

BlitzKrieg

Précisions sur les règles

20/08/2007

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.

Commandement

Il n'y a aucune différence entre le commandant de compagnie et les commandants de section : ce sont des groupes de commandement qui permettent de diriger n'importe quelle unité de leur formation.

Visibilité dans les champs (schéma p 12)

Le schéma peut en effet poser un petit problème d'interprétation. Il faut comprendre que la deuxième unité dans le champ est à plus de 10 cm de la lisière et donc hors de vue.

Répartition des touches

Lorsque l'on tire sur un groupe d'unité d'infanterie, il faut répartir les touches au hasard. Par exemple, si trois unités sont retranchées dans un bâtiment et qu'un char leur tire dessus, il ne peut pas choisir sa cible, il tire dans le temps et la touche automatique est allouée au hasard.

Si certaines unités sont plus proches que d'autres du tireur elles seront choisies en priorité. Par exemple si une MG tire sur un groupe de 5 unités et obtient 3 touches, on peut considérer que les 3 unités les plus proches de la MG sont touchées. On a donc intérêt à placer son chef à l'arrière si on veut éviter qu'il soit touché.

Réserver son tir

Il est tout à fait possible pour une unité d'infanterie de se déplacer et de réserver son tir pour garder la possibilité d'effectuer un tir d'opportunité plus tard dans le tour. Par exemple des unités avancent vers un bâtiment ou l'ennemi est en placement caché.

L'ennemi ouvre le feu et se révèle : les unités qui survivent au tir peuvent alors riposter en tir d'opportunité (à puissance réduite car elles se sont déplacés).

Ordre et regroupement des tirs

Voici des précisions pour préciser la façon dont les tirs peuvent être groupés.

1. Seuls les tirs d'infanterie (et de MG y compris celles sur véhicule) peuvent être regroupés selon les règles définie page 13. Les tirs de canons ou de véhicules sont toujours résolus de façon individuelle.
2. Il n'est pas obligatoire de regrouper les tirs mais cela est conseillé et accélère le jeu. Dans le cas d'un tir d'opportunité, 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. (optionnel) 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.

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 calibres 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).

Tir d'opportunité des véhicules

- Un char peut tirer avec sa MG de caisse et son canon. Il peut le faire contre des cibles différentes du moment qu'elles sont toutes dans son arc de tir de 90°. Il est possible de tirer au canon en tir d'opportunité puis ensuite de tirer à la MG sur de l'infanterie pendant son activation (ou l'inverse).
- Par exemple un char peut être activé, se déplacer et tirer au canon et réserver son tir avec sa MG. Il pourra alors effectuer un tir d'opportunité plus tard dans le tour avec sa MG (à demi-puissance car il s'est déplacé).
- Si le canon a une cadence de tir multiple, tous les tirs doivent cependant être effectués dans la même phase.

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.

Blindé en « Caisse invisible »

- Le terme « caisse invisible » signifie que seul le haut du char est visible, le bas et en particulier les chenilles sont protégés par un obstacle en « dur » ce qui rend le char moins vulnérable. Un char derrière une haie ou un bocage ne compte pas comme « caisse invisible » mais simplement « à couvert ».

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.

Tir d'un mortier léger contre un half-track

Ceci est un cas particulier qui n'est pas précisé dans les règles. Voici donc comment le résoudre : il faut utiliser la règle du tir indirect.

- 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.
- 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 !

Munitions d'artillerie

- En ce qui concerne l'artillerie disposée sur la table, le test de munitions correspond au test de panne : on lance 1 dé rouge et si on obtient "1", un deuxième dé est lancé et sur "1" ou "2" le mortier devient à cours de munitions ("1", "2" ou "3" pour les russes et pays mineurs).
- 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 36).

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

Char Panther A

Les premiers chars Panther A servent uniquement en test mais en 1943 devant les problèmes rencontrés par le modèle D, le modèle A est produit avant d'être remplacé par le G. Entre août 43 et mars 44, 2200 exemplaires seront produits.

On peut donc ajouter à l'ordre de bataille allemand le Panther A disponible en 1944 avec les caractéristiques suivantes:

Chars Lourds	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
Panther A	44	205	G	17/14	9	T75LL, MG caisse, MG co-ax, Schürzen, Fumigène

Sdkfz 234/4 Puma

- Ce véhicule n'a pas de toit ouvert.

T40, T60 et T70

- Ces véhicules ont une tourelle étroite.

Canon russe Zis-3 de 76 mm

- Dans l'ordre de bataille russe, il manque le canon russe Zis-3 76L qui a une puissance AC de 7 et peut tirer des fumigènes et des obus HE (3D6). Son coût est de 90 pts. Il est disponible à partir de 1942

Blindés sans radio

- Afin de pénaliser les véhicules qui n'ont pas de radio, on les oblige à rester groupés 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.

PanzerGrenadiers (Page 73)

Il est possible de prendre 1 ou 2 Panzerschreck en support.

Infanterie mécanisée US (page 87)

Il y a une coquille dans le calcul des points :

- Une section coûte 110 pts
- Une compagnie réduite à 310 pts
- La compagnie complète 420 pts