'assaut d'infanterie contre un blindé en mouvement continu est interdit car il ne semble pas logique que de l'infanterie dans une maison puisse attaquer un char qui passe devant à 30 ou 40 km/h ...

Dans le cas que tu cites, le mouvement continu est utilisé pour protéger un char des attaques de l'infanterie alors que lui même les canarde à bout portant ce qui ne me paraît pas cohérent.

Je propose donc les deux choses suivantes pour résoudre le problème :

* **1** - Un véhicule en mouvement continu ne bénéficie pas du bonus pour tir à bout portant.

Le char n'est toujours pas attaquant mais la puissance de ses MG est divisée par 2 et son tir est assez imprécis : 8 de base avec -2 pour de l'infanterie à couvert ça fait du 10+ pour toucher.

* **2** - Un véhicule en mouvement continu ne peut pas être attaqué en assaut pendant son mouvement mais peut l'être pendant la phase de l'adversaire avec un malus de -1 (comme véhicule en mouvement). Le char n'est jamais considéré comme totalement immobile.

Q.: Il est dit pour un mouvement continu: " le véhicule étant toujours en mouvement... .. il ne bloque pas la ligne de vue et n'apporte pas de couvert à l'infanterie... ". Comment fait-on pour un mouvement combiné avec l'infanterie ?

R.: On ne peut pas faire un mouvement combiné avec un véhicule en mouvement continu.

Q.: Mouvement continu : Peut on faire avance + tir et se déclarer ensuite en mouvement continu ? Quand on est en mouvement continu peut on faire un TO ?

R.: Oui. Tu dois le déclarer à la fin de l'activation du véhicule. Le mouvement continu signifie que le véhicule est toujours en mouvement donc il tire toujours avec les malus correspondant au véhicule en mouvement et donc il peut faire des TO (avec certaines restrictions).

Q.: Je déclare mon VBL en MVT continu. On change de tour et l'initiative revient à l'adversaire qui décide de faire évoluer un engin devant le tube du VBL qui tire en opportunité. Ce qui désactive l'unité pour l'avenir. Les 10 cm de MVT minimum sont ils à faire au moment du TO, par la suite ou ne sont pas effectués ?

R.: Concernant le TO d'un véhicule en mouvement continu et bien cela n'est pas possible tant qu'il n'a pas avancé d'au moins 10 cm durant son activation ! Cela contredirait en effet les autres règles et donnerai un avantage important au véhicule en mouvement continu. Ainsi si on déclare un mouvement continu, lors de son activation on doit bouger d'abord (au moins 10 cm) puis éventuellement tirer à puissance réduite ou réserver son tir pour un éventuel TO pour le restant du tour. Par contre le véhicule compte toujours comme étant en mouvement donc est plus difficile à toucher.

Q.: Comment interpréter la règle ? Mouvement de 10cm minimum vers l'avant dans un arc de cercle de 90° ?
Mouvement de pivot sur place d'un coût de 10cm pour les pusillanimes ? Combinaison hasardeuse de marche
arrière (1,7cm x3) puis de marche avant (5cm) équivalent au final à un splendide sur place pour les plus tordus
? Déplacement de telle sorte qu'au final, le char ait quitté son placement initial ?

R.: Le véhicule doit effectuer un mouvement sur l'avant d'au moins 10cm. La règle dit "...le véhicule devra se
déplacer d'au moins 10 cm".
Ce n'est pas préciser "devra dépenser au moins 10cm".

4.3 Véhicules et Infanterie

Transport de l'Infanterie

Q.: Page 26, il est dit qu'un véhicule blindé autre qu'un VBL peut transporter une unité d'infanterie. Mais je n'ai
rien vu en particulier sur les half-tracks.

Alors peut-on en plus de l'unité transportée par un half-track ajouter une arme de soutien ?
Si on transporte en half-track que des armes de soutien, combien peut-on en mettre ?

R.: Un H-T peut transporter une unité ou deux armes de soutien.

Q.: Page 26 de la règle, il est écrit qu'un camion peut transporter 2 unités d'infanterie ET 2 armes de soutien.
Sachant qu'une arme de soutien est égale à 1/2 élément donc 2 armes de soutien seront égales à 1 élément
(unité), peut-on en déduire qu'un camion peut donc transporter 3 unités d'infanterie ?

R.: Non. C'est 2 unités d'infanterie **et** 2 armes de soutien maximum.

Q.: Je voulais savoir si les camions ne transportent que deux unités et les half-tracks 1 seule ?
C'est à dire que pour une compagnie de 10 unités, il faut environ 10 half-tracks ?

R.: C'est bien ça, les camions transportent environ 20 hommes et les half-tracks une dizaine. Donc, si on veut
équiper une compagnie complète avec des Half-tracks, il faut 10 véhicules !
Généralement on n'alignera pas autant de véhicules de transport et une seule section (3-4 véhicules) suffit
amplement pour la plupart des scénarios.

Q.: Un half-track détruit par un tir AC. Que deviennent ses passagers ?

R.: Voir page 26 : "Si un véhicule est détruit ses passagers sont éliminés automatiquement."

Q.: Je voulais savoir pour les jeeps, motos, side-car et Universal Carrier : il en faut 2 de chaque pour
transporter une seule unité. Ca fait beaucoup non ?

R.: Une jeep ou un Universal Carrier ne peut transporter que 4-5 hommes au maximum. Généralement, ces
véhicules sont utilisés pour transporter une arme de soutien (une MG ou un mortier par exemple) et ses
servants.

Si on veut transporter toute une compagnie d'infanterie, il faut donc bien 2 véhicules par unité d'infanterie. Ce
cas ne se produit cependant jamais car dans la réalité on utilise des camions.

En ce qui concerne les motos, on considère que l'unité dans son ensemble est équipée de motos et side-car. Il
suffit donc de faire un socle avec par exemple une moto et un side-car pour représenter l'unité ainsi motorisée.

Q.: Si par arme de soutien, on entend les armes légères (dont l'effectif est pris sur une unité, genre bazooka)
ou mortier de 50-60mm et par unité d'infanterie les escouades de biffins et les armes de soutien lourdes
(M/HMG, mortier 80mm et plus) ça me convient.

Mais si par arme de soutien on inclut tous les soutiens, alors ça me va pas : une unité MG = 2mitrailleuses +
une dizaine de servant (4par MMG, 6 par HMG) donc un camion = 2 escouades de fantassins + 2 MG = 40
hommes dans le camion avec le matériel !!!

R.: Les armes de soutien correspondent à environ 1/2 groupe de combat en ce qui concerne le transport. Cela
permet de représenter des MG ou mortiers transportés dans des jeeps ou des Bren carrier.

Q.: Page 76 : "Les pionniers (allemands) peuvent disposer de transports blindés (half-tracks Sdkfz 251) comme
les Panzer grenadiers dont certains dotés de lance-flammes (Sdkfz 251/16)".

* Le half-track doté de lance-flammes garde t'il sa capacité à transporter une unité ?

* Plus généralement, les half-tracks allemands et U.S dotés d'une pièce d'artillerie (37mm, 75mm, 105mm,
mortier de 81mm), gardent t'ils ou pas leur capacité de transport ?

R.: Dans la réalité, non, sauf pour le 251/10 et 251/11 (pièce de 37 et 28mm). Ces deux véhicules,
transportaient le PC de section (soit un effectif de 5 hommes) dans les compagnies de Panzer grenadiers.

Tir depuis un véhicule

Q.: Une équipe de bazooka peut-elle tirée alors qu'elle est embarquée dans un Half-track ? Un socle d'infanterie peut le faire à puissance réduite si le véhicule a bougé, dans ce cas comment faire pour matérialiser la puissance réduite d'une arme AC ?

R.: Si tu tires avec une arme antichar d'infanterie et que l'unité est dans un H-T, la base pour toucher est de 8. Tableau "Nature du tireur" (p.28) ligne "Arme antichar après mouvement.....8".

Q.: Je pense avoir compris le fonctionnement des motos, mais j'ai des doutes sur les side-cars ?

Type de cible ?

Malus pour le tir des passagers ?

Budget des side-cars non armés mais à partir desquels on peut tirer ?

R.: Les side-cars fonctionnent comme les motos. La seule différence est qu'on peut tirer à partir des side-cars en se déplaçant mais avec une puissance réduite.

Q.: Les passagers qui tirent, le font avec leur caractéristique (PM, LMG...) ?

Les motos sont elles considérées comme véhicule ou comme infanterie en mouvement ?

Si la moto est détruite, le passager fait un test de survie ?

R.: L'infanterie équipée de moto et side-car reste de l'infanterie. Les tirs sont donc résolus comme contre l'infanterie. L'infanterie ne bénéficie d'aucun couvert mais simplement ne compte pas comme étant "en mouvement" (4+), la silhouette étant la même à l'arrêt et en mouvement. Si c'est un canon qui tire, on résout comme un tir contre de l'infanterie.

Q.: Un side-car sans MG ou une moto arrêté peut il/elle faire feu (comme un servant à 1d6-1/20cm?)?

R.: Dans le cas de la section d'éclaireurs allemande (p.77), ceux sont des "LMG" donc 3D6 (sans mvt). C'est la nature de la troupe qui compte.

Q.: Si un side-car équipé d'une MG tire en mouvement, c'est à puissance réduite (ok p.24) mais c'est du 1d6-1!!! Et les portées ? (implicite avec le type de MG).

R.: Une MG embarquée c'est 2D6, donc 1D6 si tir réduit (prendre ligne MG Caisse ou Co-ax.).

Protection de l'Infanterie

Q.: L'infanterie qui descend d'un camion ou HT est-elle considérée comme infanterie en mouvement à découvert ? Ou infanterie à couvert ?

R.: Si le tir traverse le véhicule, elle bénéficie d'un couvert lourd. Si le tir vient de plus haut ou ne traverse pas le véhicule, il n'y a pas de protection.

Mouvement Combiné

Q.: Dans le mouvement de char combiné avec infanterie, on parle de formation d'infanterie. Est-il possible que 3 chars puissent couvrir derrière eux par exemple 6 socles de fantassins ? En clair combien de socles d'infanterie peuvent être cachés par un char ?

Si une mitrailleuse est en hauteur, je pense qu'il y a une zone de 5 cm derrière le char où le fantassin est protégé il me semble ?

R.: Il n'y a pas de minimum ni de maximum, cela dépend de la Ligne de Vue que peut tracer l'unité adverse. Au même niveau, le blindé bloque la visibilité (Voir schéma p.27). Si l'unité est collée au blindé, elle est visible et peut subir un tir mais avec un couvert "lourd".

Si le tireur est plus haut, l'unité derrière le blindé ne bénéficie pas du couvert lourd.

4.4 Tirs des véhicules

Procédure de tir

Q.: La règle dit que l'on doit regrouper tous les tirs d'une même section activée sur l'unité cible (même modificateur de distance, couvert,...) pour ne faire qu'un tir unique.

En est-il de même pour les chars : une section de 3 StuG III décide d'allumer 2 M10.

a- Deux StuG sur 1 M10.

b- Un StuG sur l'autre M10.

On résout les tirs : a- le premier tir touche le M10, le deuxième veut reporter son tir sur l'autre M10, impossible ?! Tir "perdu". Ou alors on résout au fur et à mesure.

R.: Les tirs des canons et des véhicules (blindés) sont toujours gérés de façon individuelle. Ils peuvent choisir les cibles au fur et à mesure. Dans ton exemple, si le premier StuG démoli le M10, le deuxième peut choisir une autre cible.

Q.: *J'ai un petit problème avec les tirs effectués par les chars.*

*1°) il n'y a pas de portée indiquée, est ce que cela signifie que les canons des chars portent sur toute la table ?
2°) le malus indiqué pour les canons, exemple un canon long (L): -1/45cm. Ce malus est il de -1 si la cible est a plus de 45cm ou de -1 par tranche de 45cm de distance ?*

R.: En effet la portée est virtuellement illimitée vue l'échelle du jeu (1 cm = 10 m). La distance est prise en compte uniquement par le biais des modificateurs de portée.
Le malus pour le tir ne s'applique qu'au delà de la portée nominale (-1 de 31 à 60 cm, -2 de 61 à 90 cm ...). En ce qui concerne le test de destruction, c'est la même chose sauf que le malus dépend du type de canon : un canon court est moins efficace à longue portée qu'un canon plus long.

Q.: *Je ne trouve nulle part la distance de tir des canons antichar ou des chars ?*

Juste pour être sûr, un Tigre I tire sur un Sherman à 210 cm cela fait combien de dé en moins ?

R.: Portée de tir : Les véhicules et canons n'ont pas de portée maximale étant donnée l'échelle du jeu. La distance est prise en compte par le biais des modificateurs de portée.

En ce qui concerne ton exemple, un Tigre I possède un canon de 88L et subi donc un malus de -1 tous les 45 cm donc :

0 de 0 à 45 cm

-1 de 45 à 90 cm

-2 de 90 à 135 cm

-3 de 135 à 180 cm

-4 de 180 à 225 cm

Le Tigre n'a pas de dé en moins. Si le Tigre est immobile et tire sur un Sherman immobile, il devra obtenir :

* 8 ou plus avec 2D6 (4 de base modifié par la distance -4 au résultat des 2D6).

Si le Sherman bouge il lui faudra un 10 ou + (-2 au dé supplémentaire pour cible en mouvement).

Q.: *Paragraphe 4.4 de la règle : Procédure de tir (modificateurs) et Test de destruction (modificateurs) - quels types d'armes peuvent disposer du Bonus de +2 à bout portant ? Le terme "sauf AC" n'est pas très clair pour nous. Cas d'un char par exemple ?*

R.: Tous les canons en casemate, en tourelle, canons AC ... bénéficient du bonus +2 ... Sauf les armes antichar d'infanterie (notées "armes AC) qui sont listées p.32 : Fusil ATR, Bazooka, Panzerfaust, PIAT, Panzerschreck. Parce que ces armes antichar portatives ont une courte et une longue portée. Ils n'ont pas besoin d'avoir ce bonus de bout portant. Mais pour un tir à longue portée elles ont un modificateur de -2.

Contrairement à un canon dont la portée est plus grande, ce qui lui permet d'avoir un avantage à courte portée.

Q.: *Quel est le modificateur de puissance réduite pour les chars ? Quand un char veut faire un tir d'opportunité qu'elle est le modificateur de puissance réduite ? Je sais que pour l'infanterie c'est -1D6 mes pour les chars ?*

R.: S'il tire au canon, tu suis la procédure de tir (même pout un TO) avec le modificateur de mouvement s'il a déjà bougé sinon, il tire comme étant statique (et tu ne pourras pas le bouger après ce tir).

Ex: - char à tourelle immobile: 4+ avec 2D6 pour toucher + les modificateurs

- char à tourelle après mouvement (ton TO réduit donc): 8+ avec 2D6 pour toucher + modificateurs.

Les stabilisateurs facilitent le tir de certains chars après mouvement, dans ce cas la base pour toucher est de 6+.

Nota: un blindé qui tire au canon avant son mouvement ne peut jamais bouger après pour le tour en cours.

S'il tire à la mitrailleuse: c'est -1d6 par mitrailleuse.

Q.: *Si un char A se positionne sur le flanc d'un char B avec tourelle pour lui tirer dessus, le char B peut-il faire un TO même si son angle de tir n'est pas valide et donc bouger sa tourelle pour tirer ?*

R.: Le char B avec tourelle ne pourra faire un TO que si le chef de char est sorti, il voit à 360° et donc fera tourner sa tourelle. Si le chef de char est à l'intérieur, alors le char B ne fera pas de TO car comme tu le dis il n'est pas dans son angle de visibilité.

Q.: *Un véhicule blindé ou non en lisière de bois ne bénéficie d'aucune protection ou malus éventuel de l'adversaire (sur le tir) ?*

R.: C'est le cas "Véhicule à couvert" qui s'applique (p.28 § Modificateurs). Donc -1 aux tirs adverses.

Q.: *Le cas qui c'est présenté c'est un Sherman qui voulait tirer sur un StuG III placé derrière une unité d'infanterie allemande dans une tranchée. Il me semblerait logique d'autorisé le tir mais page 13 -pour le tir d'armes légère-, il est précisé qu'on ne peut tirer à travers une unité ennemie pour atteindre une autre cible placée derrière elle.*

R.: Dans le cas présenté ici, le Sherman peut tirer sur le StuG sans problème. C'est un tir au canon et non une arme légère (cf. p.13 § 3.8).

Q.: *C'est au joueur allemand de jouer. Pour aligner les M10, les Pz IV F2 doivent tourner leur tourelle à 180°. Alors même qu'il ne bouge pas, le mouvement de la tourelle est-il un fait générateur (comme le mouvement) suffisant pour déclencher le TO du M10 ?*

R.: Le tir d'opportunité s'applique dès qu'une unité ennemie bouge ou tire. Dans le cas d'un char qui fait pivoter sa tourelle, on ne considère pas qu'il bouge, c'est simplement une réorientation avant de tirer. Donc le char peut pivoter sa tourelle et tirer AVANT que le char adverse ne fasse un TO.

Si la cible est un chasseur de char sans tourelle, il n'en est pas de même car c'est le véhicule entier qui pivote et compte comme étant en mouvement. Donc dans ce cas son adversaire a droit de faire un TO pendant qu'il pivote. C'est un avantage des chars à tourelle par rapport à ceux qui n'en ont pas.

Q.: *Peut-on faire tirer des chars avec casemate (armement Bxx) après le mouvement ?, Et avec quel score pour toucher (avec/sans mouvement) ?*

R.: Voir tableau "Nature du tireur" (p.28) :

- Véhicule ou canon immobile touche sur 4 ou +
- Char à tourelle après mouvement touche sur 8 ou +
- Tourelle ou affût 360° qui pivote touche sur 5 ou +
- Autre véhicule (dont les canons d'assaut sans tourelle) en mouvement touche sur 7 ou +.

Donc un char (avec tourelle) qui se déplace peut tirer mais avec plus de difficulté **(8)** qu'un canon d'assaut sans tourelle **(7)**. Si le char ne bouge pas mais pivote sa tourelle, le malus est faible **(5 de base au lieu de 4)**.

Q.: *Le cas des équipages exposés c'est trouvé présent mais non pas sur des blindés mais des jeeps armés (saharienne italienne voir aussi jeep et camion LRDG, SAS) qu'en est il donc ? Peut-on appliquer cette caractéristique avec ses avantages et ses inconvénients ?*

R.: Quand on tire sur un véhicule non blindé, on utilise les mêmes règles que pour le tir contre l'infanterie. Donc la règle de l'équipage exposé ne s'applique pas.

Q.: *Les M10, M18, Bison, Marder, SU-76 etc. (enfin tous les blindés avec toit ouvert), bénéficient-ils toujours du bonus de +1 pour "Chef de char sorti (équipage exposé)" ?*

R.: Non, il faut que le chef de char soit déclaré sorti en tourelle au moment de la phase de ralliement (p.33 § "4.7 Equipage exposé"), alors il bénéficie du bonus de +1. En outre en cas de tir d'opportunité l'engin bénéficiera d'une vision à 360° au lieu des 90° face tourelle, pour ceux qui en possède une !!!

Q.: *Au paragraphe 4.4 de la règle, il est dit que les chars russes et français ont un malus de + 1 pour toucher. Ce malus est-il encore valable pour :*

1/ les tireurs d'un canon ou d'un fusil anti-char ?

2/ un allemand utilisant un T34 capturé par exemple ? (je penserais que oui)

3/ Des russes ou des français utilisant un matériel étranger (un Sherman par ex.) ? (là je pencherais pour le non)

R.: 1/ Le malus est valable pour TOUTES les unités russes et des pays mineurs (chars, canons, ATR). Cela permet de représenter également le moins bon entraînement de ces unités.

Par contre pour les Français, seuls les chars ont un malus au tir. Les canons français étaient en effet performants.

2/ Oui, car le malus provient du char lui-même.

3/ On peut appliquer le malus si on utilise un matériel capturé pour simuler le manque d'entraînement avec ce matériel. Par contre les Français Libres équipés de matériel américain ou anglais n'ont pas de malus. Celui-ci ne s'applique qu'aux chars Français du début de la guerre.

J'ajoute que les allemands qui utilisent de vieux chars Français en 44 se voient également appliqués ce malus.

Q.: *Un russe utilisant du matériel américain conserve son malus au tir ?*

R.: Pour le matériel, les russes ont toujours -1 même avec du matériel américain ou anglais.

Q.: *Certains véhicules de l'axe sont équipés de canon Russe ou de matériel russe. Doivent-ils utiliser la règle -1 de tireur russe (ce serait logique non) ?*

Car c'est bien le système de visée qui est mis en cause et non les individus. Donc un T-34 utilisé par les allemands subira un -1 de non maîtrise (tout est noté en Russe) et -1 pour le système de visée ?

Ou alors seuls les Russes, les Français et les mineurs sont des incapables ?

Certains véhicules de l'axe sont équipé du Canon de 76L Russe, la valeur AC reste 6 ou adaptent-ils un autre système de visée ?

R.: Dans le cas de matériel capturé, le malus est toujours appliqué car il s'agit d'un problème de matériel et pas de qualité de l'équipage. Voir Page 28 des règles

La puissance AC dépend du calibre et de la qualité des munitions. Elle est précisée pour chaque véhicule. Certains canons ou véhicules allemands équipés de matériel russe de 76L peuvent ainsi passer de 6 à 7 en AC.

Q.: *Oui bien sûr, mais le -1 du tireur russe, c'est quoi ? Dans le supplément front de l'Est, les finnois, par exemple, sont équipés de T-34, doivent-ils utiliser le malus de -1 de tireur russe ?*

R.: Le malus de -1 s'applique aux unités russes (faible entraînement et système optique), aux chars français (mauvaise conception) et aux pays mineurs (Hollandais, Polonais ...).

Quand une autre nation utilise du matériel capturé (allemands avec un T-34 ou un B1-Bis par exemple), le malus de -1 s'applique également.

Les Français équipés de matériel américain ou anglais (2° DB par exemple) n'ont pas de malus, les russes si.

Q.: *Si l'allemand utilise un Sherman: il a -1 pour matériel capturé. OK
S'il utilise un B1Bis: il a -2 : -1 pour matériel capturé et -1 pour matériel français (mauvaise conception). ?*

R.: Je pense qu'on peut distinguer 2 cas :

* 1 - Le matériel est capturé sur le terrain et réutilisé tel quel alors le malus s'applique.

* 2 - Le matériel est capturé, réparé, adapté, modifié et des équipages sont spécifiquement entraînés pour s'en servir. Dans ce cas pas de malus. C'est le cas des Pz 38(t) tchèques ou des chars Français récupérés par les allemands, du matériel russe capturé par les Finlandais et intégrés dans leur ordre de bataille etc...

Le malus (ou non) dépend du temps qui c'est écoulé entre la capture et l'utilisation du véhicule.

Q.: *J'ai un petit problème pour savoir quel sont les pays définis comme mineurs et les autres (surtout pour le -1 pour toucher). J'ai trouvé comme mineur : Belgique, Hollande, Pologne, Roumanie, Slovaquie. Mais que dire de l'Italie, de la Hongrie et de la Finlande ?*

R.: L'Italie et la Finlande ne sont pas considérées comme pays mineurs pour le malus au tir.

Q.: *Les chars Français de 1940 ont bien au minimum un -2 au tir, -1 car c'est un tir de Français, -1 car tous les chars français ont une tourelle étroite ?*

R.: Les chars Français sont en effet pénalisés au tir par un malus de -2.

Résultat du tir

Q.: *Le 2 fatidique lors du tir est le résultat obtenu avec 2D6 je suppose ?*

R.: Oui, un "2" au jet pour toucher signifie un problème.

Test de destruction

Q.: *J'ai touché le char avec 7 sur le résultat des 2D6. Dois-je relancer les dés pour savoir s'il est détruit où conservons-nous cette même base de 7 ?*

R.: Non. Il faut faire un jet de 2D6 pour toucher puis un autre pour détruire.

Q.: *Il est dit dans le paragraphe sur les munitions spéciales qu'un jet de tir inférieur ou égal à 5 signifie l'épuisement des munitions. De la même façon un jet de 1 pour un mortier tentant de placer un fumigène signifie l'épuisement d'obus fumigène.*

Ma question : Un mortier / Canon / Char subissant ce manque de munition peut-il tirer à la place avec des munitions classiques ou sa "tentative" est elle considérée comme un tir ?

R.: Si par exemple un char tire un obus HEAT et obtient un '5' ou moins, on résout le tir avec ce résultat (qui dans certains cas peut lui permettre de toucher !). Il ne peut plus tirer à ce tour. Il a épuisé ses obus HEAT mais pourra utiliser des obus classiques lors des prochains tirs.

Q.: *Un Stuka G attaque un char par l'arrière et par en haut, le bonus est-il de +2 arrière et +1 haut (avec blindage coté/arrière) ou juste +1 haut (avec blindage coté/arrière).*

R.: Normalement si l'attaque vient du haut, on prend la valeur du blindage arrière et on a un bonus de +1.

Q.: *De manière générale que deviennent les servants des armes AC ou des blindés détruits ?*

R.: Les servants des chars et des canons sont éliminés avec leur matériel. Par simplification on ne les représente pas car leur effet est négligeable.

Q.: Un équipage qui abandonne un char le fait pour tout le reste de l'engagement il me semble, mais le char compte t'il comme détruit pour le jeu ?

R.: Lorsque l'équipage abandonne le char, celui-ci est considéré comme détruit. Si le résultat du test de destruction est exactement égal à la chance de détruire (8 dans l'exemple), la cible n'est pas détruite mais immobilisée. Dans ce cas l'équipage doit faire un test d'expérience et en cas d'échec abandonne le char ce qui revient à peu près au même que s'il était détruit.

Si l'on veut s'amuser (tout cela est optionnel), on peut appliquer la règle suivante pour les équipages : Il est possible de représenter l'équipage du char par un socle de servants (2 figurines). Lorsqu'il abandonne le char, il est démoralisé et effectue donc un mouvement de déroute. Par la suite il peut se rallier et combattre comme un demi-groupe. Quand un char est détruit, on peut aussi faire un test d'expérience pour l'équipage. S'il est réussi, on considère que l'équipage a réussi à survivre et on place un socle de servants démoralisé.

Tir d'immobilisation

Q.: On peut immobiliser un gros char avec un tir d'immobilisation avec un piat ou autre (qui a bougé) avec -3 de pénalité, mais si le char a bougé on déduit encore -2 ? Ou ce n'est que moins -3 ?

R.: Oui, tous les modificateurs sont cumulatifs. Donc si tu as un Piat qui s'est déplacé et que tu veux faire un tir d'immobilisation, il faut faire 11 ou 12 pour réussir (à portée normale). Sous réserve d'être à portée courte (si longue rajouter -2) : Si le char se déplace et le tireur aussi : 8 à réussir avec -3 et -2 = -5 sur 2D6 > tir réussi seulement sur 12 Si seul le char se déplace (ex dans une embuscade) : 6 à réussir avec -3 et -2 = -5 sur 2D6 > tir réussi à 11+ Dans le cas où les deux seraient immobiles : 6 à réussir avec -3 sur 2D6 > tir réussi à 9+.

Q.: Un véhicule peut-il faire un tir d'immobilisation ? Ex : panzer II contre KVI ou BT 2 contre panzer IV.

R.: Non. Uniquement un canon AC ou une arme individuelle antichar et sous certaines conditions (p.25).

Tirs multiples (CdF2)

Q.: Petite question sur le CdF2, faut il faire les deux tirs sur la même cible ou peut-on tirer sur deux cibles différentes avec malus bien sur si la tourelle tourne ?

R.: Tu peux tirer sur 2 cibles différentes si tu ne bouges pas ta tourelle. C'est à dire que la 2me cible doit se trouver dans les 90° par rapport à l'axe du canon.

Q.: Un blindé a t-il droit à plusieurs tir dans un tour ? Je n'ai pas trouvé ça dans la règle mais je l'ai joué avec 1 seul tir (activation ou opportunité) car cela semble implicite. Mais, en page 28 un paragraphe de 6 lignes parle de tirs multiples pour certains canons lesquels ?

R.: Un seul tir par tour en général sauf les véhicules et canons avec une cadence de feu double (CdF2) comme le Pz II par exemple.

Q.: Un Sdkfz 7/1 qui tire sur de l'infanterie peut tirer 4 fois (CdF4) puissance de feu 4D6 (multi Canon 20mm) soit un total de 16D6 ?

R.: Non. C'est 4 fois 1D6 !!!

4.5 Blindés contre infanterie

Tir direct d'obus HE

Q.: Pour les canons AC ne possédant pas de HE peuvent-ils tirer sur des canons avec un obus AC ?

R.: Non, seul le HE est efficace contre les canons ou plutôt les servants du canon AC ! Pour détruire un canon AC, il faut des munitions HE !

Q.: Concernant les obus HE des véhicules, je suppose que ceux-ci d'après le tableau page 30 sont moins puissants que ceux utilisés par l'artillerie même ?

R.: C'est la même puissance : par exemple le 75 mm fait 3D6.

Q.: Si je comprends bien également le schéma page 30, on place le gabarit de 5 cm ou l'on veut sur le groupe de cible. 1 Cible se prend automatiquement 1 touche et selon la puissance du canon on répartit XD6 au reste des unités. Ce qui est différent des tirs d'artillerie ou chaque unité se prend XD6 touches ?

R.: Oui c'est différent car un tir d'artillerie hors carte représente un tir de saturation de toute une batterie sur une zone donnée : on considère que toutes les unités peuvent être potentiellement touchées.

Dans le cas d'un tir direct, il s'agit d'un seul obus : s'il atteint sa cible (on ne place pas un gabarit, on choisit sa cible), il peut aussi en toucher d'autres placées très proches de celle-ci (dans les 5 cm).

Q.: *Concernant les types d'artillerie page 39: Je vois que les canons AC sont indiqués ? Est-ce juste ? Je suppose que ce type de canon ne peut faire du tir indirect.*

Exemple: le Pak 40 peut choisir des obus HE donc avec une valeur de 3D6.

On traite les canons AC comme des obus tirés de véhicules HE, ou l'on répartit les touches supplémentaires entre les cibles ?

R.: Les canons AC ne peuvent pas faire de tir indirect (cf. page 38 - Tir indirect). Le tir sur l'infanterie est résolu comme pour un tir venant d'un véhicule (d'ailleurs c'est le même canon).

Q.: *Pour les tirs directs d'obus HE 60 mm et moins, par les véhicules, il est indiqué 2D6 pour les dégâts... Mais pour les chars équipés de canons de 37 mm les dégâts ne devraient ils pas être équivalents au Pak36 de 37 mm, c'est à dire 1D6 ?*

R.: Les canons de 60 mm ou moins font 2D6 en HE. La seule exception est le 37 mm qui ne fait que 1D6 car il a une cadence de feu double (tu peux toucher jusqu'à 4 unités en HE). Sinon il serait trop efficace par rapport à son (petit) calibre.

Q.: *Y a t-il une portée minimale, comme pour les mortiers, pour le tir en HE des blindés sur de l'infanterie ?*

R.: Je pense qu'il est raisonnable d'interdire le tir contre des unités à distance d'assaut c'est à dire à 5 cm ou moins du char.

Les MG restent opérationnelles si l'infanterie est dans leur arc de tir.

Q.: *Où peut-on trouver l'info sur les véhicules, notamment chars, qui n'ont pas droit au tir HE ?*

R.: Tous les chars ont des obus HE sauf si cela est précisé dans l'Ordre de bataille. Ex. certains chars anglais.

Q.: *Pour un tir direct en HE d'un blindé sur :*

Une section d'infanterie ; petite, normale, grande cible ? Idem pour un canon de 6 ou 17 Livres non à couvert, un mortier, une section de mortiers ? Quelle est la taille de la cible ?

R.: Il n'y a pas de notion de petite/normale/grande cible pour un tir avec du HE sur de l'infanterie, mortier ou pièce d'artillerie, excepté pour le canon AC qui inflige un malus de -1 pour petite taille au tireur (p.28, col. de droite).

Q.: *Peut-on viser une zone libre de toute cible (avec des plaquettes dans les 5cm de l'impact) ?*

R.: Il faut viser une cible, pas une zone entre deux cibles potentielles !!!

Q.: *Je suppose qu'il y a quand même une déviation si l'on rate sa cible avec un tir direct d'obus HE ?*

R.: Pas de déviation !!! Donc si on rate, le tir est perdu.

Mitrailleuses

Q.: *Quelle est la puissance de feu en D6 d'une jeep SAS ainsi que d'un Chevrolet 30 cwt L.R.D.G.*

R.: C'est suivant l'arme qui est utilisée: avec -1D6 si le véhicule c'est déplacé.

* Pour une MG caisse = 2D6

* Pour les MG jumelées 2xMG = 3D6

* Pour la MG cal.50 = 4D6

Q.: *Les mitrailleuses de chars peuvent-elles enrayer ?*

R.: Oui. Il faut utiliser la procédure des risques de panne des armes de soutien (p.20).

Q.: *Les véhicules équipés de canon de 20 mm utilisent-ils la règle et la procédure de tir "type véhicule" ou celle décrite p.13 ? Notamment pour allumer l'infanterie adverse.*

Il est précisé dans le chapitre "véhicules" p.25 que les MG co-ax ne sont pas utilisables lorsque le canon est utilisé.

Qu'en est il pour les engins type Pz II ou Sdkfz 222, 231, 234/1 ... Equipés d'un canon de 20 mm et d'une MG co-ax ?... Cela s'applique t il ?

R.: Les canons de 20 mm sont utilisés comme n'importe quel canon contre les véhicules blindés. S'ils sont utilisés contre l'infanterie, leur effet est semblable à celui des armes légères avec une puissance de feu de 2D6 ou 4D6 (cf. fiche de référence).

La MG co-ax ne peut pas être utilisée en même temps que le canon quelque soit le type de véhicule (c'est le même type qui sert les 2 armes).

Q.: *Es-ce qu'un véhicule doit faire un jet pour toucher quand il tire avec ses armes légères (MG ou canon de 20mm) sur de l'infanterie ?*

R.: Non. Il lance les D6 (variable suivant l'arme utilisée et la situation) comme pour un tir d'infanterie.

Q.: *L'Universal carrier peut transporter une HMG. Peut-il tirer avec la MG de caisse et la HMG ?*

R.: Tir de la MG de caisse toujours autorisé, mais tir de la HMG transportée interdit.

Q.: *Pour les Bren Carriers qui ont de base une mitrailleuse et qui tractent des AT 6pdr : Les AT sont disposés directement en position défensive avec les Brens, et est-ce que ceux-ci peuvent tirer avec la MG en sachant que "en principe" les artilleurs sont occuper à leurs pièces respectives ? En fait, y a-t-il un conducteur et/ou un mitrailleur dans le Bren en plus de l'équipe d'artilleurs ?*

R.: Dans le cas des véhicules utilisés pour tracter des canons AC, l'équipage est censé être constitué des artilleurs. Un bren carrier ne peut transporter que 4-5 hommes, donc seulement les artilleurs.

Q.: *Même genre de question pour de l'artillerie ou des AT plus lourd tracté par exemple par des H-T avec MG. Quand est-il ? Le H-T peut-il tirer ou non ?*

R.: Les H-T peuvent transporter plus de troupes que les Bren carrier. Donc si on paye les points des H-T avec MG, on peut avoir des H-T avec MG qui tirent indépendamment des canons.

Assaut blindé

Q.: *Peut on lancer un assaut blindé sur une unité que l'on ne voit pas au début du tour (par exemple de l'autre côté d'une colline) ?*

R.: Oui c'est possible car l'assaut blindé se fait durant le mouvement. Donc si un char décide de passer à tel endroit et que manque de bol il y a de l'infanterie planquée à cet endroit, il lui roule dessus. Par contre si c'est dans un couvert, l'infanterie a beaucoup plus de chance de résister.

Q.: *VBL - Type Daimler : ce type d'engin peut il faire un assaut de blindé contre l'infanterie. Ou est-ce réservé à l'exclusion des autres engins qu'aux chars, canons d'assaut et HT ?*

R.: Un assaut blindé est réservé uniquement aux véhicules chenillés ou semi-chenillés (p.30).

Q.: *Que se passe-t-il lorsque un blindé fait un assaut blindé sur une unité démo dans un retranchement ?*

R.: Et bien il attaque l'unité et l'élimine sur 5+. Si l'unité survit, elle doit effectuer un mouvement de dérouté et quitter le retranchement. Le char (ou d'autres unités) pourront alors lui tirer dessus à découvert.

Q.: *Une unité d'infanterie dans un verger qui se fait attaquer par un char en assaut, peut-elle décider de tenter elle-même un assaut en TO sur le char quand il arrive à 5cm ?*

R.: Quand une unité d'infanterie se fait attaquer en assaut par un char, elle a droit à un TO uniquement si elle a une arme antichar (Bazooka, Panzerschreck ...). Si elle survit, elle pourra tenter un assaut sur ce blindé (p.30). L'infanterie peut lancer un assaut contre un blindé si celui-ci passe à côté, pas s'il lui fonce dessus.

Q.: *Un blindé avec 40 cm de mouvement qui a effectué un assaut sur une unité située à 20 cm de lui peut-il décider d'arrêter là son mouvement ou doit-il faire son mouvement dans son intégralité (40 cm) ou éventuellement refaire 10 cm et décider de stopper à 5 cm d'une autre plaquette ennemie ?*

"Canons et mortiers lourds sont automatiquement détruits" : S'agit-il des canons de toutes catégories ou uniquement les AC.

Les mortiers légers ont donc la possibilité d'esquiver comme une unité d'infanterie ?

R.: Non tu n'es pas obligé de faire les 40cm de mouvement tu peux faire moins mais pas plus. Tous les canons sont concernés. Car il est difficile de déplacer un canon dans l'urgence face à une charge de cavalerie !!!

Les mortiers légers peuvent esquiver, comme toutes les armes de soutien.

Q.: *Une unité d'infanterie qui survit à un assaut blindé doit-elle effectuer un "Test d'Expérience" (cf. la V.1) ou un "Jet de Sauvegarde" comme indiqué dans la V.2).*

Le souci avec la V2 c'est que, même en cas d'échec du véhicule dans son assaut, l'infanterie doit passer un jet de sauvegarde et que sur un résultat de 1 elle est éliminée. Ce n'est pas très logique pour une unité qui vient

d'échapper à un assaut blindé ?

R.: Le résultat doit être :

- 1 - L'unité a été éliminée par le blindé
- 2 - L'unité a survécu et :
 - 2a - elle est démoralisée
 - 2b - elle est indemne

Un **test d'expérience** pour l'unité survivante est plus logique.

Q.: Une unité qui survit et n'est pas démoralisée peut-elle tenter un assaut sur le blindé en riposte ?

R.: Certaines unités remplissant les conditions ci-dessous peuvent tenter un assaut si elles survivent à celui-ci. Page 31, premier paragraphe sous le schéma :

"Une unité dépourvue d'armes antichar à distance qui survie à un assaut blindé, peut tenter un assaut (cf.4.6)".

Celles qui possèdent une arme AC l'utilisent uniquement en TO [avec -2 si elles ont déjà bougé, tiré (fait une action) durant le tour] pendant que le véhicule fonce sur elles.

4.6 Infanterie contre blindés

Assaut contre un blindé

Q.: Une unité qui survit et n'est pas démoralisée peut-elle tenter un assaut sur le blindé en riposte ?

R.: Certaines unités remplissant les conditions ci-dessous peuvent tenter un assaut si elles survivent à celui-ci. Page 31, premier paragraphe sous le schéma :

"Une unité dépourvue d'armes antichar à distance qui survie à un assaut blindé, peut tenter un assaut (cf.4.6)".

Celles qui possèdent une arme AC l'utilisent uniquement en TO [avec -2 si elles ont déjà bougé, tiré (fait une action) durant le tour] pendant que le véhicule fonce sur elles.

Q.: Es-ce qu'une infanterie qui a survécu à un assaut blindé en mouvement continu peut tenter un assaut contre ce même blindé ?

R.: Oui l'infanterie peut tenter d'attaquer le char même s'il est en mouvement continu. En effet le char est passé sur l'infanterie et celle-ci peut lancer des grenades ou grimper sur le char si elle survit.

Q.: Si la cible est en mouvement, une unité d'infanterie de base qui tente sa chance doit faire un 6 avec 1D6 à -1. Elle rate automatiquement ou le 6 est toujours une réussite ?

R.: Elle rate automatiquement.

Q.: Quand une infanterie sans arme AC fait un assaut sur un blindé, il faut qu'elle réussisse 2 jets de dé. Un test d'expérience avant l'assaut puis un jet de dé suivant le type d'unité comme par ex. 5+ pour une "unité d'assaut" ?

Donc si ces deux jets sont réussis le blindé est détruit ?

R.: Oui, le blindé est détruit. Certaines infanteries sans AC ne peuvent qu'au mieux immobiliser un char.

Q.: Dans un premier temps, une unité se trouve en placement caché derrière du bocage, Mon StuG arrive dans les 5 cm de face sur le marqueur. Mon adversaire déclare alors un assaut sur mon blindé. Ai je droit à un Tir d'Opportunité avec ma MG caisse sur son unité ? Moi je dis oui et mon adversaire dit non. Qui a raison ?

R.: Un blindé peut utiliser sa MG contre l'infanterie qui fait un assaut si l'infanterie l'attaque dans l'arc de tir de la MG, ce qui a l'air d'être le cas ici donc la réponse est oui.

Q.: 1- Est-il possible pour l'infanterie de monter à l'assaut face à l'avant du char ? Si oui, le TO jouerait-il selon les règles habituelles ?

2- Si le char a utilisé sa MG peut il (à l'image de l'infanterie ayant tiré mais chargée qui peut tirer une deuxième fois à puissance réduite) effectuer un TO puissance réduite en cas d'attaque de face (cas particulier où le double tir est possible par tour) ?

R.: 1 - C'est théoriquement possible mais un peu suicidaire. Quel fantassin accepterait de charger un char d'assaut ? Donc dans ce cas le char peut tirer avec son canon (si la cible est à plus de 5 cm) et avec ses MG (+ bonus de tir à bout portant).

2 - Si le char a déjà tiré avec ses MG il peut tirer de nouveau à puissance réduite. C'est la même règle que pour l'infanterie mais ce n'est pas valable pour le tir au canon.

Armes improvisées

Q.: Je ne comprends pas l'intérêt dans la règle du cout de +5 par unité pour équiper mes vaillants russes de cocktails Molotov. En effet, l'unité classée "Assaut" ou "PM" dispose déjà de la même capacité à détruire un blindé sur 5+ que si elle était équipée de cocktail Molotov (5+ également) ?

R.: En fait ce sont les "Fusiliers" qu'on doit pouvoir équiper de cocktails Molotov, les troupes "Assaut" ou "PM" sont considérées comme en étant déjà pourvu.

Armes antichars d'infanterie

Q.: J'aurai voulu savoir si on peut tirer avec une arme AC contre l'infanterie surtout si elle est derrière du dur ?

R.: Les canons AC de petit calibre dépourvus d'obus HE sont totalement inefficaces contre l'infanterie. Les armes à charge creuse (Bazooka, Panzerfaust ...) peuvent être utilisées contre de l'infanterie dans un abri dur (mur, maison). Voir règle pages 32/33.

Q.: ATR : entre les **Karabin precziwpancerny wzór 35 (7,92 mm)** utilisés par les Polonais et certaines unités Italiennes du CSIR, les **Boys .55 cal (14mm) Anti-Tank Rifle** utilisé par les Britanniques et certaines unités de la PKKA, les **PTRD et PTRS (14,5 mm)** Soviétiques, **Solothurn S-18/100 (20mm)** Italien et **Lahti L-39 (20 mm)** Finlandais, l'efficacité ne doit pas être la même ... même s'il s'agit chaque fois de fusil ATR !!! Comment différencier leurs efficacités ?

R.: Par simplification, j'ai considéré tous les ATR comme étant équivalent. Pour les joueurs qui veulent plus de précision, je pense qu'on peut considérer les ajustements suivants :
Les Boys ATR anglais étaient moins performants en terme de pénétration aussi on peut leur mettre une capacité AC = 0. On peut mettre la même valeur pour les ATR de 7,92 et équivalent.
Le Lahti Finlandais était très efficace et peut se voir octroyer une capacité AC = 2.
Tous les autres restent à 1.

Ceci reste une règle optionnelle.

Q.: Un Marder est-il une arme AC (malus "Tir à longue portée d'arme AC" = -2 pour toucher) ou est-il considéré autrement, c'est à dire malus de -1/30cm au delà de 30cm ?

R.: Un Marder est un chasseur de chars, c'est son canon qui compte. En fait il faut comprendre 'Armes antichars d'infanterie', c'est à dire ATR, PsK, Bazooka et Piat.

Q.: Qu'elle est la procédure pour un tir d'arme antichar d'infanterie ?

R.: Comme pour un char ou un canon, sauf que tu n'as pas de bonus pour courte portée. Tu prends à la page 28 tableau "**Nature du tireur**" la ligne "Arme antichar immobile = 6" ou "Arme antichar après mouvement = 8" suivant que l'unité est bougée ou pas.
Puis application de la table Destruction des véhicules s'il y a touche.

Q.: Un fusil ATR a-t'il la possibilité de mouvement **ET** tir ou seulement mouvement **OU** tir ?

R.: Le fusil ATR suit la même règle que les MG, mouvement **ou** tir. Il peut tirer 2 fois par tour (p.32).

4.7 Equipage exposé

Q.: Les chasseurs de chars Américain M10 - M 36, mais aussi d'autres engins peuvent être concernés, possèdent une tourelle ouverte. Avantage champ de vision / inconvénient protection moindre. Dans le cas d'un TO, considère-t-on que seulement les véhicules / infanterie ennemie passant dans les 90° avant de la tourelle pourront subir un TO ou le fait d'avoir le toit ouvert fait que par défaut l'équipage est exposé et donc le TO est possible sur 360° et la règle "équipage exposé" s'applique systématiquement ?

R.: Pour les blindés type M10 et autres de ce type, l'équipage n'est pas toujours exposé, donc la règle de la visibilité s'applique comme pour un blindé normal. Si l'équipage est considéré comme non exposé pas de possibilité de surveiller sur 360° pour un TO. Sauf exposition déclarée au ralliement ou sauf si la cible apparaît dans les 90° avant de la tourelle.
Les véhicules avec un toit ouvert ainsi que les HT offrent une protection lourde contre les tirs d'infanterie si l'équipage fait usage de ses armes. Si l'équipage reste planqué, il est à l'abri des tirs. L'équipage est vulnérable si le tireur est plus haut (protection lourde quand même) et si le véhicule est attaqué en assaut.

4.8 Règles spéciales

Q.: Si je possède un camion / Jeep (sans AC) avec équipage et passagers et si je subis un tir d'armes légères jusqu'au 20 mm ... Je sauvegarde comme pour l'infanterie ...
Si je sauvegarde RAS ... Si je suis DEMO l'équipage **et / ou** les passagers le sont-ils ?... Si je suis éliminé, cela équivaut à la destruction de l'engin + équipage + passagers ?

R.: Tu pourras trouver toutes les réponses page 33 "4.8 REGLES SPECIALES" paragraphe "Véhicules non blindés".

Le conducteur est riveté sur son véhicule. Si tu es éliminé, c'est l'ensemble qui disparaît ainsi que les passagers

car ils subissent les mêmes effets que le véhicule. Si tu es démoralisé, le véhicule est immobilisé et les passagers doivent l'évacuer.

4.9 Equipement des Véhicules

Double armement

Q.: C'est-à-dire un seul canon par tour ... ou c'est-à-dire un seul canon à chaque ouverture du feu sur une cible (tir au 75 ... Adversaire joue (TO, activation d'une unité ...) ... Puis le B1 bis ouvre le feu sur la même cible ou une autre ...).

R.: Un char avec un double armement peut tirer avec un seul canon par tour. En fait le principe des doubles canons a rapidement montré ses limites et peu de chars en ont été dotés.

Obus HEAT / APCR / APDS

Q.: Le jet de munition, pour tir d'obus spéciaux (entre autre APCR), de 5 ou moins se compte t'il brut de jet de dés ou après bonus/malus ?

R.: C'est le résultat brut des 2D6 qui compte.

Pas de radio

Q.: Les blindés sans radio doivent rester dans les 15 cm d'un véhicule de commandement pour pouvoir bouger. Pour une section de char je suppose que l'on en désigne 1 comme étant ce véhicule de commandement ? Lorsque ledit véhicule de commandement est détruit, on en désigne un autre comme prenant le commandement ?

R.: Les blindés sont considérés comme étant des éléments indépendants s'ils sont équipés de radio. Ils peuvent donc se déplacer sans restriction. Afin de pénaliser ceux qui n'ont pas de radio, on les oblige à rester grouper dans les 15 cm les uns des autres. L'un des chars sera désigné comme véhicule de commandement mais s'il est détruit on en désigne en effet un autre. Sinon, il serait trop facile pour l'adversaire de concentrer ses tirs sur le char de commandement pour immobiliser toute la section.

En ce qui concerne les chars non commandés, je pense qu'on peut appliquer la même règle que pour l'infanterie : faire un test d'expérience pour pouvoir bouger, même si ce n'est pas actuellement ce qui est prévu dans la règle.

Q.: Les sections de chars doivent-elles être proches d'un commandement d'infanterie ou un des chars qui la compose tient-il le rôle de chef de section ?

R.: C'est un des chars la composant qui est chef de section. Pour les blindés, la distance de commandement importe peu pour ceux qui sont munis de radios. Pour les autres, ils doivent rester à 15 cm les uns des autres pour maintenir un contact visuel et bouger sans restriction.

Q.: 6 chars sans radio évoluent en formation autour du char de commandement, en étant tous à moins de 15 cm les uns des autres, sont-ils tous commandés ? Ou alors uniquement ceux qui se trouvent à moins de 15 cm du commandement ?

Pour être commandés, les chars doivent normalement voir le leader mais un char peut-il cacher la vue à un autre char.

Si les 6 chars évoluent en file indienne (socle à socle) sur une route avec le leader en 3ème position, qu'en est-il de la chaîne de commandement ?

R.: Les véhicules blindés sans radio doit être en vue et à moins de 15cm d'un véhicule de commandement. Si ce n'est pas le cas, il devra passer un test d'expérience pour pouvoir se déplacer.

Pour ce qui concerne le commandement, on considère que les chars ne bloquent pas la ligne de vue (comme indiqué p.12 paragraphe "Un véhicule ennemi ou ami"). En effet le chef de char est en hauteur et utilise des fanions.

Schürzen

Q.: Quel est le surcoût pour les schürzen ?

R.: Le prix est effectivement inclus dans le véhicule. Si tu veux en équiper un autre, ajoute 10 pts de surcoût.

Tir immobile

Q.: Le Priest peut-il avancer et faire un tir indirect ? (mouvement+tir).

R.: Oui. Seul les véhicules indiqués "Tir immobile" ne le peuvent pas (voir page 35). La caractéristique "Tir immobile " implique que le véhicule ne se déplace pas sur tout le tour pour pouvoir tirer.

Tourelle étroite

Q.: Le B1-bis est lent et surtout tourelle étroite :

- malus de -1 à tous les tirs,
- impossibilité de tirer si le véhicule à bougé,
- impossibilité de tirer au canon si l'équipage est exposé.

Mais dans le cas d'un char à plusieurs canons comme le B1-bis cette règle s'applique t'elle à l'obusier de 75 surtout pour les deux premiers car pour le dernier faut des grands bras, ou uniquement au canon en tourelle donc le 47mm.

R.: En ce qui concerne le B1-Bis, vous avez parfaitement raison ! Les restrictions ne concernent que le canon en tourelle le 47mm.

Q.: Pour le B1-Bis dans la note (p.35), je suppose qu'il faut lire **47** et non **37** ...

R.: En effet il faut lire 47 et pas 37 !

Q.: Selon la règle, les chars avec "tourelle étroite" ne peuvent pas tirer après un mouvement. Cela s'applique t-il à la mitrailleuse "coaxiale" du FT-17 ?

Si c'est le cas, il serait fortement désavantagé par rapport à ses "petits copains" sans tourelle qui ne peuvent pas tirer avec leur canon si "tir immobile" mais peuvent quand même utiliser leurs MG avec le malus "après mouvement"...

R.: En raison de sa grande rusticité, le FT-17 ne peut pas faire feu avec sa MG co-ax s'il se déplace ou si l'équipage est exposé (chef de char sorti).

ARTILLERIE

5.1 Support d'Artillerie : contact radio et observateur

Contact radio

Q.: Faut-il faire un appel radio à chaque tour pour appeler l'artillerie ou bien une fois par partie quand on a eu la liaison ?

R.: Une fois le contact radio obtenu, il est toujours maintenu. Si on demande l'ajustement du tir, il faut obtenir un 3+ mais ce n'est pas un jet de contact radio.

Q.: Oui mais si tu changes d'endroit genre 100cm plus loin tu dois refaire un appel radio ?

R.: Non pas besoin ! Il faut simplement refaire un jet de précision et de déviation ce qui fait que le plus souvent ça ne tombe pas où l'on veut du premier coup.

Q.: Un observateur peut-il diriger deux batteries pour un tir sur deux zones différentes en même temps (lors d'une même activation) ?

R.: Non. Un observateur ne peut diriger le tir que d'une batterie à la fois. Si tu as plusieurs batteries tu as normalement plusieurs observateurs.

Q.: Observateur d'artillerie hors table : le tir de réglage est fait, et le tour suivant, avant le tir d'artillerie, l'observateur est éliminé. Quid du tir ? Et s'il est éliminé après le premier tir, la batterie peut-elle tirer encore au même endroit ?

R.: Si tu parles de l'élimination de l'observateur, le tir ne peut plus avoir lieu car plus personne ne communique avec la batterie.

Q.: Un observateur d'artillerie peut-il être pris pour cible ? Si tel était le cas en cas de perte peut-il être remplacé sinon que devient la batterie ?

R.: Si l'observateur disparaît, la batterie hors table est inutilisable sauf pour l'américain, tous ses groupes de commandement peuvent remplir la fonction d'observateur d'artillerie. Généralement l'observateur est immobile et camouflé. Il ne peut donc pas être pris pour cible si facilement que ça !!!

Tir de réglage

Q.: Si lors d'un tir de réglage réussi (5+ ou 6+) ou lors d'une déviation chanceuse on est satisfait de l'endroit ou atterrit l'obus, cela veut-il dire que si on veut tous les tirs, les tours suivants, peuvent atterrir à l'endroit sélectionné sans aucun jet (vu que le réglage est déjà ajusté !!) ?

R.: Oui. Tu n'es pas obligé d'ajuster ton tir le tour suivant, si le premier te convient.

Q.: Un petit problème sur la procédure de tir d'artillerie : un observateur situé à plus d'un mètre d'une zone a demandé un tir d'artillerie hors table.

Lors de la déviation, le tir de réglage a été déplacé derrière un bois. La règle prévoit que les bois ne coupe pas la vue des observateurs sur les tirs d'artillerie ; donc pas de problème.

Lors de la procédure d'ajustement, déplacer le marqueur légèrement permettait d'optimiser le tir sur un groupe de panzer grenadiers qui venaient de descendre des half-tracks.

Le tir a donc été effectué après déplacement et le tir a ensuite été déplacé à chaque tour de 15cm pour en optimiser l'efficacité. Excellent travail de l'observateur !

Le problème est que les unités ciblées étaient toute derrière des bois hors de vue de l'observateur !!! Mais comme le tir est visible, il a pu le déplacer en fonction d'unités qu'il ne pouvait pas voir. Où est le bug ?

R.: Ce cas pose en effet le problème de la vision entre le joueur (qui sait que des unités ennemies sont derrière le bois) et l'observateur qui bien que pouvant demander un tir derrière le bois n'a aucune raison valable de le faire puisque lui ne SAIT PAS que des unités s'y trouve.

La seule façon de résoudre cela est que le joueur ne puisse déclencher un tir que sur une cible connue (**de lui ou d'autres unités de son camp**) sauf si les troupes sont en placement caché auquel cas il tire au hasard sans savoir s'il y a vraiment une cible.

On atteint la limite de la simulation du "brouillard de la guerre" étant donné que les joueurs eux savent ce qui se passe sur la table.

Effet du tir

Q.: Un tir d'artillerie qui ne tombe pas au bon endroit est dévié, aucun problème. Cependant, il reste toujours aussi puissant. Un des joueurs m'a dit que comme le tir était dévié, les obus devraient être plus dispersés, donc la puissance HE devrait être un poil moins puissante. Qu'en pensez-vous ?

R.: Non. Quand les unités reçoivent un tir de 105 ou de 155 sur la trombine, dévié ou pas, tu as toujours la même puissance de feu. Ce n'est pas le tir qui est dévié mais le repérage donc le tir lui est effectué sur le point de repérage et donc bien à la puissance max.

Q.: Tir indirect sur les chars: il est indiqué dans la règle qu'on prend la valeur du blindage arrière et le bonus du tir venant du haut. Est-ce que cela signifie qu'on utilise les bonus de tir sur l'arrière ET celui du tir venant d'en haut (+1/+3 si toit ouvert)? Ce qui nous donnerait un total de +3 (+5) de modificateur à ajouter à la valeur AC. Dès lors, le mortier de 120mm allemand est redoutable... En fait toute artillerie serait très puissante. Mais je pense que je me trompe, et le seul modificateur valide est le tir venant d'en haut.

R.: Tu prends en compte le blindage arrière, identique au blindage latéral (voir p.24 "Blindage") et seulement le modificateur pour un tir venant du haut (+1 ou +3 pour une cible avec toit ouvert), soit un bonus total de +1 (ou +3).

Q.: Je n'ai pas trop compris comment fonctionne le bombardement d'artillerie sur les blindés, on prend le blindage arrière, facteur tir du dessus mais pour le canon je ne sais pas quel facteur AT prendre, il me semble que celui du tableau est pour le tir direct...non ?

R.: Tu prends la puissance AC dans le tableau "EFFICACITE DES MUNITIONS" en fonction de ton calibre. Il faut prendre le calibre avec une "*", ils correspondent aux obus HE employés généralement par l'artillerie en tir indirect.

Donc par exemple, avec du 105* tu as 5 de puissance AC.

Donc 5 (de base) + 1 (tir venant du haut ou voir +3) + 2D6 (aléa) et tu dois faire supérieur au blindage arrière de ta cible pour la détruire.

Q.: De l'infanterie placée au premier, et seul, étage d'une maison qui n'a plus du tout de toit, donc à ciel ouvert, et subissant un tir indirect de Priest (d'artillerie), bénéficie-t-elle du couvert lourd lié aux décombres ?

R.: Tu considères que c'est une ruine donc comme un bâtiment -1D6 à ton artillerie. Tu touches uniquement sur un 6 ("Les unités dans un couvert (bâtiment, ruines ou retranchement) ne sont touchées que sur un 6". p.37).

Q.: Placement caché : Comment résout-on un tir d'artillerie sur des troupes qui ne sont pas sur la table ?

R.: Voici la façon la plus logique de procéder : L'attaquant annonce la zone qu'il bombarde. Il lance ensuite les dés autant de fois que son adversaire le juge nécessaire (pas trop tout de même !!!). Son adversaire effectue les sauvegardes et note les unités éliminées et démoralisées sans le dire à son adversaire. Ainsi même si la zone ne contient aucune unité, l'attaquant ne le sait pas.

Q.: J'ai 3 canons sur table d'une même batterie. Je fais un tir immédiat indirect dirigé par mon observateur.
a) Chaque canon tire avec chacun une déviation qui lui est propre ?
b) Quid du test munition/enrayage/casse ? Chaque canon le subit séparément ?
c) Peut importe (sauf roquettes) le calibre c'est toujours un gabarit de 5 cm, même si par hasard c'est du 180 ?

R.: A l'échelle de blitzkrieg, le support d'artillerie n'est normalement pas déployé sur la table. Les obusiers tirent à plusieurs kilomètres de distance et sont placés en arrière de la ligne de front.

Si tu déploies des canons sur la table (et c'est tout à fait possible), alors on considère que la batterie est impliquée directement dans un combat rapproché. Chaque pièce agit alors de façon individuelle et peut tirer en visuel direct de l'ennemi. Les tirs, déviation, jet de munitions sont résolus par canon. Le gabarit est de 5 cm pour toutes les pièces (sauf roquettes).

Les munitions sont gérées comme pour les véhicules et canons AC.

Pour répondre plus globalement à ta question, tu peux utiliser une batterie d'artillerie déployée sur la table comme si elle était hors table. On utilise alors exactement la même procédure que pour le support hors table à condition que la batterie contienne au moins 3 canons. Cependant les canons risquent de se faire attaquer et détruire.

Q.: Combien de mortiers hors table faut-il pour obtenir le gabarit de 15cm ?
Est-ce qu'un mortier est suffisant dans la "batterie" d'artillerie ?

R.: Quand on prend l'artillerie hors table, c'est une batterie complète (cf. le coût page 71). Si on prend des pièces individuellement, elles sont sur la table.

Munitions

Q.: Combien de batterie d'artillerie hors table peut-on aligner lors d'une partie standard ?
Est-il possible de prendre plusieurs "stock de munition" ?

R.: Il est conseillé de se limiter à un maximum de 2 soutiens d'artillerie par camp pour une partie "classique". Si on organise un "monster game" alors on peut en prendre plus mais c'est plus lourd à gérer.

Au niveau des munitions, on ne peut prendre qu'un seul stock de munitions et ainsi avoir un bonus de +1 au maximum (ce qui fait 2 tirs sûrs). Si le côté aléatoire du jet de munition dérange, on peut donner un nombre de tir fixe (3, 4, 5 ...) pour toute la partie.

On ne fait un jet de munitions que lorsque la batterie tire effectivement. Par exemple si le 1er jet de précision fait dévier la batterie de 30 cm (pas de chance), l'observateur peut la repositionner (15 cm par tour en réussissant un jet à 3+) sans demander de tir efficace et sans consommer de munitions.

Fumigènes

Q.: Quand une batterie d'artillerie tire des fumigènes, on fait un jet de munition après le tir, comme pour des obus explosifs. S'il est raté, cela veut dire que l'on ne peut plus tirer de fumigènes mais peut-on encore tirer des munitions explosives ?

R.: Pour un tir d'artillerie hors table, si l'on manque un jet de munitions (même pour un fumigène), la batterie ne peut plus tirer de la partie.

Lance-roquettes

Q.: Pour les tirs de roquettes. Elles ont une valeur AC de 3 dans la fiche de référence, et par exemple, les Katyushia 41 ont un AC de 6 ? Ce n'est que du HE ?
La valeur AC de 3 est pour un tir indirect et 6 pour un tir direct ? (Mais un tir direct de Katyushia, j'en doute) ?

R.: Pour la valeur AC des roquettes il faut prendre celle qui est donnée dans les ordres de batailles à savoir AC=6 ou 7.

Il n'y a pas de tir direct avec un lance-roquettes.

Q.: Il y a une contradiction sur la zone d'effet des roquettes : page 37 "...zone de tir est un cercle de 20cm de diamètre."
Alors que dans les ordres de bataille le Nebelwerfer et le Katyusha sont indiqués avec (zone de 10 cm)...dois-je comprendre...de rayon ?!!!

R.: Les roquettes ont une aire d'effet plus importante que les autres artilleries.

* Si on dispose de lance-roquettes sur la table, alors chaque pièce qui tire affecte une zone de 10 cm de diamètre (au lieu de 5 pour les autres artilleries). Le coût est indiqué par pièce dans l'ordre de bataille.

* Si on utilise une batterie de lance-roquettes hors table, l'aire d'effet est de 20 cm (au lieu de 15). Le coût est celui d'un support d'artillerie hors table (voir page 71).

5.2 Pré Réglage d'Artillerie:

Q.: Pour le pré réglage d'artillerie p.39. Il est indiqué "Le joueur continue à faire ses tirs d'artillerie tant qu'il a des munitions". Si je comprends bien au début du premier tour le joueur fait des tirs préparatoires jusqu'à épuisement des stocks de munitions ?

Il fait une sorte de bombardement roulant (espacé de 30 cm max d'une cible à l'autre).

R.: C'est ça. Tous les tirs sont faits au début de la partie. C'est le principe du bombardement "préparatoire".

5.3 Artillerie sur table

Caractéristiques spéciales

Q.: Que signifie page 39 "Fumigènes" : "les mortiers (...) tout résultat au tir inférieur ou égal à 5 signifie l'épuisement des fumigènes. Un résultat supérieur à 5 permet de placer les fumigènes à l'emplacement visé" ? Je pensais que cela se faisait avec 1D6 à 5+.

Un fumigène bloque t'il la ligne de vision ou bien donne t'il un couvert léger aux cibles derrièrees ?

R.: Le paragraphe prête à confusion !!!

Si un **canon** tire des fumigènes et qu'il obtient un résultat au tir de 5 ou moins (sur 2D6) alors il n'a plus d'obus fumigène. Pour les mortiers si le résultat du jet de précision pour tir indirect est de "1" alors plus de fumigène.

Les fumigènes donnent un -2 au tir des canons et apportent un couvert léger à l'infanterie.

A partir du moment où la ligne de tir traverse la zone des fumigènes, les troupes à l'intérieur ou derrière bénéficie de la protection d'abri léger.

Mouvement

Q.: Dans la règle, page 38, il est dit : "un canon ne peut pas être monté ou descendu d'une colline". Alors a-t-on le droit de placer au départ une pièce d'artillerie sur une colline ?

R.: Rien n'interdit de placer un canon sur une colline lors du déploiement initial. Ce qu'il n'est pas possible c'est de faire monter une colline à des canons sans utiliser de véhicule parce que c'est trop lourd ...

Q.: Le mortier de compagnie allemand de 81 mm est il un mortier lourd non déplaçable par les servants et donc nécessitant un véhicule pour le déplacer ?

Où les mortiers lourds nécessitant un véhicule pour les déplacer commencent ils avec les mortiers 120 mm ?

R.: Oui. Les mortiers lourds commencent à 81 mm et donc ils ne peuvent être que déplacés par VHL (p.39 "Mouvement").

Q.: On devrait au moins pouvoir déplacer un mortier de 5 ou 10 cm, comme les canons de 70 et moins ? Le 81 Kurtze Granatewerfer-42 ne pesait que 28 kg, et la version non allégée le 81mm Granatwerfer-34 56 kg. Quelque soit la nationalité, un mortier de 81-82mm ne dépasse pas 60 kg.

R.: Je suis d'accord pour dire qu'ils peuvent se déplacer mais c'est un peu long à l'échelle du jeu et finalement peu utile. Un mortier de 80 mm a une portée de 180 cm sur la table ...

Je rappelle que pour tirer on n'a pas besoin d'être commandé. Le tir d'un mortier peut être dirigé à distance par un groupe de commandement de la compagnie.

Q.: Les mortiers ne se déplacent pas sans véhicule. Comment fait-on dans le scénario "Une Affaire Difficile" pour faire rentrer sur la carte le mortier de 81mm de la compagnie de panzer grenadier, celle qui n'a pas de Sdkfz ?

R.: S'il n'est pas placé au départ et qu'il doit entrer sur la carte, on considère qu'il est déplacé démonté en plusieurs fardeaux par ses servants, et tant qu'il n'est pas installé pour tirer on peut toujours le déplacer. Mais une fois positionné on ne peut plus le déplacer sans véhicule.

Q.: Dans le cas que j'ai vécu (scénario Carentan V1) mon mortier de 81mm était placé loin derrière. Cependant la tournure du jeu a fait qu'il n'avait plus de cible en ligne de vue et aucune plaquette de commandement à portée. Il n'a pas le droit de se déplacer. Résultat, il n'a plus servi jusqu'à la fin de la partie !!!

R.: Le mortier peut tirer si un groupe de commandement voit une cible.

Exemple : un mortier est placé derrière une colline. Un groupe de commandement situé dans un bois de l'autre côté d'une colline voit une MG ennemie dans un bâtiment. Il peut diriger le tir du mortier sur ce bâtiment même si le mortier ne le voit pas et est loin de lui.

Q.: Les canons de plus de 80mm ne peuvent pas être changés d'orientation par leurs servants. Mais qu'en est-il des mortiers lourds ?

Peut-on changer leur orientation ? Même si les servants ne peuvent les déplacer (p.22), il est assez simple de changer la CA d'un mortier de 81 ou 82mm... voire de 120mm.

R.: En effet les mortiers n'ont pas besoin d'être réorientés.

Q.: *Est-il possible de mettre un canon antichar dans un bâtiment ? Si oui, comment marche la procédure pour tirer dessus avec un char ?*

R.: C'est exact. Uniquement au rez-de-chaussée pour un canon AC, un obusier d'infanterie ou un canon AA de moins de 75mm (p.39 § "Mouvement").

Pour le "JET POUR TOUCHER" le char à un malus de -4 pour canon AC à couvert. Si le canon est touché par un **Tir Direct HE** d'un calibre de 37mm ou supérieur il est automatiquement détruit.

Tir direct

Q.: *Es-ce qu'un canon antichar peut faire un TO si la cible est en dehors de son champ de tir (mouvement d'un blindé sur son arrière).*

* 1 - Oui. On considère que les artilleurs voient à 360 degrés

* 2 - Non. On se fie à l'orientation du canon antichar (90°).

R.: Comme les servants ont une vue à 360° comme l'infanterie tu peux pivoter et faire un tir à facteur de base 7 ou 5 (pour les affûts à 360°). Cf page 40 "Tir direct" : "Un canon tire dans l'arc de 90° avant. Il peut pivoter sur place avant le tir mais subit alors un malus de -3 au jet pour toucher (ou -1 pour les affûts à 360°)".

Tir indirect

Q.: *Un doute me taraude. Admettons un blindé sous le feu d'une artillerie sur table, ex : Hummel à 6D6. Le véhicule est touché sur un 4 ou + en lançant un 1D ou 6D ?*

Le doute vient du fait que p.37 "pour chaque blindé situé dans la zone de tir on vérifie sur un 4+ avec 1D6" mais ceci concerne l'artillerie hors table. Qu'en est-il pour l'artillerie sur table en tir indirect ?

R.: En tir indirect (même sur table), la procédure est la même à celle d'un tir d'artillerie hors table. La zone est de 5cm seulement. Chapitre 5.3 - Artillerie sur table § Tir indirect (p.40).

Pour chaque véhicule sous le gabarit (même partiellement) on lance 1D6 (une seule fois) et sur un résultat de 4+ le véhicule a reçu un coup au but : on fait alors un test de destruction. C'est lors de ce test qu'intervient le calibre du canon.

Pour l'infanterie, chaque unité subit un tir de 6D6 de puissance !!!

Q.: *Si j'ai 3 mortiers sur table, ai-je droit à un gabarit de 5 cm pour chacun d'eux ? Si oui:*

- faut-il des observateurs différents pour cibler à différents endroits ?

- je suppose que les différents gabarits subissent alors des déviations ?

R.: Un gabarit par mortier et un jet de déviation pour chaque. Par contre un seul observateur peut diriger tous les tirs.

Q.: *Le chef de section qui commande le mortier est à environ 10-15 cm devant.*

La règle indique bien qu'il n'y a pas besoin de jet d'observation ou commandement pour permettre au mortier d'ouvrir le feu. Mais dans ce cas que considère-t-on.

1) *Le mortier a son propre observateur bien en avant de sa position ?*

2) *Le mortier et le chef de section son équipé de radio ?*

3) *C'est simplement une simplification pour fluidifier le jeu ?*

4) *Ai-je eu tort et mon mortier devait-il être à distance de commandement pour agir ?*

R.: Pour tirer, il n'y a pas besoin d'être commandé, c'est seulement pour le mouvement que c'est important.

Le mortier peut faire un tir soit sur une cible qu'il voit lui même soit sur une cible vue par un chef de section ou le commandant de sa compagnie. Le contact se fait par la radio ou par la voix. Par soucis de simplification, cela ne requiert par de contact radio pour les raisons suivantes :

- Le chef qui dirige le tir et le mortier sont de la même compagnie et situé à des distances rapprochées.

- Le contact radio avec une batterie hors carte représente non seulement les difficultés de communication mais aussi le fait que la batterie est peut être occupé à autre chose car elle n'est pas réservée pour la compagnie. Ce n'est pas le cas avec les mortiers en appui rapproché.

- Si on demande un contact radio pour chaque tir de mortier de 50 ou 60 ça va être un peu compliqué pour pas grand chose étant donné la relative faiblesse de ce type de tir.

Les Russes ont une moins bonne utilisation des mortiers car :

- Ils ont peu de groupes de commandement

- Leur précision au tir est moins grande.

Les américains sont surtout avantagé pour l'artillerie hors table car c'est dans ce domaine que leur avance technologique est la plus importante.

Q.: *Est-ce qu'un mortier qui n'a pas de ligne de vue peut effectuer un tir si la plaquette de commandement, qui a une ligne de vue, est démoralisée ?*

R.: Non, une plaquette démoralisée ne peut pas commander un tir.

Q.: *Un chef de section qui dirige le tir d'un mortier, peut-il le faire avant de bouger ? Après son mouvement ? En même temps qu'il tire avec sa propre puissance de feu ?*

R.: S'il s'agit d'un mortier sur table attachée à la compagnie, le chef de section peut agir normalement pendant le tour où il donne l'ordre de tirer au mortier.

S'il s'agit de diriger le tir d'une batterie d'artillerie hors table, l'observateur (ou le chef qui sert d'observateur) ne peut pas bouger ni tirer pendant le tour.

Un observateur d'artillerie peut soit diriger un tir soit effectuer une autre action (bouger, tirer ...) mais pas les deux dans le même tour.

Q.: *Nous avons du mal à comprendre le système de tir au mortier/obusier, peut-on tirer :*

a- Si 100 m devant la position du mortier, le lieutenant voit la cible et donne son ordre de tir ?

b- Si un observateur dirige directement l'unité ? (ou est-ce réservé à l'artillerie ?)

c- Si les servants du mortier sont sur une position surélevée depuis laquelle le sergent dirige ses gars à la jumelle ?!

d- Seulement à la condition d'avoir une radio et/ou de faire partie de la "chaîne de commandement"...?

e- Sur tout ce qui est à portée de tir !!!? Sans soucis ?

R.: a - Oui (voir e).

b - Oui (pas besoin de contact radio dans ce cas si le mortier est sur la table).

c - Oui.

d - Non : pas besoin d'être commandé pour tirer.

e - A condition que la cible soit visible par le mortier lui même ou par un observateur qualifié ou un groupe de commandement.

Voir page 22 "Mortiers" et page 40 "Tir indirect".

Q.: *Page 40 - l'observateur peut être n'importe quelle unité de commandement ou véhicule équipé d'une radio qui à une ligne de vue sur la cible. Si la pièce est rattachée à une compagnie (comme un mortier par exemple), l'observateur peut être n'importe quel groupe de commandement de la compagnie.*

Quelle règle s'applique à quels mortiers ?

Une unité de commandement ne possédant pas de radio peut elle servir d'observateur au mortier attaché à sa compagnie ? Quel que soit la distance ?

R.: On distingue 2 cas :

1 - Les mortiers sont rattachés à une compagnie d'infanterie (60 ou 80 mm). Dans ce cas, les unités de commandement de la compagnie peuvent diriger le tir.

2 - Les mortiers sont dans une formation distincte. Généralement ils sont alors hors table et un observateur est détaché pour diriger le tir. Si les mortiers sont sur la table, alors le tir peut être dirigé soit par un observateur soit par un groupe de commandement (Cie ou section) d'une autre formation, soit un véhicule équipé de radio. Cela représente la plus grande souplesse d'emploi car les pièces sont déployées au plus prêt de l'action. Par soucis de simplicité, on considère que les groupes de commandement peuvent toujours communiquer par radio avec les unités disposées sur la table. On permet également aux véhicules équipés de radio de diriger le tir (par exemple des autos mitrailleuses de reconnaissance).

Q.: *Donc, si je prends une plaquette d'observateur d'art. pour une art. hors table, ou une artillerie présente sur la table, je considère que son "coût" est inclus au "coût" de l'élément d'artillerie.*

C'est bien cela ?

Et si cette plaquette d'observateur disparaît, cela n'empêche en rien l'utilisation de l'artillerie, vu qu'un élément de commandement est supposé prendre le relais ?!

R.: Pour une artillerie hors table, le coût de l'observateur est inclus dans le coût du support. Si l'observateur disparaît, il n'y a plus de liaison possible avec la batterie.

Si on dispose une batterie d'artillerie sur la table, c'est le même principe.

En ce qui concerne les mortiers directement rattachés à une Cie, ce sont les groupes de commandement qui servent d'observateur.

Q.: *Pouvez vous nous dire si après le test de tir pour le mortier, ça part mais ne va pas atterrir comme prévu, le tir est dévié. A quoi sert l'observateur.*

Il peut replacer le cercle de 15 centimètres ou il veut après c'est bien ca immédiatement ?

R.: Seulement au tour suivant, l'observateur peut déplacer le marqueur de réglage (le cercle qui fait 15cm de diam.) de 15 cm maximum dans son champ de vision. S'il veut le déplacer de plus de 15cm il faut reprendre la procédure de réglage au début (tir de réglage, etc.). Le contact n'est pas perdu.

Q.: *Que se passe t-il pour les tirs de mortier sur les bâtiments à plusieurs étages: s'il y a des unités au premier et deuxième étage, qui est susceptible d'être touché ?
Y-a-t-il un effet sur le bâtiment lui-même ?*

R.: Dans le cas d'un tir indirect sur un bâtiment à plusieurs étages, on considère que seuls les deux étages supérieurs sont touchés. Ainsi dans le cas d'un bâtiment avec plus d'un étage, les unités du rez-de-chaussée ne sont pas atteintes sauf si l'immeuble s'écroule.

Un mortier qui tire sur un bâtiment sur lequel il a une ligne de vue dégagée peut choisir l'étage sur lequel il tire et dans ce cas seul l'étage visé est affecté (§ 3.13).

Tous les tirs indirects contre un bâtiment sont réduits de 1D6.

Le bâtiment s'effondre si lors d'un tir (d'artillerie, canon ou blindé) direct ou indirect d'un obus HE de 75mm ou plus on obtient au moins 2 touches (§.8.11).

Q.: *Es-ce que la procédure de tir est la même pour tous les mortiers, légers ou lourds ?
C'est-à-dire qu'une fois le gabarit placé, toutes les unités dessous (même partiellement) subissent un jet d'attaque correspondant à la puissance de feu du mortier (soit 2D6 pour du léger sur chaque unité, 3D6 pour du lourd, 5d6 pour du 120, etc.).
Ou es-ce que la procédure de tir pour les mortiers légers est différente car il est écrit à la page 13, au début du chapitre "3.8 TIR D'ARMES LEGERES" : "Le tir des armes légères comprend les tirs d'infanterie, des mitrailleuses et des **mortiers légers**".*

R.: La procédure est identique pour les mortiers de 50, 60, 80 ou 120 mm situés sur la table.
Si les mortiers lourds (80 ou 120 mm) sont utilisés hors table, la procédure à suivre est celle du support d'artillerie.

Q.: *Quand un tir de mortier est raté, on déplace le marqueur de 5 à 15cm dans la direction du dé. Mais au tour suivant il est dit que le marqueur peut être déplacé de 15cm. Est ce qu'il faut refaire un jet pour toucher ou touche-t-on automatiquement ? Et s'il faut refaire un jet a-t-on un bonus ?
Je souhaiterais également savoir la puissance HE d'un mortier de 50mm ?*

R.: Les règles applicables aux mortiers sont celles des tirs indirects de l'artillerie (p.40).
Ainsi en cas de réajustement jusqu'à 15 cm, il faut réussir un jet de D6 à 3+ ... Si réussite, le tir a lieu sur l'endroit réajusté ... Et BOUMMM.
La capacité HE d'un mortier léger 50 mm (calibre 60 mm et moins) est de 2D6 (cf. tableau § 4.5).
C'est aussi indiqué sur la "**Fiche de référence**" dans le tableau "Tirs d'Armes Légères" :
* Mortier léger 50 mm : Puissance de feu 2D6 (5 cm) Portée en cm 60(10).

Q.: *Tirs successifs sur la même cible: s'il y a déviation au premier tir, je suppose que tous les suivants sont considérés comme "au but" et qu'il ne faut plus faire de test de déviation ?*

R.: Pas de test de déviation à partir du 2° tir sur la même cible.

Q.: *Dans le cas d'un Sdkfz 251/2, le mortier doit-il rester immobile pour pouvoir tirer ou peut-il se déplacer et tirer avec des malus ?*

R.: Le mortier doit rester immobile pour tirer. Ceci est valable pour tous les mortiers transportés.

Q.: *Quand un mortier tire pour placer un fumigène, utilise t'on la même procédure que pour un tir indirect ? (5+ sinon déviation ?)
- Combien de fumigènes de 5cm peut-on placer sur un tir de mortier léger ou lourd ? Cela a t'il quelque chose à voir avec la puissance indiqué en D6 ?
- page 22 il est indiqué que pour chaque tir, sur un "1" le mortier a épuisé ses fumigènes pour le reste de la partie. Est-ce qu'il s'agit du dé pour déterminer la précision, ou est-ce un jet supplémentaire ?
- page 39 "fumigènes" il y est indiqué tout résultat au tir inférieur ou égal à 5 signifie l'épuisement des fumigènes, un résultat supérieur à 5 (donc 6...) permet de placer le fumigène à l'emplacement visé.*

R.: Le tir de fumigènes suit la même procédure qu'un tir normal :
- Jet de précision à 5+ (ou 6 si russe) pour voir si on atteint l'objectif.
- Si le jet est raté on effectue une déviation de 5cm.
- A l'emplacement touché on place un marqueur fumigène de 5 cm (quelque soit le calibre du mortier).
- A chaque tir, on lance un autre D6 et un résultat de "1" signifie que le mortier a épuisé ses fumigènes.

Le paragraphe "Fumigènes" p.39 se réfère plutôt aux tirs directs. Par exemple quand un char tire un obus fumigène, il fait un jet pour toucher et si le résultat est de 5 ou moins, on considère qu'il n'a plus d'obus fumigène.

Q.: Une question s'est posée concernant un coup au but de mortier de 60 sur un half-track (dessus-ouvert) contenant une unité. Quid de l'unité et quid du half-track ?

Si je ne m'abuse (pas trouvé dans les règles), le 60 n'a pas de facteur AC.

R.: Très bonne question. C'est en effet un point particulier qui n'est pas précisé. Voici donc comment le résoudre : il faut utiliser la règle des tirs indirects.

Si le mortier a visé le half-track et l'a touché (résultat de 5+ au jet de précision), il a pu placer un obus en plein dans le mille. L'unité dans le half-track est touchée par un tir de 2D6 à 5+ (le couvert ne compte pas).

Pour le half-track on fait un test de destruction avec le modificateur pour cible avec toit ouvert (+3). On considère que le mortier de 60 a une puissance AC de 0. Donc $2D6+3 > 9$ (blindage du HT) : sur un résultat de 6 ou plus le HT est détruit !

Le mortier de 60 n'est pas capable de percer les blindages (même légers). Par contre quand il touche un véhicule avec toit ouvert étant donné que son obus tombe directement à l'intérieur, il peut le détruire.

Q.: *Quelle est la puissance AC des mortiers de 50 ? Les mortiers de 60 ont 0 mais les mortiers de 50 ne sont pas notés.*

R.: C'est également 0.

Munitions

Q.: *Quelles sont les règles qui s'appliquent à un mortier léger (y compris le 2" britannique) en ce qui concerne l'épuisement possible de munitions / la panne ?*

Un jet de '1' lors du tir de précision, puis 1 ou 2 = plus de munitions (p.40). Mais faut-il également jeter un dé de couleur lors de la résolution du tir avec panne possible (p. 20) ? Si plusieurs unités ennemies sont touchées, faut-il jeter le dé de couleur à chaque résolution ? Et faut-il ensuite jeter 1D6 > nombre de salves déjà tirés, comme il le faut pour l'artillerie hors-table ?

R.: C'est bien la procédure page 40 qui s'applique aux tirs de mortiers (à tous les mortiers légers, moyens et lourds). Un seul jet de munition par tir même s'il y a plusieurs unités touchées (sur la première unité). Dans le cas des fumigènes, un résultat de "1" signifie directement l'épuisement des munitions (moins nombreuses que les obus HE).

Pour l'artillerie hors table, le jet de munitions est différent (cf. p 38).

Q.: *Imaginons que le jet de précision soit bon, et qu'au tour suivant le mortier souhaite ajuster son tir sur une nouvelle cible qu'il voit et qui est dans les 15cm - donc pas de nouveau jet de précision nécessaire. Faut-il quand même lancer le dé pour un possible "1" et épuisement des munitions ?*

R.: Il faut lancer quand même 1D6 de précision pour savoir s'il y a ou non rupture de munitions.

Q.: *Ayant dans mon armée un SiG 38H Bison (comme batterie d'artillerie sur carte et aussi en appui de tir direct), si après un tir indirect dont le jet de dé de précision est "1" et relance d'un dé dont le résultat est aussi "1", ce qui signifie, l'épuisement des munitions en tir indirect, mon Sig 38H peut il encore tirer en tir direct ou ne peut il plus tirer en tir direct ?*

R.: Sur résultat de "1 ou 2". Tu n'as plus de munitions (pour tir indirect et direct).

Destruction des canons

Q.: *Est-il normal que n'importe quel tir direct de HE de calibre mini de 37 mm détruise directement toute artillerie en face ? Sincèrement c'est vraiment très facile de détruire une pièce d'artillerie de tout calibre !!!!!*

R.: Un canon aligné par un 37 mm HE est détruit, sous réserve de toucher sa cible.

Il faut distinguer les pièces antichar et les canons d'artillerie classique :

Un canon AC est généralement bien camouflée (s'il est à couvert, § 3.6 : toutes unités déployées à couvert (bois, bâtiment, derrière un obstacle, champ, tranchée) sont considérées camouflées tant qu'elles n'ouvrent pas le feu ou ne se déplacent pas) ce qui fait que les chars adverses ont un malus de -4 pour le toucher (ou -6 dans un bunker). Comme le canon AC est généralement invisible au début de la partie, il tire le premier sur un char en mouvement et/ou à longue distance. Ce dernier a donc peu de chance de le détruire au premier tir. Par contre une fois que le canon AC a été repéré, l'adversaire peut le toucher plus facilement.

Les autres canons sont plus gros et présentent une cible plus facile à atteindre (même s'ils peuvent être camouflés). Un obus HE qui atteint la pièce va provoquer un effet de souffle suffisant pour déplacer la pièce ou la renverser et va également atteindre les servants.

Q.: *Un canon sans HE peut il détruire un canon (ou pièce d'artillerie). Le canon est détruit en cas de coup direct HE mais je n'ai rien vu pour les tirs sans HE.*

R.: Pour détruire un canon AC, il faut des munitions HE !

FORTIFICATIONS

6. Fortifications

Q.: Le tobruk avec une tourelle 13 mm voit-il comme un char ? 90° de face ?

S'il tourne sa tourelle il a -1D6 au tir pour mouvement ? 4D6 ou 3D6 ? (visibilité réduite).

Si j'attaque le tobruk par l'arrière, a-t'il le temps de tourner sa tourelle ? En théorie il ne voit pas.

R.: C'est l'équivalent d'une HMG de calibre 12,7 / .50 US

* - HMG 12,7/.50 = 4Dd6 à 40cm, 3D6 de 40 à 80cm et 2D6 de 80 à 120cm (à noter la capacité antichar de ces pièces !)

* - si la tourelle bouge, effectivement puissance réduite (- 1Dd6) (tir & mvt)

* - comme c'est une pièce en tourelle, angle de vision, et donc de tir, réduit à 90°. Pas de visibilité sur l'arrière, donc pas de TO.

6.1 Bunker

Q.: Comment l'artillerie détruit-elle un bunker ?

R.: L'artillerie ne peut pas détruire un bunker. Elle peut l'endommager tout au plus. La preuve est tous les bunkers qui sont encore debout plus de 60 ans après la fin de la guerre !

En tir indirect, les unités à l'intérieur peuvent être touchées mais c'est très dur : -3D6 et touché sur 6 uniquement. Seul le gros calibre a une petite chance de faire quelque chose.

En tir direct, il est plus facile de toucher mais la puissance de feu est quand même réduite de 1D6.

Q.: Page 41 des règles : "Les unités d'infanterie peuvent grimper sur le toit d'un bunker sans être obligé d'attaquer les occupants au corps à corps. Elles sont alors immunisées aux tirs venant de l'intérieur. Elles ont l'option d'attaquer en assaut et cela sans malus (les grenades lancées dans un bunker sont très meurtrières)". Si j'ai bien compris (ce n'est pas sur...) une fois sur le toit l'unité élimine les occupants du bunker sur 5+, sans riposte ?

R.: Si les troupes passent à l'assaut d'un bunker, les occupants peuvent riposter car le combat au corps à corps est simultané.

Q.: Mes paras britanniques attaquent un bunker occupé par une HMG allemande.

Le bunker a une porte à l'arrière et une meurtrière devant. Mes paras arrivent à côté du bunker, en dehors des 90° de vue de la HMG. Comment font-ils (les paras), pour réduire la HMG au silence ?

En lisant le chapitre sur les fortifications nous comprenons qu'il faut monter sur le toit et puis quand même en redescendre de face (devant la meurtrière) et subir le feu de la HMG. Correct ?

R.: Le champ de tir de la HMG dans un bunker est à définir avec ton partenaire au début de la partie (en général de 90 à 180°).

Tu consultes attentivement la page 22 et tu cherches maintenant à neutraliser un bunker ennemi avec embrasure à 1 place occupé par une HMG soutenue par exemple. Le plus efficace c'est donc de monter à l'assaut de celui-ci par le flanc ou le toit, équipé d'une charge explosive. Tu declares ton mouvement d'assaut, tu positionnes ton socle sur le flanc ou le toit du bunker à 5cm de l'embrasure et tu lances ta charge devant toi. L'ensemble des ennemis situés dans les 5cm de l'endroit où atterrit la charge reçoit 4D6 avec touche sur 5+, même dans un bunker. Les unités ennemies font leur Jet de Sauvegarde. Maintenant tu termines ton mouvement d'assaut en avançant au contact de l'ennemi via l'embrasure du bunker. Tu reçois le TO de la HMG si elle n'est pas éliminée ou démoralisée (TO plein 4D6 si le bunker n'a pas encore été activé ou réduit 3D6 si elle a déjà été activé, d'où l'intérêt d'un feu préparatoire!). Les survivants entrent au corps à corps et un para britannique c'est 4+ (élite+assaut) voire 3+ si c'est un officier, et un grenadier classique c'est 6 (classe inférieure).

À noter : tu auras remarqué que j'ai parlé de HMG soutenue ; pourquoi ? Évidemment si l'unité de HMG est ISOLÉE dans son bunker, son élimination est automatique au corps à corps ! Un bon défenseur ne laissera jamais une pièce de HMG toute seule ... Ceci dit, la charge explosive c'est aussi fait pour éliminer le ou les soutiens gênants !

6.2 Retranchements

Q.: Dans une tranchée, l'unité peut de plaquer au sol, justement pour éviter tous les tirs directs de l'adversaire (dernier paragraphe p.41). Elle ne se camoufle pas.

On voulait savoir jusqu'à quand elle restait dans cet état. Seulement jusqu'à la fin du tour en cours ou jusqu'à sa prochaine activation au tour suivant.

R.: Jusqu'à la fin du tour.

Q. - Un canon antichar installé dans un emplacement préparé peut-il pivoter librement pour tirer dans n'importe quelle direction ?

R.: A voir avec ton adversaire avant le début de la partie.

Q.: Je voudrais savoir quelle est la longueur préconisée pour un élément de tranchée, entre autre sur les différents scénarios du livre de règles ?

R.: Un retranchement (ou trou individuel) permet d'abriter une plaquette ou un canon AC. Une tranchée peut abriter 3 à 5 plaquettes donc il faut construire le décor en fonction de son soclage. Par exemple mes plaquettes font 3 cm de large donc ma tranchée peut faire 15 cm (en réalité plutôt 16-17 pour laisser un peu de marge).

6.4 Champs de mines

Q.: Effet d'un champ de mines : Livre de règles page 42 : "Les mines touchent toujours sur 4+"
Fiche de référence : "Attaque réussie sur 5+" ???

R.: Les mines touchent sur 4+...

Q.: Es ce qu'un tir de support d'artillerie peut éventuellement servir à neutraliser un champ de mines ?

R.: Je propose d'appliquer la même règle que pour les barbelés :
"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 80 mm, on lance 1D6 pour chaque section de champ de mines et sur un résultat de "6" celle-ci est détruite."

Q.: Un crabe démine un champ de mine à chaque tour en avançant à vitesse réduite et peut être touché par une explosion (en fonction du lancé de dé obtenu).
Est ce l'ensemble du champ de mine qui est concerné ou seulement le couloir parcouru (comme pour les pionniers) ? Si c'est le champ de mine, quelque soit sa taille cela paraît étonnant ?

R.: C'est un seul champ de mines qui est détruit par tour (p.34 "Démineur"). La taille d'un champ de mines est de 5cm x 5cm.

Si la zone minée est représentée par 4 champs de mines par exemple, pour nettoyer le secteur il faudra 4 périodes au véhicule.

SUPPORT AERIEN

7.1 Demande de Support Aérien

Contact radio

Q.: Pour leur demande de support artillerie ou aviation les Français de l'armée d'Afrique donc 41/43 doivent-ils prendre le résultat "autres pays" ou le résultat du pays qui équipé les Français soit 41/42 = Anglais et 43/44/45 = Américains ?

R.: Je pense qu'en 41/42 l'aviation française est peu utilisée donc on peut considérer la France comme "Autres nationalités".

De 44 à 45, suivant le théâtre d'opération, les troupes françaises peuvent recevoir le même support que leurs alliés Anglais ou Américains.

Par exemple, des Français de la 2eme DB en 44 en France peuvent avoir le même soutien que les américains.

Q.: Si on contacte l'aviation et que cela est réussi, peut-on retarder l'arrivée des avions sur des tours ultérieurs, quand on veut ?

R.: Oui. On peut retarder l'activation de l'avion du support aérien.

Interception

Q.: Dans le cas d'une interception, c'est du 1 pour 1 ou alors l'avion en défense peut intercepter tous les avions qui attaquent ? Ensuite un avion qui intercepte peut-il le même tour attaquer ?

R.: On peut utiliser son soutien aérien pour annuler celui de l'autre. Quand l'interception arrive sur la table cela

annule l'attaque des chasseurs adverses et donc il y a plus d'avion sur le champ de bataille pour les 2 camps. Le nombre d'avion n'est déterminé qu'au moment où le soutien agit sur la table. L'aviation est gérée de façon symbolique (Blitzkrieg reste avant tout un jeu terrestre).

Q.: Si on utilise son support 1 fois en attaque cela veut dire qu'il faut tout lâcher d'un coup (strafing et bombing)?

R.: Non. Si tu as un support aérien tu peux :

- L'utiliser en défense pour tenter d'annuler un support adverse
ET

- L'utiliser en attaque pour avoir des avions qui attaquent les troupes au sol. Le nombre et le type d'attaque dépend alors de l'avion.

Q.: Je n'ai pas bien saisi l'interception du support aérien.

Si le défenseur réussit une interception du support aérien de l'attaquant, le support aérien de l'attaquant ne peut intervenir le tour en cours ou bien est-il totalement perdu pour la partie ?

R.: Il ne peut plus intervenir dans la partie car tu ne peux obtenir le support aérien qu'une seule fois. Tu ne peux pas en demander un autre car tu as droit à un seul contact radio réussi en attaque par partie. Si le support aérien est intercepté cela est valable pour toute la partie.

Q.: Et que se passe-t-il lorsque l'on a déjà fait les attaques de son support aérien et que son adversaire veut jouer son propre support ? En clair peut-on jouer son support en attaque puis en défense et vis-et-versa bien sûr ?

R.: Oui, on peut !

7.2 Nombre d'Avions

Q.: Après avoir déterminé le nombre d'avions disponibles (entre 1/2/3) on joue simplement 1 appareil avec le nombre d'attaque de l'ensemble des avions ou chaque avion est une unité indépendante et peut donc attaquer des cibles différentes sur le terrain avec un armement différent éventuellement ?

Si oui on effectue toutes les attaques de bombes en même temps ou chaque avion peut attaquer de manière tout à fait indépendante ?

Les canons de DCA ayant un Cdf2 ont-ils 2D6 à lancer ou juste 1 ?

R.: Ils sont activés comme une seule unité donc ensemble, mais ils sont indépendants et peuvent attaquer des cibles différentes avec un armement différent.

Les canons avec CDF2 peuvent tirer 2 fois en DCA contre les avions.

Attention, l'emploi de l'aviation doit rester optionnel car cela peut déséquilibrer une partie.

Q.: 1/ Pour le coût du support aérien, il correspond au droit de pouvoir avoir le soutien d'un certain nombre d'avions (déterminé après avec 1D6), et non pas le coût par avion, n'est-ce pas ?

2/ Si plusieurs avions arrivent, peuvent-ils choisir des cibles différentes.

Ces cibles si différentes peuvent-elles être espacées de combien de cm les unes des autres (à cause peut-être du vol en formation...)

3/ Lors d'un mitraillage on désigne un groupe d'unité comme pour un tir d'HMG, mais si les pilotes échouent aux tests de repérage, on doit prendre l'unité la plus proche et à moins de 20cm... Mais comme on cible déjà un groupe d'unité... on risque juste de cibler une autre unité mais dans le même groupe, non ?

R.: 1/ C'est bien ça, le coût du soutien aérien correspond au coût global, comme pour le support d'artillerie.

2/ On peut choisir n'importe quelle cible en respectant les points définis en 7.3.

3/ Dans ce cas, on doit cibler un groupe d'unité différent. Ceci représente le risque qu'a le pilote de se tromper de cible et de tirer sur ses propres unités si elles se trouvent dans les 20 cm.

Groupe d'unité : ensemble d'unités (plaquettes) appartenant ou pas à la même compagnie, mais qui sont dans la même catégorie de couvert et de distance et à moins de 5cm les unes des autres.

Q.: Dans mon ordre de bataille, je paie un P47 Thunderbolt 200 pts or je vois que je peux sur 1d6 en obtenir jusqu'à 3 (p.44, § 7.2 Nombre d'avions). Alors à quoi correspond ce budget de 200 pts ?

R.: Le budget de 200 pts est payé pour un support aérien de P47 Thunderbolt, et pas pour un avion.

A l'arrivée, tu en a de 1 à 3, ou pas du tout si le vol a été intercepté !!!

Durée de la mission

Q.: Les unités d'aviation sont "activées comme des unités terrestres" (extrait de la règle). Peuvent-elles effectuer un mitraillage ou bombardement en TO ?

R.: Non. Les avions agissent seulement au moment de leur activation.

Q.: *Combien de temps reste les avions ? Et comment fait-on pour les déplacer d'une cible à l'autre ?*

R.: Pour être plus précis ils restent en vol tant que les munitions ne sont pas épuisées ou tant qu'ils n'ont pas été abattus/repoussés par la DCA adverse.

Chaque avion dispose d'un stock de munitions embarquées invariable une fois en vol ... Et qui une fois épuisé déterminera la fin de mission. Les nombres inscrits dans la colonne "Mun" indiquent le nombre de fois où l'on peut utiliser l'armement désigné. Ainsi :

* Mitrailleuses = **2** ... Cela signifie que l'on peut effectuer un mitraillage (**1 passe par tour**) sur **2** tours (la cible sur les 2 tours pouvant être différente).

* Bombes/roquettes = **1** ... Cela implique que l'on lâche les bombes/roquettes **qu'une fois sur un seul tour** sur une même cible.

Point particulier : canons 37 mm = **2** ... Cela implique que l'on peut tirer sur **2** tours ... Mais à chaque tour il y aura 4 tirs soit sur la même cible, soit sur 2 cibles qui seraient distantes de 10 cm max.

Ainsi pour compléter ma réponse sur la durée mission par exemple pour un Ju 87 G Stuka (Mitrailluses = 2 / Canons AC 37 mm = 2) : La durée de la mission = 4 tours (utilisation d'une munition par tour) ... Sauf si la DCA adverse dessoude le bandit.

Q.: *Que se passe-t-il si l'on a plusieurs avions. Doivent-ils attaquer tous en même temps ou peut on choisir de n'en faire intervenir qu'un seul ce tour et de garder les autres pour "durer" dans le jeu ?
Je précise plusieurs avions issus du même test de support aérien.*

R.: Non. Il rentre tous dans le même tour, c'est une escadrille.

Q.: *Dans le cas où l'avion utilise ses MG et ses roquettes ou bombes en une salve, il ne lui restera plus que un seul passage de MG c'est ça ?*

R.: Oui c'est bien ça.

Q.: *Si lors de la phase de ralliement j'obtiens l'aviation, dois-je jouer l'escadrille dès la phase d'activation du même tour ou puis-je conserver le bénéfice de ce contact radio pour faire intervenir les zincs sur la phase d'activation d'un autre tour ?*

R.: Quand on a un support aérien, on peut l'utiliser en attaque ET en défense.

En attaque, il faut réussir son test radio et alors les avions sont disponibles dès le tour en cours. Ils peuvent intervenir ensuite au gré du joueur jusqu'à la fin de la partie et partent dès que :

- Ils sont éliminés ou repoussés par la DCA ennemie.
- Ils n'ont plus de munitions.

En défense, leur intervention est traitée de façon plus abstraite. Dès que votre adversaire obtient un support en attaque, vous avez le droit d'essayer (UNE fois) d'intercepter ses avions en réussissant un jet de contact radio. En cas de succès, les avions ennemis n'interviennent pas (ils sont perdus pour toute la partie). En cas d'échec, votre adversaire bénéficie de son soutien en attaque (cf. ci-dessus).

7.3 Sélection des Cibles

Q.: *Lorsqu'il cible de l'infanterie, on utilise les facteurs de touche en fonction de la cible 3+ si en mouvement - 4+ si immobile - 6+ si à couvert. Mais pour les véhicules, la touche est à 4+ que l'on soit immobile ou en mouvement. Est-ce pareil ?*

R.: Les cibles sont toujours considérées comme immobiles, vu la vitesse de l'avion.

Q.: *Quand le support d'aviation arrive sur table il faut désigner une cible (p.45 § 7.3).*

Si cette cible disparaît (détruite), l'avion peut-il changer de cible ? Si oui y a t'il une distance maximum d'acquisition de cible ?

Si l'avion tire ses roquettes sur une cible peut-il tirer lors du même tour avec ses mitrailleuses sur une autre ? Si oui à quelle distance ?

R.: On désigne la cible au moment de l'attaque. L'avion peut viser toute cible visible sur la table.

Il peut utiliser ses MG sur la même cible que celle des roquettes/bombes ou bien sur une autre cible située en ligne droite le long de son axe de passage. Par exemple un avion attaque un char sur une route toute droite, il peut aussi mitrailler l'infanterie située derrière le char sur la route.

Q.: *Comment fait-on pour les déplacer d'une cible à l'autre ?*

R.: Ils sont libres de voler "librement" dans la zone et au choix du pilote pour déterminer sa cible.

7.5 Défense Anti-Aérienne

Q.: Un avion rentre en jeu, il est pris pour cible par la DCA avant même de tirer sur quoi que ce soit. Le résultat fait qu'il doit quitter la table. C'est fini pour lui même s'il n'a pas été touché ni tiré une seule cartouche ?

R.: Oui. Retour à la maison !!!

7.6 Effets de l'Attaque

Q.: Y-a-t'il un test de munition pour les avions ?

R.: Il n'y a pas de test de munitions pour les avions.

Ils peuvent faire 2 passes de mitraillage et attaquer avec des bombes ou roquette une seule fois dans le jeu.

Mitraillage

Q.: Le mitraillage se fait comme un tir d'armes légères sur un groupe d'unités valides (distance...), d'accord. Mais, doit on appliquer les mêmes modificateurs et prendre les mêmes facteurs de difficulté pour réussir un tir (tir+mvt, longue distance...) ?

R.: Quand un avion mitraille une cible au sol, la chance de toucher est déterminée comme pour un tir d'armes légères. Par exemple si l'infanterie est dans un bâtiment elle est touchée sur "6", si elle est à découvert sur un "4+".

Par contre on considère que la cible est toujours à portée normale.

Q.: Le mitraillage concerne-t-il qu'une plaquette ou affecte-t-il une zone susceptible de prendre plusieurs plaquettes ?

R.: Le tir se résout comme ceux de l'infanterie. Par conséquent on considère un groupe si les unités sont à moins de 5cm d'espacement les unes des autres, même couvert, bref même condition de tir. Les touches se répartiront donc entre toutes les unités répondant à ces critères.

Q.: Lors d'un mitraillage, les MG des avions peuvent-elles s'enrayer. Il est écrit "se résout comme un tir d'armes légères". Si oui, peut-on les réparer à la phase de ralliement ?

R.: Par simplification, on ne gère pas l'enrayement des MG des avions.

Q.: Un passage MG s'utilise sur un couloir ? Peut-il tirer sur une section d'infanterie située en un point et ensuite tirer sur une autre section située beaucoup plus loin sur la table ? Dans ce cas il grille 1 ou 2 munitions de MG ? En fait, peut-il dans le même tour tirer sur 2 groupes différents avec ses MG ?

R.: Le tir des MG d'avion utilise les mêmes règles que le tir des autres MG. On effectue un seul tir sur un groupe de cibles à moins de 5 cm les unes des autres et dans le même couvert.

Non, il peut faire deux passes de mitraillage lors de **deux tours différents** mais pas tout dans le même tour.

Q.: Je préfère largement être la cible d'un MC200 italien que d'un FW190A8.

Or, à moins que je ne me trompe très lourdement, il est moins pénible de subir le tir de 2 mitrailleuses de 12,7 mm dans le premier cas que de 4 canons de 20mm et de deux mitrailleuses de 13 mm dans le second cas ! Et j'avoue ne pas ressentir la différence dans les règles.

Idem si je suis Allemand et me fais matraquer par un P51C (4 x 12,7 mm) ou par un P47D (8 x 12,7 mm) ou même un Hawker Typhoon (4 x 20 mm) ne doit pas me faire le même effet !!!

R.: La puissance de feu des avions en ce qui concerne le mitraillage a été uniformisée. Je pense que se faire tirer dessus par du 12,7 ou un canon de 20 ça revient un peu au même pour un fantassin : ca fait MAL !

Par contre plus l'avion a de MG/Canons, plus son mitraillage sera efficace. Pour ceux qui désire un peu plus de précision ou ajouter de nouveaux avions, voici ce qu'on peut faire :

* Un avion avec 2 MG / Canons = 2D

* Un avion avec 4 MG / Canons = 3D

* Un avion avec plus de 4 MG/Canons = 4D

Bombe ou Roquette

Q.: Y a-t-il un jet de déviation de la bombe ?

R.: Non. En revanche il y a un jet d'identification de la cible par l'avion. Une fois ciblé il faut lancer un dé : sur un résultat de "1" l'avion se trompe de cible et vise l'unité la plus proche et située à moins de 20 cm. Si tu fais 2,3 ... 6 : BINGO.

*Q.: Cela concerne le bombardement. Si la zone de 5 cm affecte 2 véhicules sous le gabarit, doit on lancer 1D6 et sur 4+ on touche **un des 2** véhicules (au choix de l'attaquant, du défenseur, au hasard ?) ou le 4+ fait que l'on touche les 2 ou on doit lancer 2 fois le dé et obtenir 2 fois 4+ pour toucher les 2 engins ?*

R.: On lance 1D6 par véhicule et si on obtient 4+ le véhicule est touché. Cela permet de détruire deux véhicules trop proches l'un de l'autre.

Q.: Je vois dans les règles qu'il est mentionné que la cible est touchée par un tir d'artillerie indirecte, mais faut-il effectuer une déviation ?

Quelle est la taille du gabarit utilisé ? 5cm ?

R.: Ce n'est pas tout à fait exact. La règle précise : " ... Les unités d'infanterie sont touchées **comme** par un tir d'artillerie indirecte."

Donc seuls les effets de la bombe sont réglés comme si la cible subissait les effets d'un tir d'artillerie indirecte.

A savoir :

* Pour l'infanterie et véhicules non blindés : Jet d'attaque correspondant à la puissance de feu de la bombe (XD6) pour chaque unité présente sous le gabarit ... Tous les résultats 5+ = 1 touche (6 pour toucher si couvert lourd).

* Pour les véhicules blindés : Les engins sous le gabarit sont touchés sur un 4+ (Relance si échec en cas d'attaque à la roquette). Si touché = Jet de destruction 2D6 + valeur AC + modificateur de +1 pour attaque venant d'en haut (+3 si la cible à un toit ouvert). Résultat à comparer avec la valeur de blindage arrière (p.24) de la cible.

REGLES OPTIONNELLES

8 Règles Optionnelles

Q.: Existe-t-il des règles spéciales à propos des troupes spéciales tels que les éclaireurs (je pense en particulier aux groupes d'infiltration russes se déplaçant dans les égouts de Stalingrad) ou à une compagnie de reconnaissance blindée (plus destinée à de l'escarmouche qu'à un affrontement direct) ?

R.: Il existe des sections de reconnaissance avec ou sans véhicules dans les ordres de bataille. Ce sont généralement des unités rapides et considérées comme indépendantes (elles peuvent agir même sans commandement).

Pour le mouvement par les égouts, il y a une règle optionnelle dans la campagne Stalingrad du supplément Front Est. C'est sous la forme d'une carte événement :

Mouvement par les égouts : Permet de déplacer de 20 cm jusqu'à 3 unités russes d'un immeuble à un autre en utilisant les égouts. Arrivées à destination, les unités peuvent attaquer au corps à corps les unités allemandes présentes dans les 5 cm. Celles-ci ont droit à un feu défensif à puissance réduite avant le corps à corps.

8.3 Combat de nuit

Q.: Une unité au delà des 20 cm mais qui se dévoile par le feu : cette unité est-elle visible par tous les ennemis y compris ceux qui ne pouvaient pas voir au moment du tir mais qui après déplacement aurait une ligne de tir (renseignée par les autres par exemple) ... Cette unité est-elle visible tout le temps ou retourne-t-elle dans le noir ?

R.: Une unité qui fait feu dans le noir à plus de 20 cm révèle sa position et devient alors visible. On considère que l'adversaire peut faire des T.O. à puissance réduite (ou avec un malus de -2 pour les canons). Ensuite l'unité redevient invisible.

8.7 Sniper

Q.: Qui peut prendre des snipers par exemple, ils ne sont jamais indiqués dans l'ordre de bataille ? Combien peut-on en avoir et combien coûtent-ils ?

R.: Les snipers ne sont pas dans les organisations car ils sont décrits dans une règle optionnelle. On peut en aligner un ou deux par camps au maximum sauf si l'on veut vraiment faire un scénario de sniper. Il coûte 20 points. Le coût pour unité d'élite est inclus dans le coût du sniper. Pas besoin de payer un supplément.

Enfin la portée d'un sniper est de 80 cm et il est toujours considéré comme à portée normale. C'est un petit oubli dans les règles.

Q.: Pour le test de détection du sniper, seule la plaquette cible peut tenter un test d'expérience, c'est cela ? Pas les plaquettes voisines. Ce test se fait-il avant celui de démoralisation lié à la perte de son chef ou après ?

R.: Oui, c'est la cible du tir qui effectue le test de détection.

Pas d'importance, car le fait d'être éventuellement démoralisé n'a pas d'incidence sur le test d'expérience (pas de malus au D6). Par principe tu effectues le test d'expérience en premier.

Q.: Si un sniper US touche un commandant de Cie allemand que se passe t-il ? Car sur la liste il est indiqué qu'un officier ou sous officier allemand est apte à prendre sa place. Comment gérer cette particularité ?

R.: Quelque soit la nationalité de la plaquette de commandement, l'effet est celui décrit dans la règle. Sinon il n'y aurait plus d'intérêt pour les snipers russes !

8.8 Tir de Contrebatterie

Q.: Il est dit que pour faire de la contrebatterie il faut être d'un calibre supérieur ou égal à l'artillerie de son adversaire. Bref nous nous posons la question de savoir si dans les ODB des différentes nations le 155mm US, 150mm Allemand et 152mm soviétique sont considérés dans la même catégorie.

R.: Le tableau (§ 5.1 p.37) présente la classification des calibres :

- 61 à 90 mm
- 91 à 115 mm
- 116 à 139 mm
- 140 mm et plus (199 mm en fait) + lance-roquettes (équivalent au 150 mm)
- 200mm et +, canons de marine.

8.9 Parachutistes

Q.: Dans l'hypothèse où la déviation est au choix de l'adversaire, il est écrit : "Il ne peut cependant pas faire sortir les parachutistes de la table."

J'ai un PB d'interprétation :

1- Est-ce que l'adversaire qui ne fait pas sortir le marqueur du premier, peut le placer de telle façon qu'il soit au bord de carte avec un risque de sortie de la carte pour le premier et qu'en fonction de la direction le reste du Stick est de facto dehors ? **Ou**

2- Il peut le positionner à perpète mais doit s'assurer/garantir qu'en fonction de l'axe d'approche le reste du Stick soit sur le jeu (seule la déviation d'un stick en bord de carte pouvant éjecter les troupes au moment de la déviation individuelle) ?

R.: En théorie, on peut placer le point de chute juste au bord de table et donc certains paras vont peut être tomber hors table. Ce n'est pas très fair-play mais tout le monde ne joue pas anglais.

Q.: Pour un parachutage combien d'avions doit-on prévoir pour embarquer une compagnie complète de paras US (1 cdt Cie, 3 sections à 3 unités, 1 MMG, 3 bazookas) ?

* 2 - Doit-on faire comme pour l'aviation une demande de support, dans ce cas une pour toute la compagnie ou une pour chaque avion ?

* 3 - Il y a t'il une seule et unique (file indienne) direction pour toute la compagnie ou éventuellement une direction différente par avion ?

* 4 - Y'a t'il une possibilité d'interception AA des avions de la part de mon adversaire ?

R.: Chaque avion emporte une section et deux armes de soutiens, donc il faut 4 avions, 1 pour le QG+MG et 1 pour chaque section+Bazooka.

* 2 - Le parachutage s'effectue au tour désigné par le scénario. Dans le cadre d'un assaut aéroporté, type scénario, l'assaillant dispose d'une supériorité aérienne.

* 3 - Le joueur indique simplement la direction par laquelle arrivent les avions. Chaque avion à son point de largage mais tous effectue leur largage dans la même direction au choix du joueur (tous les avions ont des trajectoires parallèles).

* 4 - Pour l'interception AA il n'y a rien de prévu dans la règle spécifiquement pour lutter contre les Dakota des paras. Appliquer la règle DCA de la rubrique aviation reste une option je pense sympa et jouable. Mais dure si sur 1 six, le zinc n'est pas sauvegardé = détruit ... Ou de 2 à 4 ... Il rentre à la maison avec les paras = Dur - dur !!!

8.11 Bâtiments en ruine

Q.: Quelle partie de la règle traite de la destruction des bâtiments par un char et surtout de l'évaluation des pertes d'hommes qui s'y sont retranchés ?

R.: Il faut se reporter page 51 "8.11 Bâtiments en ruine": on peut lire que les tirs d'artillerie directs ou indirects avec des obus HE de 75mm ou plus peuvent, dès lors que l'on obtient 2 touches, faire s'écrouler le bâtiment. Les unités doivent faire un jet de sauvegarde : tuées, démoralisées ou sans effet.

Cependant le fait de détruire un bâtiment n'enlève pas son couvert. Il n'y qu'à voir Stalingrad qui était réduite à l'état de ruines et dans lesquelles les russes se camouflaient très bien (mieux même que dans des bâtiments intacts).

Q.: Est-ce que les chars entrent dans cette catégorie ? Je dirais que oui. Confirmez-vous ?

R.: Oui, car il n'y a pas de différence entre un canon de 88 AC et celui du Tigre. Donc tout tir de blindé supérieur au 75mm qui fait 2 touches ou + détruit le bâtiment.

Q.: Si je comprends bien il faut faire 2 touches avec les canons, tanks ou artillerie pour que le bâtiment s'effondre et faire tester les unités qui se trouvent dedans.

Pour les tanks et canons je comprends qu'il faut que 2 tanks par exemple qui tirent sur le même bâtiment pour faire 2 touches.

Pour l'artillerie cela se passe comment ? Les 2 touches se matérialisent comment ?

R.: Il ne faut pas deux tanks et/ou canons mais bien 2 touches même avec un seul char. Ne pas oublier les D6 supplémentaire en fonction du calibre si le blindé touche le bâtiment. Tout résultat de 6 implique une touche. Pour l'artillerie, voici un exemple simple :

Un Priest américain (obusier de 105) tire sur une MG allemande planquée dans un immeuble.

L'obus atteint sa cible et la MG allemande subit donc une touche. Ensuite l'américain jette 4D6 et doit obtenir des "6" pour faire des touches supplémentaires sur la MG ou d'autres occupants du bâtiment. S'il obtient un "6", l'unité passe un jet de sauvegarde à -1 (si elle est seule), et le bâtiment s'écroule (2 touches en tout).

Q.: Un blindé (même léger) qui tire en HE à courte portée sur un édifice fortifié ou un bunker n'a pas d'autre choix que d'obtenir des 6 pour toucher ??? Cela me semble invraisemblable tout de même ?

R.: Vous avez du mal comprendre les tirs des blindés

Un blindé immobile doit faire 4+ (avec 2D6) pour toucher à portée normale. Contre un bunker il a un malus de -6 et à courte portée +2 ce qui fait un total de 8+. S'il reste immobile et tire successivement pendant 2 tours, il passe à 7+ puis 6+.

En cas de réussite, la cible est automatiquement détruite si c'est un canon AC. Si c'est de l'infanterie, elle est automatiquement touchée (jet de sauvegarde) et on relance 3D6 (pour du 75 mm) pour obtenir des touches supplémentaires (sur un 6).

Q.: On vient de vivre un exemple concret d'une HMG au 2ème étage. Le bâtiment s'écroule. Elle se retrouve au rez-de-chaussée après avoir reçu le toit sur la figure. Le tout sous une pluie d'obus de 220. Et l'unité fait 6 et retrouve sa HMG, n'est pas paniquée et est prête à agir. Dans certain cas, on devrait peut être ignorer la règle, non ?

R.: Un modèle de bâtiment représente en fait plusieurs constructions. Si la HMG a réussie sa sauvegarde, cela signifie qu'elle n'était pas dans la zone détruite !!!

Q.: Quelle est la protection pour une unité qui se retrouve dans une ruine ?

R.: L'unité est toujours considérée comme en abri dur dans les ruines.

Q.: Donc ai-je bien compris ? Une unité dans un bâtiment se prend un tir de mortier, si sur les 3D6 pour toucher l'unité, au moins 2 dés donnent un 6, en plus du test de sauvegarde, le bâtiment est détruit ?

Du coup ça me pose un problème !!!!! Un tir de 81mm sur une zone où il y a 5 bâtiments :

* Bâtiment 1 : 1 unité => ~5% de chance de destruction du bâtiment

* Bâtiment 2 : 2 unités => ~10% de chance de destruction du bâtiment

* Bâtiment 3 : 3 unités => ~15% de chance de destruction du bâtiment

* Bâtiment 4 : 4 unités => ~20% de chance de destruction du bâtiment

* Bâtiment 5 : 0 unité => aucune chance de destruction du bâtiment

Donc à mon sens, le bâtiment devrait avoir son propre jet de toucher !

R.: Les tirs des chars et des canons de même calibre sont équivalents.

Cependant en tir indirect la puissance de feu est réduite de 1D6.

Quand on effectue un tir direct avec du 75 mm par exemple, on lance une fois 3D6 et si on a 2 touches (2 "6") alors le bâtiment est en ruine.

La règle pour la destruction des bâtiments (règle optionnelle je le rappelle) est adaptée de la façon suivante pour les tirs d'artillerie hors carte :

Lorsqu'on effectue un tir de barrage, je propose de ne tenir compte de l'effet de destruction qu'une fois par bâtiment dans la zone. On peut également faire un jet même si le bâtiment est vide.

Ex : un tir de 150 mm (puissance 6D6 réduit à 5D car tir indirect) touche une zone avec 2 bâtiments dont un seul est occupé par trois unités. On fait les touches pour les 3 unités mais seul le jet sur la 1^o unité indique si le bâtiment est détruit ou non (si on a 2 "6" sur les 5 dés). On peut aussi faire un tir sur le bâtiment vide juste pour voir s'il est détruit.

C'est plus logique comme ça je pense.

Q.: A t'on traité les incidences d'un bombardement sur une maison ?

Notre cas était celui d'une maison en bois d'un village carélien tenu par des finlandais et soumis au

bombardement d'un mortier de 50 mm Russe. Outre l'impact direct du bombardement sur les finlandais, il y a t'il une probabilité de mettre le feu ?

Et dans ce cas, comment gérer cet incendie ? Ses conséquences ?

R.: Rien n'est prévu pour mettre le feu. Dans BK il n'y a pas de distinction entre les bâtiments en bois ou en pierre (même couvert).

Tout comme la règle pour des "bâtiment en ruine", cela doit demeurer une option. Mais comme l'esprit de l'auteur veut que l'on s'approprie la règle pour la faire vivre, je suggère quelque chose du genre :

- En cas de bombardement ... Déterminons si la maison en bois prend feu sur un 4+ ... Voir 5+ en cas de météo défavorable (pluie-neige) ... Pour une attaque au lance-flammes on peut considérer le départ de feux automatique.

- En cas d'incendie, testons l'expérience des occupants qui auront survécu à l'attaque initiale pour un mouvement de fuite. En cas d'échec on peut considérer que chaque occupant doit faire un jet de sauvegarde. Ainsi pour un vétéran :

1: Décès dans l'incendie.

2-4 : Démoralisé et fuite.

5-6 : Maîtrise de l'incendie.

SCENARIOS

9 Scénarios

Q.: *Juste pour être sûr, quand un scénario propose une compagnie cela signifie qu'elle a exactement le format du bouquin de règle pour la période correspondante, je suppose !*

Quand il est marqué quelques armes de soutien, est ce bien en plus des armes prévues dans l'ordre de bataille du livre de règle ? Par exemple dans le scénario "offensive d'hiver" page 58 de la V1.

R.: Oui, c'est exactement cela. Les scénarios sont toujours décrits de la même manière : une compagnie possède ses armes de soutien sauf si elles sont optionnelles. Dans ce cas elles sont alors mentionnées en plus. Dans le scénario l'offensive d'hiver il est spécifié (uniquement pour la Cie de conscrits) qu'elle n'a aucune MG. C'est simplement un cas particulier.

Q.: *Chapitre "SCENARIOS": Dans la légende des cartes, p. 52, il y a les symboles pour les "Bâtiments à un étage", "Bâtiments avec plusieurs étages" et pour finir "Immeubles à étages".*

Il n'y a rien sur les maisons ou bâtiments à un seul niveau, avec seulement un rez-de-chaussée.

Es-ce que l'ensemble des bâtiments dans les scénarios sont donc avec au minimum un étage ?

R.: En fait bâtiment à un étage veut dire seulement un rez-de-chaussée. 😊

Q.: *Dans les scénarios avec infanterie mécanisée (ex : Contre attaque à Carentan - p. 52) les Cies allemandes et américaines sont-elles équipées de véhicules par défaut (en l'absence de précision) ?... Si oui un par unité sinon dans quelle limite ?... Ou en l'absence de précision dans le scénario, la troupe est débarquée et les véhicules sont hors carte non déployés ???*

R.: Dans un scénario libre, on peut prendre ce qu'on veut comme véhicule dans la limite de 1 H-T par unité.

Ainsi une compagnie complète de PzGrenadiers comprend 10 Sdkfz 251.

Les véhicules sont toujours optionnels et donc dans les scénarios ils sont précisés dans l'OdB.

J'ai choisi de ne pas intégrer tous les véhicules de transport de façon automatique pour plusieurs raisons :

1 - Coût des figurines

2 - Peu d'utilité réelle sur le terrain (sauf les H-T)

3 - Jouabilité réduite si chaque camp aligne des dizaines de véhicules de transport. Il vaut mieux à mon avis se limiter à quelques blindés.

Combats à Vierville

Q.: *Je me demandais si dans le scénario "Combats à Vierville" il y avait un commandant de compagnie ou pas ? Et si oui à quel tour arriverait-il ?*

R.: Il n'y a pas de commandement de compagnie. Chaque section est jouée de manière autonome, comme si elle correspondait à une compagnie. C'est surtout un scénario d'initiation qui permet de se familiariser avec les procédures de jeu pour l'infanterie.

Mais rien ne t'empêche de faire intervenir de part et d'autre le commandant de compagnie pour jouer ta compagnie au complet. Tu peux le faire entrer avec la dernière section.

Stonne

Q.: Dans le scénario "STONNE", il est noté que les chars français n'ont pas de radio. OK, je suppose que c'est un cas particulier pour les B1 - Bis car par définition ils ont la radio.
Si oui, par curiosité, quel élément fait que pour cette partie les B1 sont sans radio ?

R.: Il est équipé théoriquement d'une radio mais fréquemment cet équipement ne fonctionnait pas correctement ou n'avait pas encore été installé ! Voilà pourquoi dans le scénario de Stonne les chars n'ont pas de radio.

Carentan

Q.: Dans le scénario Carentan (first) l'OB allemand est une section de parachutistes (lourde, Elite) + HMG + Mortier de 81. Doit-on mettre l'élément de commandement de compagnie ?

R.: Quand on prend une seule section, alors on n'a pas le commandant de compagnie ni les armes de soutien de base de la compagnie.

Ferme d'Etat 79

Q.: J'ai quelques problèmes de compréhension pour le scénario avec les entrées des différentes unités. Notamment l'entrée du 15° Panzer ("entrent au tour 1 par la route ouest de la table") et le 159° bataillon motorisé ("se déploient dans les camions sur la route venant de l'ouest") + notes.
Est-ce à dire que les Panzer arrivent dans le dos des camions au tour 1 ?

R.: Et oui. Les pauvres russes sont pris par surprise en convoi sur la route ...

La défense de Kustrin

Q.: Dans le scénario publié, il est fait mention d'un support de 105 mm pour les soviétiques (il me semble bien), ils ne sont pas sensés en avoir ! Joue t'on du canon de 76,2 mm ? Du mortier de 82 mm ou du mortier de 120 mm ou encore l'obusier de 122 mm ?

R.: Dans ce cas prends de l'obusier de 122 mm : les russes voient toujours plus grand !!!
Nos Camarades possèdent du 107 mm obr 1910 ou 1940 (M-60) que l'on peut considérer comme du 105 mm.

Opération Cobra

Q.: Dans le scénario opération Cobra les Shermans M 4 c'est quel type exactement ? 76 ou 75.

R.: C'est le M4 Sherman 75 avec le blindage 15 / 13.

GENERATEUR DE SCENARIO

10.1 Mise en place

Composition des forces

Q.: Quand on aligne 3 compagnies dans un scénario généré et non pas tout fait, a t'on droit à un chef de bataillon gratuit ou doit on le payer au coût d'une plaquette de commandement ?

R.: On peut l'ajouter mais on doit la payer !

10.4 Options Tactiques

Débordement

Q.: Quand l'option tactique débordement est choisie, les troupes et le côté sont choisis à quel moment ? Est-il nécessaire de préciser le point d'entrée où seulement le côté suffit ?

R.: Comme il est précisé page 65 :

"Le bord de table et le groupe choisi pour le débordement sont à définir avant le début de la bataille."

Au moment de l'arrivée du débordement, les unités peuvent être placées n'importe où sur le bord de table choisi.

Les renforts arrivent au moment de l'activation de leurs formations respectives. Il est possible de retarder l'arrivée des renforts.

Q.: Nous avons chacun choisi l'option stratégique débordement sur un scénario engagement.

J'ai l'initiative, je choisis donc d'arriver sur un flanc avec trois Shermans.

Mon adversaire indique qu'il a choisi le même côté de table pour faire son entrée. Mais lui avec 2 Tigres. Ce qui fait qu'il m'arrive dans le dos.

Je ne trouve pas ça drôle et l'on choisit de faire un tirage aléatoire pour le côté qui voit arriver les renforts.

Alors comment résolvez vous cela ?

R.: Si les deux adversaires choisissent débordement du même côté, cela s'annule.

Q.: Alors dans le scénario engagement, 2 des 3 groupes doivent entrer aux tours 3 et 5 si l'option débordement est choisie, peut-on choisir un côté pour un groupe et l'autre côté pour l'autre groupe ?
Si je reprends l'exemple de ma partie de samedi, mon adversaire voulait déborder avec un groupe d'éclaireurs plus un Tigre sur mon flanc droit au tour 3 et au tour 5 avec 2 autres Tigres sur ma gauche.
Est-ce possible?

R.: On ne peut prendre chaque option qu'une seule fois : donc un seul côté pour le débordement.

Infiltration

Q.: Lors d'un scénario engagement mes GI's ont choisi "infiltré", comment mettre cela en œuvre ? On doit positionner les infiltrés à 20 cm de toutes troupes ennemis et hors de la vue. Si on annonce "infiltré" et que l'on positionne ses troupes il n'y a pas d'effet de surprise, l'ennemi connaît notre position ?

R.: Les unités infiltrées sont automatiquement camouflées (comme toutes les autres unités d'ailleurs). C'est à dire que même si elles sont placées sur la table, l'ennemi ne connaît pas leur situation exacte et donc ne peut pas leur tirer dessus tant qu'elles ne se sont pas découvertes.

Réserve mobile

Q.: Mon adversaire a choisi placement la fameuse réserve mobile. Quelle ne fut pas mon effroi lorsqu'il me dit bah c'est la règle, je les place où je veux dans ma zone de déploiement !!! Ma réponse fut : "mais, tu ne peux pas, la réserve étant hors table tu ne peux que les amener d'un bord de table dans ta zone !!?". Enfin, la partie était déjà mal engagée pour mes teutons, j'avais pris "Débordement", donc ils savaient où et quand mes troupes en débordement allaient arrivés (c'est dit dans la règle, faut tout balancer)... bref, qui a raison ?

R.: Les troupes arrivant comme réserve mobile rentrent sur la table par **le bord** de la zone de déploiement, elles n'apparaissent pas par enchantement au milieu de la table !

Pour le débordement, on n'annonce pas le bord d'entrée avant que les troupes n'arrivent effectivement. La règle est un peu mal formulée à ce niveau là ...

Encerclement

Q.: Dans le cadre de la préparation de l'encerclement, il m'est apparu cette étrangeté : si l'attaquant prend bombardement préparatoire et le défenseur placement caché, l'attaquant est marron puisque l'artillerie sur du placement caché touche à -2. C'est dur de faire 5 ou 6 avec un D6. J'essaye, j'y arrive pas....
Est ce à dire que des options tactiques peuvent s'éliminer (comme supériorité aérienne) ?

R.: En effet, le -2 s'applique uniquement aux tirs directs.

Le tir indirect visant avant tout une zone, les unités qui y sont camouflées sont susceptibles de se faire toucher comme les autres.

ORDRES DE BATAILLE

Notes :

Je me permets ici de rappeler à tous que, concernant le budget de vos troupes, il existe un outil formidable... J'ai nommé l'ingénieux tableau Excel de notre maréchal HAMMER ! Simple de compréhension et d'utilisation, l'essayer, c'est l'adopter... L'appliquer, c'est être sûr de son budget ! "**Captain Foupoudav**"
C'est ici : <http://www.blitzkrieg.fr/regles/regles.html> "**Feuille de calcul du budget**"
Ou directement : http://www.blitzkrieg.fr/regles/budget_blitzkrieg2.xls

Vous trouverez aussi les "**Fiches véhicules blitzkrieg**" du Maréchal LANNES à cette adresse : <http://www.blitzkrieg.fr/forum/viewtopic.php?t=1586> elles sont très pratiques pour jouer.

Budget détaillé

Q.: Je monte actuellement une compagnie de grenadiers allemands et je me pose la question suivante :
- J'ai un support MMG compris dans le cout de ma compagnie, lorsque je prends le petit tableau pour les options page 74 il est noté **Support MMG (1 ou 2) 30pts**
Que signifie le "1 ou 2" ? Que l'on peut prendre au choix un ou deux soutiens supplémentaires pour 30pts ?

R.: Certaines formations comprennent des MG obligatoires (cas des grenadiers allemands). Ensuite on peut ajouter des supports de façon optionnelle.

Support MMG (1 ou 2) signifie qu'on peut donc ajouter 1 ou 2 MMG (ou zéro bien entendu)
Au total, une compagnie de grenadiers allemands peut donc disposer de 1 à 3 MMG (1 obligatoire + 0-2 optionnelles).

Le coût est bien entendu pour chaque MMG que l'on ajoute à la compagnie.

Donc pour 2 MMG supplémentaires, ça fait $2 \times 30 = 60$ pts (ou 40 pts pour une HMG).

Il en est de même pour tous les autres supports (3 bazookas ça coûte $3 \times 20 = 60$ pts).

Q.: *Désirant créer une section de pionniers casseurs de chars, je voudrais savoir si les 10 pts payés pour équiper une unité en mine magnétique sont à usage unique (une seule mine) ou à plusieurs usages ?*

R.: 1 mine = 10 pts. Donc usage unique.

Q.: *Le coût donné de 30pts et 5pts pour une charge explosive ou un fumigène correspond à un exemplaire de cet équipement ? Ou alors de quoi équiper la formation ?*

R.: C'est pour un seul exemplaire de cet équipement.

Q.: *J'ai calculé le budget d'une compagnie de paras Britanniques et j'ai une divergence de 5 pts entre le budget donné page 93 (510 pts) et le budget détaillé page 70 (515 pts).*

J'ai l'impression que le budget du support MMG (page 93) oublie les 5 pts de l'Elite.

J'ai remarqué la même chose sur toutes les troupes d'Elite. Es-ce une coquille ?

R.: Je n'ai pas compté le supplément Elite pour la MG !!!

Dans l'ensemble des listes ont été omis les coûts d'"Elite" ou de "Conscrit" pour les armes de soutien.

Exemple pour la compagnie de Parachutistes américain:

Le budget réel est de **515 pts** (et non 510).

* 6 plaquettes "Infanterie d'assaut (AST)" à 40pts (35pts (base) + 5pts (Elite)) = **240pts**.

* 4 plaquettes de Cdt à 60pts (35pts (base) + 5pts (Elite) + 20pts (Cdt)) = **240pts**

Et pour finir, 1 MMG à 35 pts (30pts +5 pts (Elite)) = **35pts**.

Total = 240 + 240 + 35 = **515pts**.

Q.: *Je prends un canon antichar pour mes paras américains, par défaut, les dits paras sont élités, jusque là rien d'anormal, mais qu'en est il des servants de mon canon ? Sont-ils élités aussi ?*

Si oui ont-ils le bonus élite au jet pour toucher ?

R.: Les servants sont aussi "Elite" dans ce cas. Le +1 c'est seulement pour les véhicules.

Q.: *Les batteries d'artillerie sur table (par exemple des mortiers de 120mm), quelles valeurs en points pour modifier l'expérience et le moral pour les amener aux mêmes expériences et moral que le reste du groupe de combat ?*

R.: Comme pour l'infanterie : +/- 5 pts. Les servants non pas de bonus au tir pour Elite ou malus pour Conscrit.

Q.: *Les précisions apportées pages 34 s'appliquent t'elles sans influence sur le coût de chaque blindé ?*

Par ex. un Tiger 44 affecté à une division de la Heer (équipage vétéran) ou à une division Walfen-SS (équipage élite) vaut toujours 190 points ?

Ou alors doit-on se fier aux indications portées dans les profils (dans ce cas, pour l'Allemagne, seuls les équipages de Panther-G et de Königstiger sont élite, quelque soit leur affectation).

R.: Le budget des véhicules tient compte des caractéristiques spéciales annoncées dans l'ordre de bataille (tous les Panther G sont considérés avec équipage d'élite).

Si pour un scénario particulier, on veut mettre un équipage d'élite pour un véhicule, on peut ajouter **10 points** au coût de celui-ci (un Panzer IV H coûtera alors 180 pts).

En résumé :

Passer de Vétéran à Elite + 10 pts

Passer de Conscrit à Vétéran + 5 pts

En général, le budget des véhicules est donné pour un moral des équipages vétéran (sauf quand cela est précisé).

Il faut appliquer le surplus de +10 pts pour "Elite" uniquement pour les **véhicules qui utilisent un canon**, car ils ont ce fameux bonus de +1 au touché.

Q.: *Comment configurer une unité en hésitant ? Est-ce que tous les conscrits sont hésitants ?*

R.: Non, tous les conscrits ne sont pas hésitants. Il est possible d'avoir du courage tout en étant un novice. Une unité est configurée "Hésitante" en payant -5 pts par unité (voir p. 72 : tableau "Infanterie" ligne "Hésitants").

Q.: *Pour les blindés c'est +10 pts pour passer Elite et -5 pts pour Conscrit... OK.*

Mais pour le moral ? Apparemment tous les équipages de char sont "Confiant", mais c'est 5pts ou 10 pts pour

passer fanatique ?

R.: Simplement +5pts.

Q.: *Quand on possède une batterie d'artillerie sur carte ou hors carte, on dispose d'un observateur d'artillerie gratuit. Mais est-il toujours gratuit s'il est comme le reste des unités qui sont par exemple élite et fanatique ?*

R.: L'observateur reste gratuit. Il ne compte pas dans la démoralisation de la formation à laquelle il est rattaché. On considère qu'il ne combat pas car c'est généralement un ou deux hommes seulement. Il se sauvegarde toujours comme un vétéran.

Q.: *Dans les OdB on nous dit qu'une compagnie peut être vétéran mais qu'à une certaine époque elle peut être considérée comme élite et à une autre hésitante, la qualité de la troupe n'influence pas le coût de celle-ci ?*

R.: Dans ces cas là tu appliques la majoration (+5 élite ou -5 hésitant) par unité.

Q.: *Les armes de soutien des unités de Pionniers ou Engineer (MG, PsK, mortiers, Baz...), ont elles aussi toutes les capacités spéciales des pionniers ?*

Si oui, on doit rajouter +5 pts pour capacité Pionnier (ex: support mortier 81 mm 60 pts + 5 pts Elite +5 pts capacité pionnier = 70 pts).

Et si oui, peut-on équiper l'unité MG ou mortier ou Panzerschreck (ou bazooka), de fumigènes ou d'une charge explosive ?

R.: Les armes de soutien n'ont pas la capacité de pionnier. Il faut donc payer seulement +5 pour l'élite. Pas de charge explosive ou fumigène pour les armes de soutien.

Q.: *Lors de notre "première partie", mon adversaire tire à la HMG sur mon canon AA de 20 mm FlaK 38. Ma figurine possède un bouclier mais certains modèles n'en avaient pas. Cela ne figure pas dans le descriptif de l'arme (p.80).*

En règle générale; y a-t-il un surcoût particulier pour le bouclier ou se fie-t-on uniquement au look de la figurine ?

R.: Les canons ont ou n'ont pas de bouclier en fonction de ce qui est représenté sur la figurine. Il n'y a normalement pas de surcoût à ajouter mais pour ceux que ça intéresse on peut prendre comme base +5 pts si le canon est doté d'un bouclier alors qu'il n'en a pas normalement.

----- Constituer un groupe de combat

Q.: *Dans certains scénarios du livre de règles, il est prévu des demi-compagnies.*

Lorsque l'on fait son ordre de bataille en se référant aux listes d'armée, doit-on prendre les soutiens éventuels décrits (MG, mortier...) pour la demi-compagnie ?

R.: Les compagnies réduites comprennent les armes de soutien indiquées dans l'ordre de bataille (cf. p.71). Les soutiens optionnels peuvent être pris ou non au choix du joueur comme dans le cas d'une formation complète.

Q.: *L'expérience des équipages de char : est-on autorisé à faire côtoyer un équipage élite avec des équipages vétérans au sein d'une même section ?*

R.: Oui. Il est possible de mixer l'expérience dans une même section. Il y a déjà des scénarios où cela existe. L'indiquer par une marque sous le socle est très judicieux.

Q.: *Si on a une section vétéran peut-on prendre un commandant de cette section classé élite (idem au niveau de la Cie 3 sections vétérans et un chef de Cie élite) ?*

R.: Dans une compagnie toutes les unités sont de la même qualité.

De même si on passe l'expérience d'une compagnie "Vétéran" en "Elite" on doit le faire aussi pour toutes les armes de soutien qui l'accompagne (qui appartiennent à la compagnie).

Q.: *Peut-on jouer une partie sans tenir compte des minima dans les quotas de char ? Par exemples : peut-on associé un seul Pz IV avec seulement deux Pz III ?*

R.: C'est tout à fait possible. Les minima sont là pour guider les joueurs mais on peut faire tous les scénarios qu'on veut.

Q.: *Lorsque l'on prend qu'une section de pionniers, peut on lui adjoindre du support, HMG, mortier de 81 mm, Panzerschreck, etc. (en payant les points bien sûr), ou est-ce réservé au cas où l'on prend au moins une compagnie réduite ?*

R.: Oui. A partir du moment où tu les inclus dans ton budget.

Q.: Si l'on prend par exemple une compagnie de panzer grenadier, par défaut nous avons une HMG en soutien (minimum obligatoire).

Est ce valable aussi dans les scénarios de la règle, par exemple dans le premier scénario "Carentan" les paras US ont ils leur MMG même si cela n'est pas précisé dans la liste des troupes ? Pour moi oui, mais pour vous ?

R.: Les armes de soutien qui sont comprises dans la compagnie sont automatiquement présentes. Ainsi une compagnie US contient 11 socles dont une MMG.

Q.: Concernant les ordres de batailles, pour les compagnies d'infanterie, j'ai un peu de mal à m'y retrouver. Prenons la première d'entre elles, les grenadiers 39-41. On voit sur le diagramme un chef de compagnie commandant 3 sections (dont un chef de section) avec un groupe en option pour chacune, et un soutien de MG. Le tableau p.74 donne le prix de la compagnie complète. C'est bien les troupes en noir (et non avec celles en gris) sur le diagramme ?

Le soutien MG est de quelle nature (H ou M) ?

Et dans ce cas, pourquoi avoir ajouté sur la table le support MMG ?

Dans ce même tableau on voit que l'on peut avoir 1 HMG, mais on ne la voit pas en grisé sur le schéma de compagnie : ça se rajoute à part ? Ça remplace la MMG ?

R.: Oui, ceux sont bien les troupes en "noir" sur le schéma.

La composition de la compagnie est de 3 sections (à 3 groupes dont un de commandement) plus le soutien d'une MMG.

Tu peux rajouter 1 ou 2 HMG à 40 pts pièce en plus, ou 1 ou 2 MMG à 30 pts pièce.

Il peut y avoir donc 3 MMG dans la compagnie: 1 de base + 2 en support supplémentaire.

Notez que si on ajoute toutes les MG à une compagnie cela revient à lui adjoindre les mitrailleuses de la compagnie lourde du bataillon.

Q.: Pour le transport des éclaireurs U.S pas de soucis, soit half-track ou jeep, comme chaque unité est un demi-groupe transformable en MMG une jeep peut transporter une unité donc 10/pts par unité. Mais pour les allemands, chaque unité d'éclaireur est soit Infanterie Lourde (LMG) soit Assaut (AST), donc pas transportable par une seule kubelwagen à 10 pts l'unité (pour les Sdkfz 251 pas de problème). Alors applique t'on le principe d'abstraction, pour les éclaireurs et laisse-t'on une kubelwagen 10 pts par unité ou doit on payer 2 X 10 pts par unité, pour avoir 2 kubelwagen pour la transporter ?

R.: Tu payes juste le prix d'une seule, même si en réalité il faut 2 ou 3 véhicules pour transporter le groupe.

Q.: Est-ce qu'une section de chars (et de véhicules en général) doit être composée du même modèle ou pas ? Je commence une armée Française, et je veux savoir si ma section de tanks lourds peut être composée de B1 et de R35.

R.: Les différentes possibilités sont données dans les ordres de bataille. Dans le cas des Français chaque section est composée du même type de véhicule. Chez les allemands, les sections de chars légers peuvent comporter des PzI et PzII, Pz III ou des Pz 35/38t.

11.1 Allemagne

Q.: Je vais bientôt finir ma compagnie de Panzer grenadier (p.74) et j'aimerais être certains du nombre de figurines.

Il doit y avoir pour une compagnie :

* a - 3 sections composées de 3 plaquettes (1 de HQ de section à 4 figurines, 2 à 3 figurines), ces sections comportant aussi bien des fusils, des pistolets mitrailleurs, panzerfaust ou panzerschreck.

* b - Plus une plaquette à 4 figurines symbolisant le HQ de section.

* c - Si j'ai des HMG je les mets sur une plaquette à part (donc 3 figs plus la HMG), à priori cela symbolise une partie de la section de soutien.

* d - Si j'ai des MMG je les mets sur une plaquette à part (donc 3 figs plus la MMG), à priori cela symbolise une partie de la section de soutien.

* e - Les snipers sont mis sur une plaquette avec une seule figurine.

R.: * a – Oui. Le Panzerschreck est soclé à part avec une autre figurine. Comme les bazooka.

* b - Tu veux dire HQ de compagnie ? Oui

* c - Idem. Je les mets par 3 (armes lourdes). Pareil pour les mortiers lourds.

* d - Seulement 2 figs. Plus facile à reconnaître avec les armes lourdes. Idem pour les mortiers légers.

* e - Je pose 2 figs sur le socle.

Le mieux est de se fier au schéma de la page 74: le nombre de figurines dans chaque carré est bien ce que tu dois mettre sur une plaquette.

Q.: Je me demande comment se décompose le coût des unités. Par exemple, je prends une compagnie complète de panzer grenadiers à 470 pts.
Soit une compagnie de 10 socles, soit 10 plaquettes "Infanterie lourde (LMG)" à 35 pts l'une soit 350 pts.
Comment arrive-t-on à 470 pts, sachant que les supports sont en plus, mais alors que se cache sous l'appellation compagnie complète ?

R.: Pour la compagnie de Panzer grenadiers:
La première section a 3 groupes dont 1 de commandement:
35 pts (inf. lourde (LMG)) x 3 + 20 pts pour celle de commandement: total 125pts.
Le tout multiplié par 3 (pour 3 sections) : 125 pts x 3 = **375 pts**.
Auquel on ajoute la plaquette du Cdt de Cie: 35 (base) + 20 (Cdt) = **55 pts**.
Et pour finir la plaquette de HMG à **40 pts**.
Total : 375 + 55 + 40 = **470 pts**. Le tout en Vétéran.

Q.: Peut-on équiper n'importe quelle compagnie allemande avec des mortiers de 120 et des Pak43 (88LL), ou alors ce genre de matos est réservé à certaines !? Ce n'est pas précisé dans les règles.

R.: L'important est de respecter les dates de disponibilités indiquées dans les ordres de bataille. Bien entendu toutes les compagnies allemandes n'étaient pas équipées de Pak43. Le mortier de 120 mm se généralise au niveau du bataillon à partir de 1944 tandis que celui de 81 mm est toujours utilisé dans les compagnies comme appui rapproché.

Q.: Le livre stipule qu'il y a 2 mitrailleuses par groupe de Panzer Grenadiers, mais on voit qu'une HMG sur le schéma. Je ne saisis pas c'est 2 HMG ? C'est 2 mitrailleuses en plus de cette HMG ? Si c'est ça quel calibre ?

R.: Un groupe de Panzer Grenadiers était composé de deux sous groupes organisés chacun autour d'une mitrailleuse type MG42. Cela donnait une puissance de feu supérieure car une arme collective bien approvisionnée est beaucoup plus efficace que quelques péquins avec un fusil.
Donc les Panzer Grenadiers sont classés Infanterie lourde (LMG).
Quand à la représentation des figurines c'est à chacun de voir. Sachant qu'un groupe de 8 à 12 hommes est représenté par 3 ou 4 figurines (commandement) on ne peut pas symboliser tous les soldats !
Les HMG ou MMG sont des armes de soutien de la compagnie qui viennent en plus des effectifs habituels.

Q.: Peut-on adjoindre à une compagnie d'infanterie un StuG III (ou IV) ? Faut-il pour cela que la compagnie soit réduite ou pas ?

R.: On peut ajouter un StuG III ou IV si la date correspond. Pas besoin que la compagnie soit réduite.
Dans ce cas le véhicule fait partie de la formation et est activé en même temps que l'infanterie sauf disposition particulière du scénario.

Q.: Peut-on classer les éclaireurs allemands (Aukflarer) comme fanatiques (SS) ?

R.: C'est possible si ce sont des éclaireurs SS, pour un coût supplémentaire de 5 pts par unité.

Q.: Pour le canon allemand Pak38 50L, dans l'ordre de bataille (p.80) il est indiqué dégâts HE 1D6. Cela devrait être 2D6 ?

R.: Le Pak38 50L fait bien 2D6 de dommages en HE.

Q.: Dans les caractéristiques, les motos et side-car britanniques ou français sont de taille "P" et pas les allemandes ?

R.: Elles sont bien de taille "P" aussi !!!

Q.: Je compte me faire une unité de Gebirgsjager du 100ème régiment en Italie en 44.
Questions: j'assimile ces troupes d'élites qui vont combattre avec les paras Allemands depuis la Crète jusqu'à Cassino à quel genre de troupe : Paras, Panzer Grenadiers ou Grenadiers ?

R.: Tu peux les assimiler à des Grenadiers avec une expérience Elite.

Q.: Je n'ai pas vu dans l'ordre de bataille allemand la "Kettenkrad" (moto semi-chenillée, utile pour tracter une pièce d'artillerie légère), on la compte au prix d'une moto ou au prix d'une Kubelwagen ?
- 10 pts (comme jeep ou kubelwagen)
- taille petite
- capacité "tout terrain"

- déplacement comme half-track
- transport comme jeep, canon de moins de 80 mm

R.: Ok. Le véhicule n'étant pas blindé, 10 pts semble suffisant.

Q.: *J'ai un petit canon 2.8cm SPzB41 et un 8.8cm RW43 (püppchen) que j'utilisais avec des grenadiers SS. Y a t'il moyen de les utiliser pour Blitzkrieg ?*

R.: Le SPzB41 peut être considéré comme un fusil antichar ATR.
Le RW43 est similaire à un panzerschreck (il a la même munition).

Q.: *Canon AA de 20 mm FlaK 38 : est-ce normal que ce canon posé sur le sol soit "Grande taille" ?*

R.: En ce qui concerne la taille du canon de 20 mm AA, je vous concède qu'il n'est pas si grand que ça : on le classe donc en taille normale, son budget passe à 30 pts.

Q.: *Si j'ai bien compris, comme pour les jeeps (2 pour transporter une unité), il faut 2 kubelwagen par unité d'éclaireur. Mais combien faut-il de side-cars ou de moto par unité d'éclaireurs ?*

R.: Pour la représentation c'est au choix. Pour ma part je mettrais 1 side-car et 1 moto (en ne payant que 5 pts) pour représenter un groupe de combat.

Q.: *Pourquoi le Stuka, avec deux malheureuses mitrailleuses de 7.92 a-t-il une puissance de feu supérieure aux Me 109 et Fw190 qui sont pourtant bien plus équipés dans ce genre d'armes (MG de 13, canons de 20 et 30) ? En fait, je me demande même si le Stuka ne devrait carrément ne pas avoir de MG, vu que c'était avant tout un bombardier ?*

R.: C'est vrai qu'après vérification, la puissance de mitraillage du Stuka est un peu trop surévaluée. On pourrait la baisser à 3D6 ou même 2D6.

Q.: *J'envisage d'acheter des figurines de Marder III mais dans l'ordre de bataille allemand il n'y a que le Marder II. Y a t'il des modifications à apporter pour la série des différents Marder III, qui sont dans l'ensemble assez proche des Marders II ? Le Marder III H possède une MG de caisse. Alors laisse t'on le même budget pour le Marder III H, et sa MG de caisse, ou dois je augmenter le budget ?*

R.: Prendre les caractéristiques du Marder II pour le Marder III.
Pour le Marder III H, même chose et ajouter dans la colonne "Armement" une MG caisse. Tu dois aussi ajouter 5 pts au budget (pour la MG de caisse).

Q.: *Les SiG I/II et Sig 38H Bison, sont classée dans l'OB allemand comme batterie d'artillerie, ce qui empêche de les prendre sur carte quand on a déjà de l'artillerie hors carte (page72, une seule section d'artillerie sur carte ou hors carte). Alors que ces engins étaient principalement utilisés en appui direct de l'infanterie (comme l'obusier 150mm SiG. 33 L /11 dont ils sont la version automoteur) et non comme artillerie indirecte. Donc ma question : peut on classer ces 3 engins dans la catégorie canon d'assaut ?*

R.: Ce sont des canons automoteurs. Tu peux considérer que tu as le droit d'en prendre une section sur la table en plus d'un soutien d'artillerie hors table.

Q.: *Je viens de réaliser que dans l'OB allemand, dans la description de la compagnie de pionniers, il n'y a pas la possibilité de rajouter de MMG ni de HMG ?*

R.: Je pense en effet qu'on peut ajouter la possibilité d'avoir autant de MG que pour les compagnies de grenadiers standards. Elles seront "Elite" mais sans la "Capacité de pionniers".

Q.: *Pour le front ouest, comment sont classés les Osttruppen ? Infanterie de Ligne, Vétérans mais Hésitants ?*

R.: Ces troupes sont décrites dans le supplément "Front Est" (p.16): Réserve (RES) / Vétéran – Hésitant.

Q.: *J'ai une figurine de Sdkfz 232, or elle n'est pas mentionnée dans le livret. Ne serait-ce pas le 231 ?*

R.: Les Sdkfz 231 et 232 sont pratiquement identiques. Tu peux utiliser les mêmes caractéristiques.

Q.: *Dans quoi classe t'on le tracteur d'artillerie allemand RSO et à quel prix ?*

R.: Le tracteur allemand RSO est un véhicule chenillé tout terrain. Il est non blindé et non armé et se déplace comme un half-track mais avec une vitesse de 40/60 cm même en tractant un canon. Son coût est de 15 points.

Q.: Je n'ai pas trouvé dans la liste allemande le nombre requis pour une section de Pumas: je suppose 2-3 ?

R.: C'est comme pour tous les groupes de véhicules blindés soit 2 à 3 Puma.

11.2 URSS

Q.: A combien peut-on chiffrer le support aérien pour un Yakoulev Yak-9 (Escadrille Normandie Niémen) ?

Armement : * 1 canon ShVAK 20 mm
* 2 mitrailleuses 12,7
* 6 roquettes RS.82.

R.: Je pense que tu peux le classer comme un Sturmovik II-2M équipé de roquettes donc valant 200 pts.

11.3 Etats-Unis

Q.: Que peut-on adjoindre à une compagnie de rangers ? Dans la règle on parle uniquement de ce qui peut être ajouté aux parachutistes.

R.: Les rangers suivent les mêmes règles que les paras. L'équipement des unités américaines était très standardisé aussi je ne vois pas de raison de faire de différences.

Q.: Section d'éclaireurs : Pour 125 pts on a quoi ? 3 jeeps, avec deux MMG et un groupe Cdt de section classé infanterie de ligne (mais le symbole montre l'unité comme une MMG) ?

Sont-ils conscrits, vétérans, ou élites ?

Il est dit que la puissance de feu est comptée comme une unité de servant ou comme une MMG si on l'a descendu de la jeep, on prend quoi vu que le budget ne permet pas de différencier les deux types de groupes ?
Unité indépendantes signifie quoi ?

- que chaque élément de la section est indépendant ? Mais à ce moment là à quoi sert l'unité de commandement de la section ? Ou

- La section s'active avec une compagnie (en même temps) comme section supplémentaire de cette compagnie. Mais là je ne comprends pas à quoi cela sert qu'elle soit indépendante ?

R.: La section d'éclaireur comprend 3 unités de MMG montées sur des Jeeps ou Half-tracks (l'unité de Cdt est bien une MMG pas de l'infanterie). Les unités sont des vétérans. Les 125 points correspondent aux 3 unités, il faut ensuite ajouter les points des jeeps ou des HT.

Les éclaireurs peuvent soit démonter la MG de la jeep et devenir une unité de MMG, soit descendre sans et sont alors considérés comme un demi-groupe de combat (même puissance de feu que des servants). Ils sont alors plus mobiles.

Les unités sont indépendantes, c'est à dire qu'elles n'ont pas besoin d'être commandées pour agir. On peut donc séparer les jeeps et les envoyer dans des directions différentes.

Le commandement peut servir d'observateur d'artillerie, c'est l'avantage des américains.

Q.: Tous les Obusier de 105 mm sont à 80 pts, sauf l'américain qui est à 75 pts ?

R.: La différence de budget est due au fait qu'il est classé "Grande taille" et offre une cible plus facile à l'ennemi.

Q.: Je voudrais savoir si les sections d'éclaireurs US sont Vétérans-Hésitants comme les compagnies d'infanterie ou Vétérans-Confiants.

R.: C'est seulement les compagnies d'Infanterie et d'Infanterie Mécanisée qui sont "Vétéran - Hésitant".

* Les Pionniers sont "Elite - Hésitant".

* Les Parachutistes et Rangers sont "Elite - Confiant".

* Les Sections d'Eclaireurs sont "Vétéran - Confiant".

Q.: Le canon antichar US AC 76L est indiqué comme "Grande taille", le Pak 43 pas ? Vous avez vu le monstre, il est plus grand que le AC 76L ?! Le pak43 ne devrait-il pas être classé "Grande taille" également ?

R.: Il est vrai que la taille du Pak 43 est importante. Afin d'équilibrer je pense qu'il est plus judicieux d'enlever la taille G au canon US. Ainsi tous les canons AC sont équivalents et plus difficiles à toucher. Un canon AC vu est souvent un canon AC détruit ! Il faut ajouter 5 pts au canon US (budget = 90 pts).

Q.: Es-ce que le canon 37LL américain à la **CdF2** pour tous les véhicules qui l'utilisent ou uniquement pour ceux qui sont mentionné (dans la colonne armement).

Avec la Mention CdF2:

Chars légers : M3A1 Stuart (T37LL)- M5A1 Stuart (T37LL)

Half-track : M2 37 mm (B37LL)

Half-track AA : M15 GMC (T37L AA)

Sans la mention CdF2:

Chars moyens : M3 Lee/Grant (T37LL)

Voitures blindées : M8 Greyhound (T37LL)

R.: Pour la CdF2 du 37LL, il s'agit en effet d'un oubli. Matériel peu utilisé actuellement, personne ne s'en est aperçu !!!

11.4 Angleterre

Q.: Canon anglais AC de 6 livres page 99 : Facteur AC de 6. Fiche de référence pour 57L : AC de 5 ???
(Le 57L US à un facteur AC de 5)

R.: Le canon de 6" anglais a un AC de 5 car c'est l'équivalent d'un 57L.

Q.: Je me demandais quelle était le support HMG britannique indiqué dans l'ordre de bataille anglais, je supposais que c'était une Cal.50 US, mais il n'est pas indiqué Cal.50 ?
A ma connaissance les anglais n'ont jamais remis en question la vénérable Vickers.

R.: Ce qui fait la différence entre MMG et HMG, alors que le matériel est le même, c'est le support et l'approvisionnement en munitions par un équipage plus nombreux. Traduit en cela par le soilage à 3 figs pour la HMG et à 2 figs pour la MMG.

Q.: J'ai un souci avec le calcul des points d'une Cie de Commandos ?

PM 30 + Elite 5+ Indépendants 5 = 40 + Cdt 20

Donc Groupe complet :

Cdt 60 + Cdt section 60 + Cdt section 60 + Unité 40 + Unité 40 = 260 et non 290 comme indiqué ?

R.: Commandos = Infanterie d'Assaut (AST)

Base 35 pts + Elite 5 pts + Indépendant 5 pts, si Commandement + 20 pts.

La MMG = 30 pts de base + Elite 5 pts + Indépendant 5 pts.

(65 pts le Cd x 3) + (45 pts l'unité de base x 2) + (40 pts la MMG) = 325 pts.

Dans la liste il manque 5 pts de statut "indépendante" par unité (5 pts x 6 = 30 pts) et 5 pts d'Elite de la MMG.

Q.: Section antichar Anglaise de 6 Livres :

J'ai droit de 1 à 3 canons, et je peux y ajouter une jeep MG AA et des bren ou des half-tracks.

* 1 : Qui commande ? Faut-il ajouter une plaquette de commandement ?

* 2 : Comment ce fait le test de cohésion ? 1 point par canon, véhicule : en tout (pour une unité de 2 canons) 5 points, donc si je perds les deux canons toujours pas de test de cohésion.

* 3 : Les Bren Carriers et jeeps peuvent-ils tirer à tout moment comme n'importe quel véhicule, et même si les canons sont déployés ?

R.: * 1 : Il n'y a pas besoin de commandement pour les canons AC, ce sont des unités indépendantes.

* 2 : Voir page 19, la jeep ne compte pas dans la cohésion.

* 3 : Les brens carrier sont utilisés pour transporter les servants de la pièce et tracter le canon. Donc si le canon est déployé, le bren carrier ne peut pas être utilisé. L'équipage des brens peut soit s'occuper du canon, soit manier la MG des brens.

Dans les formations antichar anglaises (et US également), la Jeep avec MG AA par contre est indépendante, elle ne tracte pas les canons AC, c'est une unité d'accompagnement et de protection (pour la batterie) et peut agir pour aller tirer sur l'ennemi ou servir de DCA.

11.5 France

Q.: Je m'aperçois que le "Camion Laffly" n'a pas de cout ??? Combien vaut-il ?

R.: Comme les autres camions : 20 points.

11.6 Italie

Q.: L'infanterie italienne est considérée "Vétéran / Hésitant" et aussi "Conscrit" mais comment savoir si elle est "Vétéran" ou "Conscrit" ?

Et pour l'aviation je vois qu'il y a seulement le CR-42 de 39-40 mais pendant la campagne de Russie et dans le désert il avait une aviation constitué de Macchi M200 Saetta et de D520 fournie par la France occupé ?

R.: Le choix dépend essentiellement du scénario joué. Les "Conscrit / Hésitant" c'est vraiment de la chair à canon, mais ça peut permettre de bien rendre les affrontements du début de la guerre contre les Britanniques.

En ce qui concerne les avions, je n'ai pas inclus tous les types possibles dans BlitzKrieg car l'aviation reste optionnelle. On peut facilement extrapoler les caractéristiques des autres avions à partir de celles données dans les règles.

Q.: *Juste quelques précisions sur le niveau des artilleurs et aussi des équipages de chars italiens. Doit-on prendre la valeur de l'infanterie ou des équipages de chars en ce qui concerne les artilleurs (AC ou autre), pour exemple une infanterie vétéran et des blindés conscrits = qu'en est-il des artilleurs ?*

R.: Les artilleurs sont généralement des vétérans, mais on peut les prendre Conscrits (-5) ou Elite (+5) suivant les besoins du scénario.

Les artilleurs italiens sont comme l'infanterie : "Vétérans/Hésitants".

Si tu veux, tu peux les passer Conscrits (comme l'infanterie).

Q.: *Je suis par contre étonné de ne pas voir de HMG chez les italiens. En effet ceux-ci avaient des Breda calibre 12,7 et d'autres de plus petits calibres certes, est-ce un oubli ?*

R.: Dans l'absolu l'ODB n'est pas complet. Toutefois, il y a des tableaux de budget générique page 72. Ainsi, tu peux financer toutes les armes de soutien : MMG à 30 pts - HMG à 40 pts - HMG 12,7 à 50 pts.

SUPPLEMENT : FRONT EST

Q.: *Dans la description du Goliath et du Sturmtiger, je n'ai pas vu leur coût en points.*

R.: Sturmtiger = 180 pts

Goliath = 50 pts.

Q.: *En jetant un coup d'œil sur le supplément "Front Est", dans la liste hongroise, j'ai vu que le Panther G est classé "**Chars Lourds**" alors que dans la liste allemande il est classé "**Chars Moyens**".*

*Même chose pour le Jagd Pz 38t Hetzer classé "**Canons d'assaut**" chez le hongrois et classé "**Chasseur de chars**" chez l'allemand.*

*Même cas de figure pour le Panzer IIIIN slovaque qui est classé "**Chars Moyens**" alors que son homologue allemand est classé "**Chars Légers**".*

R.: C'est une coquille ! Le Panther reste un char moyen même chez les Hongrois.

En ce qui concerne le Hetzer, la dénomination importe peu puisque la vitesse reste identique.

Oui le PzIII est un char léger.

Q.: *La taille du BT-7A chez le russe est "**P**". Pour le finlandais il est noté "-". C'est bien "**P**" qu'il faut prendre pour les deux ?*

R.: Oui tout à fait.

Q.: *Il nous manque le budget du "Landsverk Anti II" dans les caractéristiques finlandaises.*

R.: D'après mes calculs, le budget est à 105 points.

Q.: *Petite question concernant les Blindés Finlandais, les équipages sont-ils considérés "Elite" comme l'infanterie ?*

R.: Hélas non ! En général, sauf précision, les équipages sont classés "Vétéran".