

# **BlitzKrieg**

## **Précisions sur les règles**

### **19/04/2007**

Ce document regroupe un ensemble de précisions et clarifications sur les règles BlitzKrieg issues des questions posées par les joueurs. Il présente aussi quelques règles optionnelles.

#### **1 - Echelle**

##### **25/28 mm**

Les distances sont conservées mais on peut représenter les unités avec seulement 1 ou 2 figurines, l'armement de la figurine représentant alors directement son type.

##### **6 mm ou 1/285°**

Pour adapter BlitzKrieg en 6 mm, toutes les distances sont modifiées en remplaçant « 5 cm » par « 3 cm » et ainsi de suite pour toutes les distances qui sont des multiples de 5 cm. Par exemple l'infanterie se déplace de 12 cm (18 en cas de course) et la portée de tir de l'infanterie de ligne est de 18/36 cm

#### **2 - Infanterie**

##### **Ralliement**

- Pour pouvoir tenter de se rallier, une unité doit être à couvert.

##### **HMG 12,7 et cal.50 (optionnel)**

Afin de mieux représenter les caractéristiques de ces mitrailleuses de gros calibre, on peut donner deux capacités spéciales pour un coût augmenté de 10 points aux calibre 50 américaines et russes Dshk:

- Tir à portée extrême : Elles sont capables de tirer jusqu'à 120 cm mais dans ce cas la puissance de tir est réduite à 2D6.
- Capacité antichar : Du fait de la puissance des projectiles, elles disposent d'une capacité antichar avec un facteur de "-1". Le véhicule cible doit se trouver à portée normale (- 40 cm) et est touché automatiquement. On effectue alors directement un test de destruction. Les seuls modificateurs applicables dans ce cas sont : Tir sur le côté, sur l'arrière ou venant du haut.

##### **Mortiers légers**

- A chaque tir de mortier, il faut lancer un dé de couleur pour vérifier l'épuisement en munitions comme pour une mitrailleuse.
- Tir à longue portée (règle optionnelle) :

Certains mortiers peuvent tirer jusqu'à une distance double de la normale en utilisant des munitions moins puissantes et avec un risque de dispersion plus important. La puissance de feu à longue portée est réduite de 1D6. Le tir à longue portée n'est possible qu'avec les mortiers de 80 mm et les mortiers de 60 mm Français et Américains.

### 3 - Véhicules

#### 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 uniquement par le biais des modificateurs de portée.
- Un véhicule ne peut pas utiliser son canon pour tirer sur de l'infanterie ennemie située à moins de 5 cm. Les mitrailleuses restent opérationnelles dans leur arc de tir. Le tir sur les véhicules à moins de 5 cm reste possible.

#### Malus au tir

- Pour les unités russes et des pays mineurs, ce malus s'applique à tous les types d'unités (chars, canons, fusils ATR) afin de représenter le moins bon entraînement et la médiocre qualité du matériel.
- Pour les Français, le malus s'applique uniquement pour les chars, les canons étant performants. Il ne s'applique pas aux Français Libres équipés de matériels anglais ou américain.
- On peut appliquer le même malus quand on utilise un matériel capturé (allemands utilisant un T34 ou un char Français par exemple).

#### Assaut blindé

- Un half-track peut faire un assaut blindé. C'est le seul type de véhicule qui peut transporter des troupes tout en faisant un assaut.
- (Modification P29) Si une unité d'infanterie survie à un assaut blindé, elle n'est pas démoralisée automatiquement. Elle doit effectuer un test d'expérience et n'est démoralisée que si elle échoue. Elle doit alors effectuer un mouvement de déroute.

#### Equipage des chars (optionnel)

- Il est possible de représenter l'équipage du char par un socle de servants (2 figurines). Quand l'équipage abandonne un char suite à son immobilisation, il est démoralisé et effectue donc un mouvement de déroute. Par la suite il peut se rallier et combattre comme un demi-groupe (puissance de feu 1D6, portée 20/40).
- Quand un char est détruit, on peut 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

### 4 - Artillerie

#### Diriger un tir

- Un groupe de commandement qui dirige le tir d'un mortier sur table attachée à sa compagnie peut agir normalement pendant le tour où il donne l'ordre de tirer au mortier. Le mortier n'a pas besoin d'être commandé pour pouvoir tirer.
- Un observateur ou un groupe de commandement qui dirige le tir d'une batterie d'artillerie hors table ne peut pas bouger ni tirer pendant le tour.

#### Tir indirect contre un bâtiment

- 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 (cf. 8-11).
- 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.

## 5 - Ordres de bataille

### Coût d'un support

- Lorsqu'on a un support du type « Support MMG (1 ou 2) 30 pts » cela signifie qu'on peut ajouter une ou deux MMG à sa compagnie. Chaque MMG étant payée 30 pts.

### Expérience des équipages

- Le budget des véhicules tient compte des caractéristiques spéciales annoncées dans l'ordre de bataille (tous les chars Panther G sont considérés avec équipage d'élite). Si pour un scénario particulier, on désire 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).
- Passer de Vétéran à Elite + 10 pts
- Passer de Conscrit à Vétéran + 5 pts

### Vitesse des chasseurs de chars allemands

Les chasseurs de char se déplacent comme des chars moyens ou lourds suivant leur type. Il ne faut pas oublier d'appliquer le modificateur au mouvement si le char est "Lent" ou "Rapide"

- PzJag I et Marder (rapide) 50/75
- Nashorn, Hetzer, Jagd Pz IV 40/60
- Jagd Panther 30/45
- JagdTiger et Elephant (lent) 20/30

### Sdkfz 234/4 Puma

- Ce véhicule n'a pas de toit ouvert.

### T40, T60 et T70

- Ces véhicules ont une tourelle étroite.

### Blindés sans radio

- Afin de pénaliser les véhicules qui n'ont pas de radio, on les oblige à rester grouper dans les 15 cm les uns des autres. L'un des chars est désigné comme véhicule de commandement et les autres doivent se grouper autour de lui. Si ce char est détruit le joueur en désigne immédiatement un autre pour prendre sa place.