

BlitzKrieg 2^{ème} Edition

Modifications des règles

Ce document regroupe l'ensemble des modifications de la deuxième édition de Blitzkrieg. La deuxième édition comporte également un index et dix nouveaux scénarios originaux.

Infanterie

Page 8 : Commandement

Nouveau paragraphe

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

Page 9 : Mouvement

Modification

La distance de mouvement est augmentée de 5 cm si tout le mouvement a lieu le long d'une route.

Page 10 : Ramper

Nouvelle ligne à la fin du paragraphe

Une unité qui rampe peut tirer à puissance réduite.

Schéma p 12 : Visibilité dans les champs

Précision

Le schéma peut 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.

Page 12 : La fumée

Ajouter à la fin du paragraphe

La poussière soulevée par les véhicules dans certains terrains comme le désert par exemple, provoque le même effet que la fumée.

Page 13 : Tableau des armes légères

Modifications de certaines portées et ajout de la HMG de 12,7. Les servants ont maintenant une puissance de feu de 1D6-1

Tireur	Puissance de feu	Portée en cm
Servants	1D6-1	20
Milice	1D6/1D6-1	20/40
MG Caisse ou Co-ax	2D6	30/60
MMG, MG AA, 2xMG	3D6	40/80
HMG	4D6	40/80
HMG 12,7 ou cal.50	4D6	40/80/120
Canon 20 mm	2D6	40/120
Multi Canon 20 mm	4D6	40/120

Page 13 : Visibilité*Paragraphe modifié*

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.

Page 14 : Circonstance du tir*Nouveau paragraphe*

Servants et Milice : Les servants d'armes de soutien (MG, mortiers, LF, armes AC) ou de canons peuvent utiliser leurs armes personnelles mais uniquement en feu défensif et avec une puissance de 1D6-1. Si la puissance de feu est réduite par les circonstances alors elle devient nulle. Les unités de Milice qui disposent d'une puissance de feu de 1D6 peuvent tirer à puissance réduite avec 1D6-1. Il leur devient donc impossible dans ce cas de toucher une cible dans un couvert lourd.

Page 14 : Répartition des touches*Nouveau paragraphe*

Les touches sont réparties à raison de une par cible potentielle. Le tireur ne peut pas choisir quelle cible il a touché car dans le feu de l'action les soldats ne font pas dans le détail et tirent sur tout ce qui bouge. S'il y a plus de touches que de cibles, certaines peuvent recevoir plusieurs touches, les unités les plus proches du tireur étant atteintes en priorité. Par exemple si une MG obtient 3 touches sur un groupe de 5 unités, les 3 plus proches seront atteintes par le tir.

Dans tous les cas litigieux, on déterminera de façon aléatoire quelle unité a été touchée. Par exemple si un tireur cible une maison contenant 3 unités et obtient 1 touche il n'y a pas de problème si les unités sont identiques, n'importe laquelle des unités est touchée. Par contre si l'une des cibles est différente, par exemple une unité de commandement, il faudra alors déterminer au hasard si elle a été touchée ou pas (une chance sur trois dans ce cas).

Page 14 -15 : 2 nouveaux paragraphes

Exemple de tir (schéma page 14) : Dans le schéma ci-dessus, les unités sont toutes de l'infanterie de ligne vétérans.

Les unités du groupe « Tireur A » tirent 4D6 sur « Groupe I » qui est en train d'avancer à découvert. Le score pour toucher est de 3+. Les dés donnent 6, 4, 4 et 2. Les trois unités les plus avancées du « Groupe I » sont donc touchées et doivent effectuer un jet de sauvegarde. Les dés donnent 5, 3 et 1. Comme ce sont des vétérans, cela signifie qu'une unité est sauvée (5), une autre démoralisée (3) et la troisième éliminée (1). On élimine l'unité la plus proche et on détermine au hasard laquelle des deux autres est démoralisée.

Avec « Tireur B », le joueur choisi de faire deux tirs distincts. Tout d'abord la HMG effectue un tir sur B et D. Ils sont à plus de 30 cm dans une zone de couvert léger. La HMG ayant une portée de 40 cm, son tir n'est pas réduit. Le joueur lance 4D6 et obtient 5, 4, 3, 2 : une seule touche (car 5+ dans un couvert léger). L'unité B est touchée et obtient un 4 sur sa sauvegarde : elle est démoralisée. Le groupe de commandement choisi de tirer sur la cible C. Comme la cible est à portée longue la puissance de feu est réduite à 1D6. Le joueur obtient un résultat de 2 qui n'est pas suffisant pour toucher sa cible.

Ordre et regroupement des tirs

Afin d'accélérer le jeu, il est conseillé de regrouper les tirs des unités quand cela est possible. Par exemple, si un groupe de 5 unités d'infanterie fait feu sur une maison, le joueur peut lancer directement 10D6 et marque une touche pour chaque 6 obtenu. Toutes les armes légères peuvent regrouper leur tir (y compris les mitrailleuses montées sur les véhicules).

Cependant dans certains cas, un joueur peut ne pas vouloir regrouper ses tirs afin de garder l'opportunité de faire autre chose. Ainsi 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.

Règle optionnelle : *Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent décider d'un commun accord d'annoncer au préalable tous les tirs et actions de la formation qu'ils activent. Par exemple : « Je tire avec ma HMG sur la maison, j'envoie ces 3 unités à l'assaut, je réserve le tir de ces trois autres tandis que mon chef va se déplacer dans cette direction ». Cela peut sembler plus réaliste mais oblige à planifier ses actions sans pouvoir s'adapter aux résultats des combats à venir. Vous êtes libre d'adopter ce principe ou non.*

Page 15 : Tir d'opportunité

Nouveau paragraphe

Une unité peut se déplacer et réserver son tir pour garder la possibilité de faire un tir d'opportunité plus tard dans le tour. Par exemple des unités avancent vers un bâtiment. Un ennemi qui était caché ouvre le feu : les unités survivantes peuvent alors riposter, mais à puissance réduite puisqu'elles ont bougées.

Page 15 : Mouvement par surprise

Nouveau paragraphe

Lorsqu'une unité est au début du mouvement invisible du tireur (camouflée, en placement cachée ou hors de sa ligne de vue), elle peut tenter de franchir une zone dégagée très rapidement avant que le tireur n'ait le temps de réagir et ainsi éviter de se faire tirer dessus à découvert. Pour que le mouvement par surprise puisse être effectué, il ne faut pas que la zone à découvert fasse plus de 10 cm.

Le joueur doit alors déclarer un mouvement rapide et faire bouger ses unités les unes après les autres. Son adversaire doit réussir un jet d'expérience pour pouvoir réagir et effectuer un tir d'opportunité, sauf dans le cas d'une MG en tir d'interdiction qui peut tirer sans restriction. Même si le tireur dispose de plusieurs unités, il n'effectue qu'un seul jet d'expérience avec l'unité la plus expérimentée. Le tireur effectue un jet à chaque nouvelle unité qui traverse à découvert et tant qu'il ne réussit pas il ne peut pas faire de tir d'opportunité. Une fois le mouvement terminé ou dès qu'il réussit son test, le tireur peut alors faire feu mais les unités qui ont réussi leur mouvement par surprise sont maintenant à couvert ou hors de vue.

Page 16 : Assaut – Résolution

Paragraphe modifié

Les unités avec une expérience inférieure à celle de leur adversaire retranchent un point à leur dé de combat. Un résultat de « 6 » est cependant toujours un succès.

Les armes de soutien (sauf les LF) et les servants des canons qui sont attaqués au corps à corps ne combattent pas. Ils sont éliminés automatiquement si aucune unité infanterie amie n'est engagée dans le combat pour les soutenir.

Modificateurs

Assaut, PM ou Choc	+1
Groupe de commandement	+1
Expérience inférieure	- 1

Dans l'exemple, la phrase suivante est modifiée

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

Page 17 : Ajustement

Ajout d'une phrase à la fin du paragraphe

Dans un bâtiment à plusieurs étages, l'assaut ne peut avoir lieu que contre un étage à la fois. On ne peut pas changer d'étage pendant l'ajustement.

Page 17 : Cas des unités démoralisées

Paragraphe modifié

Les unités démoralisées qui sont attaquées au corps à corps sont automatiquement éliminées si aucune unité infanterie amie non démoralisée n'est engagée dans le combat pour les soutenir.

Page 18 : Ralliement

Précision

Les unités démoralisées peuvent tenter de retrouver leur état normal durant la phase de ralliement en réussissant un test d'expérience. Il n'est pas nécessaire pour cela d'être dans un couvert. Le test d'expérience est ajusté par les modificateurs suivants :

Page 18 : Modificateur pour le ralliement

Nouveau modificateur

- Hors de vue de l'ennemi +1

Une unité compte comme étant « hors de vue de l'ennemi » si aucun ennemi n'a une ligne de vue vers elle. Il est alors plus facile pour l'unité de se rallier et elle dispose d'un bonus de +1.

Page 19 : Mitrailleuses

Paragraphe modifié

Les mitrailleuses possèdent une cadence de tir et une portée plus importantes que celles qui équipent les unités d'infanterie ce qui en fait des armes redoutables. On distingue les mitrailleuses moyennes (MMG) et lourdes (HMG) afin de prendre en compte la cadence de tir et l'approvisionnement en munitions des pièces. Les mitrailleuses de gros calibre (12,7 ou cal. 50) disposent de capacités supplémentaires (voir ci-dessous).

Page 20

Nouveau paragraphe

HMG de 12,7 et cal. 50 : Ces mitrailleuses de gros calibre possèdent les particularités suivantes :

- Tir à portée extrême : Elles sont capables de tirer jusqu'à 1200 m mais dans ce cas la puissance de feu 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 (dans les 400 m) 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 (voir le chapitre sur les véhicules).
- Poids important : Du fait de leur poids très important ces mitrailleuses se déplacent de 5 cm de moins que les autres.

Page 20 : Mortiers

Le paragraphe est remplacé par le suivant.

Les mortiers suivent les règles du tir indirect (cf. Artillerie page 40).

Les mortiers légers se déplacent comme des mitrailleuses. Les mortiers lourds ne peuvent pas être déplacés par leurs servants. Ils doivent être chargés dans leur véhicule de transport et doivent être descendus pour pouvoir tirer.

Les mortiers légers anglais et américains ainsi que tous les mortiers lourds peuvent tirer des obus fumigènes. A chaque tir de mortier on doit effectuer un test de panne qui permet de déterminer si le mortier a encore ou non des munitions. Dans le cas des fumigènes, un résultat de « 1 » sur le jet de précision indique que le mortier n'a plus d'obus fumigène.

Les mortiers lourds ainsi que les mortiers de 60 mm Français et Américains 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 et le tir n'est précis que sur un 6 au lieu du 5+ habituel.

Un mortier qui tire sur un bâtiment à plusieurs étages 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.

Véhicules

Page 24 :

Nouveau paragraphe après Visibilité

Actions des véhicules

Lors d'un tour de jeu, un véhicule peut se déplacer et/ou effectuer un tir avec son armement principal et/ou ses MG, c'est à dire :

- Se déplacer et tirer mais avec un malus
- Rester immobile et tirer sans malus
- Faire un tir d'opportunité. Si le tir est effectué avant l'activation du véhicule, le véhicule ne pourra plus se déplacer du tour. Si le véhicule s'est déjà déplacé mais n'a pas encore tiré, le tir sera moins précis (cf. p 28).

Page 24 : Potentiel de mouvement

Précision

Type	Mouvement Clair/Route
Char moyen, Canon d'assaut ou Chasseur de char	40 / 60 cm
Char ou Chasseur de char lourd	30 / 45 cm
Chariot hippomobile	20 / 30 cm

Page 26 : Mouvement combiné

Nouveau paragraphe

Il est possible de combiner le mouvement d'une formation d'infanterie et d'une formation de blindés pour bénéficier de la protection apportée par les véhicules. Le joueur doit déclarer le mouvement combiné au début du jeu mais celui-ci ne peut pas être débuté en cours de partie (sauf en cas de renfort). Les deux formations sont alors activées en même temps mais les blindés ne doivent pas s'éloigner de plus de 5 cm de l'infanterie. Le mouvement combiné peut s'arrêter au début de n'importe quel tour. Chaque formation continue à faire son test de cohésion de façon indépendante.

Page 26 : Tir des véhicules

Ajout à la fin du premier paragraphe

Chaque véhicule ne peut tirer qu'une fois par tour sauf ceux avec la capacité CdF2.

Page 27 : Procédure de tir

Ajout à la fin du premier paragraphe

Les tirs des canons et véhicules sont toujours résolus de façon individuelle.

Page 28 : Modificateurs de tir

Ajout d'un modificateur

- Tir d'obus APDS ou APCR - 1

Ajout des paragraphes suivants

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.

On considère qu'un char ne peut pas tirer avec son canon sur de l'infanterie ennemie au contact. Il peut par contre utiliser ses MG dans leur arc de tir.

Armes antichars : Les armes telles que les Bazooka, Piat, Panzerfaust ou Panzerschreck n'ont pas de bonus pour le tir à bout portant (à moins de 10 cm) car c'est leur portée normale d'utilisation.

Canons AC : Les canons AC sont particulièrement difficiles à toucher car ils sont souvent très bien camouflés. Lorsqu'on tire sur un canon AC à découvert, on applique le modificateur pour cible de petite taille.

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 véhicule est considéré comme caisse invisible dans les cas suivants :

- Derrière un mur en pierre
- Enterré dans une position préparée
- Sur la ligne de crête d'une colline contre les tirs venant de plus bas.

Malus au tir : Les chars français, russes ainsi que ceux des pays mineurs (Belgique, Hollande, Pologne) sont moins efficaces en termes de visée et d'optique.

- 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 Forces Françaises Libres équipées 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).

Page 28

Modificateurs au test de destruction

- Munitions APCR/APDS (à - 60 cm) +1/+2
- Munitions HEAT (toutes portées) + 2

Nouveau paragraphe

Munitions spéciales : Les obus APCR (Armor Piercing Composite Rigid) fabriqués avec du tungstène possèdent un haut pouvoir perforant mais sont moins efficaces à longue portée (au delà de 60 cm). Les obus APDS (Armor Piercing Discarding Sabot) sont développés sur le même principe par les Britanniques et sont encore plus efficaces. Les obus HEAT (High Explosive Anti Tank) sont des munitions basées sur le principe de la charge creuse. Contrairement aux obus AP, leur efficacité n'est pas réduite par la distance aussi on n'applique aucun modificateur de distance lorsqu'on utilise un obus HEAT. Lorsqu'on utilise une munition spéciale, tout jet pour toucher de 5 ou moins signifie l'épuisement de ce type de munitions.

Page 28 : Tirs multiples (CdF2)

Modification de la première phrase

Certains canons peuvent tirer deux fois par tour et possèdent la capacité CdF2.

Page 29 :

Nouveau paragraphe

Tir d'opportunité des véhicules

Un char peut tirer généralement avec sa MG de caisse et son canon. Il n'est pas obligé d'effectuer tous ses tirs dans la même phase. Il est ainsi possible de tirer au canon en

tir d'opportunité puis ensuite de tirer à la MG pendant son activation (ou inversement).

Exemple : *Un Pz IV allemand peut lors de son activation se déplacer et faire feu sur un T34 russe en réservant son tir de MG. Il pourra alors effectuer un tir d'opportunité plus tard dans le tour avec sa MG mais à demi-puissance car il s'est déplacé.*

Page 29 : Assaut blindé

Modifications

Les chars, canons d'assaut et half-track peuvent effectuer un assaut blindé contre une unité d'infanterie, un canon AC, un camion ou une jeep durant leur mouvement.

...

En cas d'échec, l'infanterie subie une touche (elle doit donc faire un jet de sauvegarde) et doit reculer de 5 cm.

Page 29 : Assaut contre un blindé

Dans le paragraphe procédure, la ligne suivante est modifiée

- Unité d'assaut ou PM 5+

Page 31 : Arme antichars d'infanterie

Le bazooka passe à une puissance AC de 5 et le Piat à 6

Arme	Portée	AC
Bazooka	10/20	5
PIAT	10/20	6

Page 32

Nouveau paragraphe

Transport hippomobile

Toutes les armées à l'exception des Américains et des Anglais ont utilisés les transports hippomobiles pendant la seconde guerre mondiale.

Un chariot peut transporter une unité d'infanterie et une arme de soutien ou bien tracter un canon. Les règles pour les chariots sont identiques à celles qui régissent les camions excepté pour les points ci-dessous.

Un chariot se déplace à une vitesse de 30 cm sur route et 20 cm dans les autres terrains. Sa vitesse est réduite de 10 cm s'il tracte un canon. Un chariot se déplace comme l'infanterie et peut effectuer un mouvement rapide (10 cm de plus) un tour sur deux.

Les occupants d'un chariot ne bénéficient d'aucune protection mais ne sont pas considérés comme en mouvement pour le tir si le chariot se déplace. Une unité peut tirer depuis un chariot mais il n'est pas possible d'utiliser des armes de soutien.

Page 32 : Amphibie

Paragraphe modifié

Le véhicule peut franchir les rivières à une vitesse de 10 cm par tour. Les chars DD sont munis d'un système de flotteurs amovibles. Tant que les flotteurs sont en place, le char ne peut pas tirer et se déplace à demi-vitesse sur terre. Les flotteurs peuvent être enlevés automatiquement au début du mouvement mais ils ne peuvent plus être remis dans le cadre du scénario car l'opération est trop longue.

Page 32 : Double armement*Nouveau paragraphe*

Certains véhicules possèdent plusieurs canons. C'est le cas du B1-Bis Français, du T-35 russe ou du Grant/Lee américain. Le véhicule ne peut tirer qu'avec un seul canon à la fois.

Page 32 : Expérience des équipages*Paragraphe modifié*

La plupart des équipages de blindés sont des vétérans sauf dans les cas ci-dessous. Il est possible de passer un équipage de Vétéran à Elite pour un coût de 10 points ou de Conscrit à Vétéran pour 5 points.

Page 33 : Pas de radio*Paragraphe modifié*

Les véhicules blindés dépourvus de radio ne peuvent pas évoluer librement. Le véhicule doit être au début de la phase d'activation en vue et à moins de 15 cm d'un véhicule de commandement. Si ce n'est pas le cas, il faut réussir un test d'expérience pour pouvoir bouger le véhicule. Celui-ci peut néanmoins pivoter et utiliser ses armes normalement.

Page 33 : Tourelle étroite*Ajout d'une note*

Note : Le B1-Bis est équipé à la fois d'un canon fixe de 75 et d'une tourelle avec un canon de 37. Les restrictions pour la tourelle étroite ne concernent que le canon de 37 mm

Artillerie**Page 34 : Support d'artillerie***Précision, à la fin de la première colonne ajoutez :*

Un observateur ne peut pas bouger ni tirer pendant qu'il dirige un tir d'artillerie.

Page 34 : Contact radio*Précision*

Une fois le contact établi, il est maintenu automatiquement jusqu'à la fin de la partie sauf si l'observateur est éliminé.

Page 35 : Déclenchement du tir*Nouveau paragraphe*

Tir d'urgence : Lorsque la situation est critique, le joueur peut souhaiter déclencher le tir sans passer par la phase de réglage. Dans ce cas, le tir a lieu immédiatement après le jet de précision avec tous les risques que cela comporte. Le joueur doit indiquer qu'il effectue un tir d'urgence avant le jet de précision.

Page 35 : Couvert*Ajout d'un paragraphe*

- Dans le cas d'un bâtiment à plusieurs étages, seul l'étage supérieur est touché. Les unités au rez-de-chaussée ne sont touchées que si le bâtiment s'écroule (cf. 8-11).

Page 35 : Effet de suppression*Paragraphe modifié*

Effet de suppression : Les unités d'infanterie et les servants des canons AC pris sous le feu d'un tir d'artillerie indirect se jettent à terre pour chercher un abri. Les unités doivent cesser leur mouvement immédiatement et si elles tirent elles le font avec une puissance de feu réduite (ou un malus de -2 pour les canons AC). Aux tours suivants, si le tir d'artillerie continue, les unités qui veulent bouger dans la zone de tir (y entrer ou en sortir) doivent réussir un test d'expérience. Les unités dans un bunker ne sont pas affectées par l'effet de suppression.

Page 37 : Préréglage du tir en défense

Paragraphe modifié

Le joueur doit effectuer un jet de contact radio lorsqu'il désire déclencher le tir. La procédure s'effectue de façon classique mais la zone préréglée est automatiquement atteinte par le tir (pas besoin de jet de précision ni de déviation). Ceci permet d'assurer l'efficacité du tir sur certains points sensibles du dispositif.

Page 37 : Caractéristiques spéciales

Paragraphe modifié

HEAT/APCR/APDS/Stielgranade 41 : Certains canons peuvent tirer des munitions spéciales plus efficaces contre les blindés. Tout résultat au jet pour toucher inférieur ou égal à 5 signifie l'épuisement de ce type de munitions.

Les *Stielgranade 41* sont des munitions à charge creuse pour les canons de 37 mm allemands. Elles ont une puissance AC de 7 mais ont une portée réduite à 30 cm. De plus elles sont moins précises (malus de -1 au tir). La cadence de tir est réduite à un tir par tour.

Page 38 : Tir indirect

Paragraphe modifié (s'applique également aux mortiers)

Tir indirect

Le tir indirect permet à une pièce d'artillerie d'atteindre une cible sans la voir directement en étant par exemple caché derrière un obstacle. Seuls les mortiers, obusiers, les lance-roquettes, l'artillerie et les canons AA de 75 mm ou plus peuvent utiliser le tir indirect. Les canons AC ne le peuvent pas. Les mortiers et lance-roquettes ne peuvent utiliser que le tir indirect.

Si les servants ne voient pas la cible, ils doivent alors être guidés par un observateur. Ce peut être n'importe quelle unité de commandement ou véhicule équipé d'une radio qui a 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.

La procédure est semblable à celle d'un tir d'artillerie hors table sauf qu'il n'y a pas besoin de faire un jet de contact radio et que le tir est immédiat (comme un tir d'urgence). Un tir indirect touche une zone de 5 cm de diamètre (ou 10 cm pour un lance-roquettes) et toutes les unités, même partiellement, dans la zone subissent l'effet du tir. L'effet du tir est résolu comme un bombardement d'artillerie (cf. 5-1).

Le joueur place un marqueur de réglage sur la zone visée qui doit se trouver dans la ligne de vue de la pièce ou de l'observateur. Il effectue ensuite un jet de précision (5+ avec 1D6). En cas d'échec, il faut effectuer un jet de déviation avec une distance divisée par deux (de 5 à 15 cm) et déplacer le marqueur dans la direction indiquée. Le tir est alors résolu immédiatement. A chaque tour, la position du marqueur de réglage peut être ajustée de 15 cm maximum si on réussit un jet à 3+ ou automatiquement si la pièce voit directement sa cible.

On ne peut pas faire de tir indirect depuis l'intérieur d'un bâtiment, d'un bunker ou depuis les bois ni si la cible se trouve à moins de 10 cm pour un mortier léger, 20 cm pour un mortier lourd ou 30 cm pour un canon ou un lance-roquettes.

Munitions : Si le résultat du jet de précision est de « 1 », on relance 1D6 et un résultat de « 1 ou 2 » (ou 3 pour les russes et mineurs) signifie l'épuisement des munitions. Dans le cas d'un tir de d'obus fumigènes, le résultat de 1 indique directement l'épuisement des munitions.

Fortifications

Page 41 : Mines antichars

Modifications

L'efficacité d'une mine ne dépend pas du blindage de la cible puisque ce sont les chenilles ou le dessous du véhicule qui est touché. Quand un véhicule passe dans un champ de mines, on lance 1D6 pour déterminer l'effet de celui-ci dans le tableau ci-dessous :

1D6	Effet
1	Aucun effet
2-4	Immobilisé
5-6	Détruit

Les passagers d'un véhicule détruit doivent le quitter et faire un jet de sauvegarde et peuvent donc être démoralisés ou éliminés. Les unités d'infanterie à côté d'un véhicule détruit ne sont pas affectées de même que les passagers d'un véhicule immobilisé.

Page 46 : Combat de nuit

Paragraphe modifié

Une unité qui fait feu révèle sa position même si elle est hors de distance de visibilité normale. En effet durant la nuit l'utilisation des balles traçantes et les éclairs des explosions rendent plus facile la détection. Les unités adverses peuvent lui tirer dessus en tir d'opportunité mais avec un malus pour tir dans des circonstances difficiles pour l'infanterie ou un malus de -2 pour l'artillerie et les véhicules.

Ordres de bataille

Page 69 : Présentation

Nouveau paragraphe

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

Page 70 : Armes de soutien

Modifications dans les tableaux

Armes de soutien	Points
HMG 12,7 ou cal.50	50

Equipements spéciaux	Points
Chariot hippomobile	5

Page 72 : PanzerGrenadiers

Précision

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

Page 77-78 : Equipement Allemand

Ajout du char Panther A

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

Note : 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.

Pak36 et Pak38

Les canons Pak36 et Pak38 peuvent tirer des obus HE (puissance 1D6 et 2D6 respectivement)

Le canon Pak36 peut tirer des obus Stielgranate 41 au lieu d'obus HEAT à partir de 1942 (+10 pts).

Sdkfz 234/4 Puma : Ce véhicule n'a pas de toit ouvert.

Munitions HEAT : *Les véhicules suivants peuvent avoir des obus HEAT en option pour un coût de +10 pts :*

Stug III B/D, StuG 42

Page 80 : Compagnie de fusiliers russes

Le support peut être constitué par une HMG de 12,7 mm

MMG, HMG, HMG 12,7 39-45 30/40/50

Page 80 : Pionniers

Ajouter à la fin du 2^{ème} paragraphe :

Ce genre de formation a largement été utilisé pendant la bataille de Kursk en juillet 1943.

Page 80 : Cocktails Molotov

Les compagnies de Fusiliers et de Skieurs peuvent être équipées de cocktails Molotov (5 pts par unité). Les compagnies d'Assaut PPsH n'ont plus cette possibilité qui est déjà intégrée dans leurs capacités de combat.

Page 84 : Equipement russe

T60 et T70 : *Ces véhicules ont une tourelle étroite et coûtent 10 points de moins.*

Canon AC Russe : *Les canons AC 37L peuvent tirer des obus HE pour une puissance de 1D6. Les canons de 45L, 45LL et 57LL ont des obus HE d'une puissance de 2D6.*

Canon de 76L russe : *La puissance AC de ce canon est réduite à 6 mais il bénéficie de la portée accrue des canons longs (L). En conséquence les véhicules T34-76 B/C, T34 LF, KV-IA, KV-IC, SU 76 et SU 76 M sont modifiés : leur puissance AC passe à 6 et leur coût baisse de 10 points.*

KV85 : *Coût revu à 175*

Canon Zis-3 76L

Artillerie	Date	Points	CdF	AC	HE	Notes
Canon Zis-3 76L	42-45	80	1	6	3D6	

Nouveaux chars Russes

(Présents dans le supplément Front de l'Est)

Chars rapides	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
BT-5	33-41	70	P	10	4	T45L, MG co-ax, Non fiable, Pas de radio, Tout terrain
BT-5 A	33-41	70	P	10	4	T76*, MG co-ax, Non fiable, Pas de radio, Tout terrain
BT -5 OT	33-41	90	P	10	-	Lance-flammes, MG co-ax, Non fiable, Pas de radio, Tout terrain
BT-7	37-41	75	P	11/10	4	T45L, MG caisse, MG co-ax, Non fiable, Pas de radio, Tout terrain
BT-7A/7M	38-41	75	P	11/10	4	T76*, MG caisse, MG co-ax, Non fiable, pas de radio, Tout terrain, Option : MG arrière (BT-7M) + 5pts
Chars amphibies	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
T-37 et T-38	39-41	50	P	10	-	2xMG, Amphibie, Pas de radio
T-40	40-43	60	P	10	-1/1	HMG 12,7 ou T20L, Amphibie, Pas de radio, Tout terrain
T-40 A	41-43	65	P	11/10	-1/1	HMG 12,7 ou T20L, Pas de radio, Tout terrain
Chars légers	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
T-50	41-42	105	-	13/12	4	T45L, MG caisse, MG co-ax, Tourelle étroite
Chars lourds	Date	Points	Taille	BL	AC	Armement
T-35	35-41	135	G	12/11	4	T76*, 4 x T45L, 4 x MG, Lent, Non fiable, Tir immobile

Notes : Les chars rapides BT-5 et BT-7 sont dotés de roues et de chenilles escamotables. On peut préciser au début d'un scénario si le char possède ses chenilles ou non. Avec des chenilles ils se déplacent comme des chars légers, avec des roues comme des VBL.

Le T35 possède un canon de 76* et 4 tourelles secondaires de 45L. Pour tirer le char doit rester immobile. Etant donné la complexité de l'engin, il faut que l'équipage réussisse un test d'expérience pour pouvoir tirer avec chacune des tourelles secondaires

Ordre de bataille américain

Les HMG sont de cal.50 et coûtent 50 points

Page Infanterie mécanisée US

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

Munitions des véhicules US

Les véhicules suivants disposent de munitions spéciales et le coût est modifié :

M4A3 Sherman 76	Obus APCR coût 190 pts
M4A3E8 'Easy Eight'	Obus APCR coût 195 pts
M4 Sherman 105	Obus HEAT coût 175 pts
M-10 Wolverine	Obus APCR coût 150 pts
M-18 Hellcat	Obus APCR coût 140 pts
M-26 Pershing	Obus APCR coût 220 pts
T-30 HMC	Option obus HEAT (+10 pts)
T19 HMC	Option obus HEAT (+10 pts)
Canon AC 76 L	Option obus APCR en 44-45 (+5 pts)

Canon AC 37LL : *Le canon AC 37LL peut tirer des obus HE pour une puissance de 1D6.*

Ordre de bataille anglais

Char modifiés

Valentine VIII-IX- X	42-44	115	G	14	5	T57L (sans HE), MG Co-ax, Lent, Fumigène, à partir de 44 option obus APDS (+10 pts)
Churchill III-IV	42-45	145	G	16/15	5	T57L (sans HE), MG Caisse, MG Co-ax, Lent, Fumigène, à partir de 44 option Obus APDS (+10 pts)
M-10 Achille	45	190	-	15/12	9	T76LL, MG AA, Toit ouvert, Fumigène, Obus APDS

Pour les canons AC de 6 et 17 livres les obus APDS sont disponibles en 44-45.

Ordre de bataille français

Canon AC 47L : *Le canon AC 47L peut tirer des obus HE pour une puissance de 2D6.*

Ordre de bataille italien

Canon AC 37L : *Le canon AC 37L peut tirer des obus HE pour une puissance de 1D6. A partir de 1943, le canon de 37L peut être équipé d'obus Stielgranate 41 (+10 pts).*

Canon AC 47L, Obusier 65* et 75* : *Ces canons peuvent tirer des obus HEAT à partir de 1943 (coût + 10 pts).*

Notes du concepteur*Nouveau paragraphe*

L'échelle choisie est parfaitement adaptée aux figurines de 10, 12, 15 et 20 mm. Pour jouer en 6 mm, il est conseillé de modifier toutes les distances par un facteur de 3/5. Ainsi la table de jeu standard fait 72 x 108 cm et l'infanterie se déplace de 12 cm. Pour jouer avec du 25 ou 28 mm, on conserve les distances mais les socles ne comprendront que 1 ou 2 figurines.