

BlitzKrieg - Fiche de référence

SEQUENCE DE JEU

1. Ralliement
2. Initiative
3. Manoeuvre

ACTIONS DES UNITES

- Tir à pleine puissance
- Mouvement et tir réduit
- Mouvement rapide
- Mouvement et assaut
- Camouflage

TEST D'EXPERIENCE (1D6)

- Elite 3+
- Vétéran 4+
- Conscrit 5+

RALLIEMENT (1D6)

- Réussir un test d'expérience
- Fanatique + 1
 - Hésitante - 1
 - Non commandée - 2

CORPS A CORPS (1D6)

Elimine un adversaire sur 5+.

- Assaut, PM ou Choc + 1
- Commandement + 1
- Arme de soutien - 1
- Expérience inférieure - 1

TEST DE COHESION (1D6)

Si une formation a perdu plus de la moitié de ses unités, faire un test d'expérience.

- Fanatique + 1
- Hésitante - 1

MOUVEMENT

- Infanterie et armes de soutien 20 cm
- Mouvement rapide 30 cm
- Infanterie rampant 5 cm
- Canon AC < 40 mm 10/15 cm sur route
- Autre canon AC 5/10 cm sur route
- Cavalerie 40 cm / 60 cm si charge

Véhicules

- Char léger 50 / 75 cm
- Char moyen, Canon d'assaut 40 / 60 cm
- Char lourd 30 / 45 cm
- Voiture blindée (VBL), Jeep, moto 40 / 120 cm
- Half-track 60 / 90 cm
- Camion 20 / 80 cm
- Pivoter sur place, éviter un obstacle - 10 cm
- Tracter un canon Demi-vitesse
- Chars rapides +10/+15 cm, Chars lents -10/-15 cm

Clair / Route

TIRS D'ARMES LEGERES

Tireur	Puissance de feu	Portée en cm
Servants, Milice	1D6	20/40
Infanterie de réserve	2D6	20/40
Infanterie de ligne	2D6	30/60
Infanterie avec PM	3D6/1D6	10/20
Infanterie d'assaut	3D6	20/40
Infanterie lourde	3D6	30/60
Mitrailleuse MMG	3D6	40/80
Mitrailleuse HMG	4D6	40/80
MG Caisse ou Co-ax	2D6	40/60
MG AA ou 2xMG	3D6	40/80
Canon 20 mm	2D6	40/80
Multi Canon 20 mm	4D6	40/80
Mortier léger 50 mm	2D6 (5 cm)	60(10)
Mortier léger 60 mm	2D6 (5 cm)	80(10)
Mortier lourd 80 mm	3D6 (5 cm)	180(20)
Charge explosive	4D6 (5 cm)	5
Lance-flammes	2D6 (pas de JS)	10

Circonstances

Modificateur

Tir et mouvement	- 1D6
Tir à longue portée	- 1D6
Circonstances difficiles	- 1D6
Cible dans un bunker	- 1D6

Cible du tir

Résultat

Mouvement à découvert	3+
Immobile à découvert	4+
Dans un couvert léger	5+
Dans un couvert lourd	6
Tir à bout portant	+1 au dé

Jet de Sauvegarde (JS) : Lancer 1D6 par unité touché

Effet du tir	Elite	Vétéran	Conscrit
Éliminée	1	1	1
Démoralisée	2-3	2-4	2-5
Sans Effet	4-6	5-6	6

- Unité démoralisée - 1
- Par touche supplémentaire - 1

EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Niveau	Effets sur le mouvement	Couvert	Visibilité
Route	0	Mouvement sur route	Aucun	Totale
Chemin en terre	0	Mouvement sur route, boue si pluie	Aucun	Totale
Rivière profonde	0	Interdit sauf véhicule amphibie	Aucun	Totale
Rivière peu profonde, Boue, Marécage	0	Interdit aux véhicules à roues et risque d'immobilisation pour les autres véhicules. Demi-mouvement pour tous.	Aucun	Totale
Voie ferrée	0	Normal	Aucun	Totale
Voie ferrée et remblais	1	Normal	Lourd	Bloquée
Ravine	- 1	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks. Demi-mouvement pour les autres véhicules.	Lourd	Totale
Broussaille, Rocaille	1	Demi-mouvement pour tous les véhicules.	Léger	Partielle (10 cm)
Champ cultivé	1	Demi-mouvement pour les véhicules à roues. Terrain clair en automne et hiver	Aucun	Partielle (10 cm)
Bois	2	Interdit aux véhicules à roues et risque d'immobilisation pour les autres véhicules. Demi-mouvement pour tous.	Léger	Partielle (5 cm)
Vergers, Oliveraie	2	Demi-mouvement pour les véhicules à roues.	Léger	Partielle (10cm)
Colline	3+	Demi-mouvement dans le sens de la montée	Aucun	Bloquée
Maison	1	Interdit aux véhicules	Lourd	Bloquée
Immeuble	2	Interdit aux véhicules + 5 cm pour entrer ou changer d'étage	Lourd	Bloquée
Décombres, ruines	1	Demi-mouvement pour tous, interdit aux véhicules à roues et half-tracks et risque d'immobilisation pour les autres.	Lourd	Partielle (10cm)
Mur en pierre	1	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks, + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Bloquée
Haie	1	Interdit aux véhicules à roues, + 5 cm pour l'infanterie	Léger	Bloquée
Bocage	2	Interdit aux véhicules à roues et half-tracks. + 10 cm pour traverser avec un risque d'immobilisation pour les véhicules	Léger	Bloquée
Bunker	0	Interdit aux véhicules, + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Totale
Tranché, Retranchement	- 1	Interdit aux véhicules à roues ou à tous si tranché antichar	Lourd	Totale
Barricade	1	Interdit à tous les véhicules. + 5 cm pour l'infanterie.	Lourd	Bloquée
Barbelé	0	Interdit aux véhicules non blindés. Détruit par les blindés à demi-mouvement avec un risque d'immobilisation pour les half-tracks. Test d'expérience pour l'infanterie.	Aucun	Totale
Véhicule blindé	1	+ 10 cm aux véhicules pour traverser un autre véhicule	Lourd	Bloquée

JET POUR TOUCHER (2D6)

Obtenir avec 2D6 un résultat **supérieur ou égal** au score :
Un **2** est toujours un échec, Un **12** est toujours un succès.

Nature du tireur	Score
Véhicule ou canon immobile	4
Char à tourelle après mouvement	8
ou char équipé d'un stabilisateur	6
Tourelle de char ou affût 360° qui pivote	5
Autre véhicule en mouvement	7
Canon qui pivote avant le tir	7
Fusil antichar (ATR) immobile	5
Arme antichar immobile	6
Arme antichar après mouvement	8

Modificateurs

- Bout portant (-10 cm) sauf armes AC + 2
- Chef de char sorti (équipage exposé) + 1
- Tir successif sur la même cible +1/+2
- Taille de la cible +1/-1
- Avantage de hauteur + 1
- Au-delà de 30 cm - 1/30 cm
- ou tir à longue portée d'arme AC - 2
- Equipage Elite / Conscrit +1/-1
- Tireur Russe, Français ou Mineur - 1
- Véhicule à couvert ou caisse invisible -1/-2
- Infanterie à couvert / canon AC à couvert -2/-4
- Infanterie ou canon dans un bunker - 6
- Cible en mouvement - 2
- Tir à travers la fumée - 2
- Tir d'immobilisation (JS à 4+ si Schürzen) - 3

DESTRUCTION DES VEHICULES (2D6)

2D6 + Facteur antichar > Blindage cible = Destruction
En cas égalité immobilisation et test d'expérience de l'équipage

Modificateurs

- Tir sur le côté + 1
- Tir sur l'arrière + 2
- Tir venant du haut + 1
- (si cible avec toit ouvert) + 3
- Munitions HEAT / APDS + 2/+ 3
- Bout portant (-10 cm) sauf arme AC + 2
- Canon court (*) ou tir d'obus HE - 1/20 cm
- Canon normal ou <= 40 mm - 1/30 cm
- Canon long (L) - 1/45 cm
- Canon très long (LL) - 1/60 cm
- Tir à longue portée d'arme AC - 2

INFANTRIE CONTRE BLINDES (1D6)

La cible doit se trouver dans les 5 cm d'un couvert.
Réussir un test d'expérience avant l'assaut.

Type d'unité	Score	Modificateurs
Unité d'infanterie	6	▪ Cible toit ouvert + 1
Unité d'assaut	5+	▪ Cible immobilisée + 1
Cocktail Molotov	5+	▪ Cible en - 1
Lance-flammes #	4+	mouvement
Charge explosive	3+	
Mine Magnétique	2+	# Le lance-flammes tire 2D6

ASSAUT BLINDE (1D6)

En cas de réussite l'unité cible est détruite sinon elle est démolisée et recule de 5 cm ou 20 cm si véhicule.

- Infanterie à découvert 3+
- Infanterie à couvert 5+
- Camion 4+
- Jeep, moto 5+
- Canon, mortier lourd Automatique

TIRS D'OBUS HE

Calibre	Puissance de feu
60 mm et moins	2D6
61 - 90 mm	3D6
91 - 115 mm	4D6
116 - 139 mm	5D6
140 mm et plus, lance-roquettes	6D6
200 mm, canons de marine	7D6

Tir direct : Faites un jet pour toucher. Un succès indique une touche automatique. Lancez le nombre de D6 indiqués pour obtenir des touches supplémentaires (à répartir dans les 5 cm).

Tir indirect : Lancer le nombre de D6 indiqués pour chaque unité dans la zone de tir. Chaque véhicule dans la zone est touché sur un 4+ avec 1D6. Effectuez un test de destruction contre un tir venant du haut avec la valeur de blindage arrière.

Score pour toucher l'infanterie : Score de 5+ ou 6 si la cible est dans ruines, bâtiment ou retranchement (puissance -1D6).

Bunker : -1D6 si tir direct, -3D6 si tir indirect

PROCEDURE SUPPORT ARTILLERIE

- Phase de ralliement : demande de support
- Phase d'activation : tir de réglage réussi sinon déviation
- Phase d'activation du tour suivant : ajustement de 15 cm (réussir un jet à 3+) et/ou déclenchement du tir
- Effectuer un jet de munition après chaque tir pour vérifier si la batterie est toujours disponible.

EFFICACITE DES MUNITIONS

Calibre	Puissance AC
15, 20, 37*	0
20L, 37, Mrt 80*	1
20LL, 25L, 37L, 47*, Mrt 107*, Roquettes	2
25LL, 28LL, 37LL, 40, 47, 65*, Mrt 120*	3
40L, 45L, 47L, 50, 57, 75*, 76*, 88*, 95*	4
45LL, 50L, 57L, 105*, 114*, 122*	5
57LL, 75, 76, 88, 140*, 150*, 152*	6
75L, 76L, 77L, 200*	7
75H, 85L, 88L, 90L	8
75LL, 76LL, 100L, 150, 152	9
122L	10
88LL	11
128L, 150L	12

Armes antichar (AC)	Portée	Puissance AC
Fusil antichar (ATR)	30/60	1
Panzerfaust 42	5	5
Panzerfaust 43	5/10	7
Panzerfaust 44-45	5/15	7
Panzerschreck	10/20	7
Bazooka	10/20	4
PIAT	10/20	5

EXPERIENCE DES EQUIPAGES DE CHAR

- Un test si le véhicule est immobilisé puis à chaque attaque
- Conscrit Russes 41-42, USA 42, Italiens, Mineurs
 - Vétéran Russes 43+, USA 43+, Anglais, Allemands
 - Elite Garde Russe en 44-45, SS

DEMANDE DE SUPPORT (1D6)

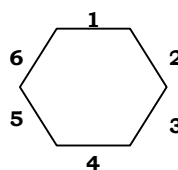
Nationalité	Artillerie	Aviation
Allemands, Anglais (avant 1944)	4+	4+
Allemands (44-45)	4+	6
Anglais (1944 - 1945)	3+	3+
Américains	2+	3+
Russes (1941)	6	6
Russes (1942)	5+	5+
Russes (1943 - 1945)	4+	4+
Autres pays	5+	6

PRECISION AU TIR (1D6)

- Russes, Mineurs 6
- Autre nationalité 5+
- Tir pré réglé +3

DEVIATION

1D6 pour la direction
1D6 x 5 cm de distance
(divisée par 2 si tir pré réglé)



MUNITIONS (1D6)

- Obtenir avec 1D6 un résultat supérieur au nombre de tirs
- Munitions limitées -1
 - Stock de munitions +1

IMMOBILISATION (1D6)

Lancer 1D6 dans les bois, décombres, boue et marais.

- Chenillé 1
- Semi chenillé 1,2
- A roues 1,2,3

Tout terrain : on relance 1D6 et sur 4+ on se dégage.

MINES

Attaque réussie sur 5+
Réussir un test d'expérience pour désamorcer (2+ si unité de génie ou pionniers)

MINES ANTICHAR

1D6	Effet sur le véhicule
1	Aucun effet
2-3	Immobilisé
4-6	Détruit