

# WARHAMMER MODERN BATTLES

**Auteur : Guy Bowers**

*La différence entre le guerrier antique et son équivalent moderne est que le soldat actuel apprend à aimer se coucher au sol.*

Cette règle est une adaptation des règles de **Warhammer Ancient Battles** pour couvrir la guerre au 20e siècle. L'objectif est de produire des règles qui permettent de s'amuser tout en respectant les tactiques utilisées sur le champ de bataille en les appliquant au jeu.

## Terrain

Les natures de terrain sont les mêmes qu'à **WAB**, à une exception, le terrain difficile étant divisé entre (dense et clairsemé).

La plus grande partie d'une table est généralement du terrain **découvert** (Open) et ne présente pas de règles spéciales pour le mouvement ou les couverts. Cela inclut tous les types de terrains (plaines, prairies, steppes gelées, désert, etc.).

Le terrain **difficile** est divisé en 2 sous-catégories :

Le terrain **clairsemé** (*Scattered*) procure un couler léger à l'infanterie qui y stationne sans bouger durant son tour. Les éboulis, les champs de blé, les broussailles sont des terrains clairsemés.

Le terrain **dense** (*Dense*) offre à l'infanterie un couvert léger (*soft cover*). Les bois, la jungle, les marais sont des terrains denses.

Le terrain **très difficile** (*Very difficult*) ralentit l'infanterie et les véhicules de la moitié de leur mouvement. Les marécages, les champs couverts de neige, le gué de rivières, etc.).

Le terrain **infranchissable** (*Impassable*) ne peut pas être traversé à moins que les unités soient équipées de matériels adaptés. C'est le cas par exemple de troupes de montagnes ou de commandos équipés de cordes et de grappins.

## Mouvement des fantassins

Les mouvements utilisent les mêmes conventions qu'à **WAB**. La plupart des unités ont une valeur de déplacement de 4" (10 cm). Nous considérons que les soldats transportent leurs armes et leur équipement de combat (casque, paquetage, gourde, etc.).

Certaines unités non-régulières ou des troupes légères ont une valeur de mouvement de 5" (12,5 cm).. ces unités ne transportent que leurs armes et des munitions. Ceci inclut les unités de la Waffen-SS au début de la deuxième guerre mondiale (lorsque leur doctrine de combat était de voyager vite et

légèrement), les commandos et la plupart des unités soviétiques.

L'infanterie et les véhicules peuvent décider de se déplacer du double de leur mouvement (pas de gymnastique) mais elles ne pourront pas tirer durant leur tour. Les unités peuvent tripler ce mouvement si elles se déplacent en colonne et en terrain découvert avec tous les inconvénients qu'impliquent cette formation.

## Mouvement des véhicules

Le déplacement des véhicules est basé sur leur vitesse et leurs performances tout-terrain. Par exemple, un char Tigre a un mouvement de 6" (15 cm). alors qu'un char Sherman a un mouvement de 8" (20 cm) et un char BT un mouvement de 10" (25 cm).

Les véhicules à roues se déplacent en terrain découvert normalement. Ils ne peuvent cependant pas se déplacer du double de leur mouvement en terrain clairsemé ni entrer dans des terrains denses ou très difficiles.

Les véhicules sur roues peuvent tripler leur déplacement sur route.

Un camion standard a un mouvement de 6" (15 cm). Les véhicules civils avec une transmission simple (2 roues motrices) ne sont pas conçus pour faire du tout terrain et doivent tester avant chaque mouvement pour ne pas s'immobiliser.

Les véhicules semi-chenillés se déplacent comme les véhicules à roues (mais sans bonus sur route). Ils peuvent entrer dans du terrain très difficile mais avec le risque de s'immobiliser (test avant chaque mouvement).

Les véhicules chenillés se déplacent librement en terrain découvert et clairsemé. Ils peuvent entrer dans du terrain dense ou très difficile mais avec le risque de s'immobiliser (test avant chaque mouvement).

### Tester l'immobilisation (D6)

Type du terrain	Réussite
Difficile Clairsemé	2+
Difficile Dense	3+
Très difficile	4+

## Mouvement des armes lourdes

Les armes lourdes se décomposent en quatre catégories :

- Les armes sur trépier ou affût léger qui peuvent être transportées à dos d'hommes. Ces armes se déplacent comme les fantassins mais ne peuvent pas doubler leur mouvement.
- Les armes sur affût moyen (jusqu'à 47mm) peuvent être déplacées sur

# WARHAMMER MODERN BATTLES

terrain découvert mais sans mouvement double.

- Les armes sur affût lourd (jusqu'à 76mm) peuvent être déplacés sur terrain découvert à la moitié du mouvement
- Les armes sur affût très lourd (88mm et plus) ne peuvent pas être déplacés mais seulement accrochés à un véhicule pour être remorqués.

Une arme lourde qui se déplace ne peut tirer durant le même tour.

## Ligne de tir

Les unités ne peuvent pas tirer à travers une unité alliée à moins qu'ils ne soient en position surélevée par rapport à celle-ci.

Les pièces d'artillerie ou les mitrailleuses sur trépiers doivent être ré-orientées pour tirer sur une cible qui ne serait pas dans leur arc de tir (90°)

Le canon de Flak de 88mm allemand, le 2pdr britannique et la mitrailleuse Vickers sont des exceptions et disposent d'un arc de tir de 360°.

Les messages, les radios, les lignes de téléphone de campagne permettent une communication instantanée entre les unités. Cela comprend également le tir de fusée éclairante dans certains cas.

Les personnages et les spécialistes ( les chefs et les opérateurs radios ) bénéficie de la règle "Attention Chef" pour éviter d'être pris pour cible. Mais il existe deux exceptions :

- Un bombardement peut toucher un personnage ou un spécialiste.
- Un tireur embusqué (*sniper*) peut choisir librement sa cible s'il bénéficie d'une ligne de tir directe.

Dans le cas d'un opérateur radio, son équipement disparaît avec lui s'il est mis hors de combat.

## Tirer

Le tir suit les mêmes principes que **WAB**. Il doit suivre une ligne de tir directe, sans passer au travers de troupes amies ou ennemies.

### Modificateurs

<b>+1</b>	Tirer sur une cible de grande taille ou sur une unité regroupée .
<b>+1</b>	Tirer sur la même cible de grande taille.
<b>-1</b>	Tirer en se déplaçant ( <i>si autorisé</i> )
<b>-1</b>	Tirer à longue portée ( <i>au delà de la moitié</i> )
<b>-2</b>	Tirer à portée extrême ( <i>au delà de la portée</i> ).
<b>-1</b>	Tirer sur une cible avec un couvert léger. ( <i>mur, trou d'homme, char en défilement de tourelle, écran de fumée</i> ).
<b>-2</b>	Tirer sur une cible avec un couvert lourd ( <i>Tranchée aménagée, maison fortifiée, embrasure de bunker</i> )

Cible de grande taille : Les véhicules moyens et lourds sont considérées comme des cibles de grande taille. Les motos ou les véhicules légers ne le sont pas.

Couvert des véhicules : normalement les véhicules et en particulier les chars ne peuvent bénéficier d'un couvert. Cependant dans le cas d'un scénario particulier ils peuvent bénéficier d'une position préparée et à ce titre bénéficier d'un couvert léger comme s'ils étaient en défilement de tourelle.

Les murs et les clôtures ne sont pas des couverts seule la pente d'une colline ou d'un fossé permet de se mettre en défilement de tourelle.

Boucliers des pièces d'artillerie : Ils offrent un couvert léger aux servants pour tout projectile ou gabarit touchant la pièce par le devant. Les pièces dans positions préparées bénéficient d'un couvert lourd de tous les côtés.

Fumée : Toute cible dont la ligne de tir passe au travers d'un écran de fumée est considérée comme bénéficiant d'un couvert léger. Si la ligne traverse deux zones de fumée la ligne de tir est considérée comme bloquée.

Grouper! : Tout tir sur une unité formée ou regroupée (dont les bases des figurines sont au contact) est considérée comme visant une cible de grande taille. Ceci ne concerne pas une arme avec des servants qui bénéficient de la protection de l'arme ou d'une position.

Tir à la hanche : Tirer en mouvement est possible avec une arme automatique ou semi-automatique. Mais ce tir sans visée est très approximatif et il diminue par deux la cadence de tir de l'arme.

### 7 pour toucher

Tout modificateur qui réduit les chances de toucher à une valeur supérieure à 6 (sur unD6) est un échec automatique.

C'est une règle très importante avec des conséquences importantes et parfois subtiles. Le fusil standard à une portée de 24" (60 cm) avec une portée extrême de 48" (120 cm).

Vous pouvez donc viser une cible en terrain découvert à 48" (120 cm) de distance mais à seulement 24" (60 cm). Si la cible bénéficie d'un couvert. Si la cible est dans un bunker la distance tombe à 12" (30 cm).

### Mauvais tireurs

Les unités d'infanterie avec une capacité de tir de 2 (BS2) sont désavantagés par la règle des **7 pour toucher**. Pour équilibrer ce point, de telles unités sont autorisés à diviser par deux leur nombre de tirs potentiels en conséquence

# WARHAMMER MODERN BATTLES

de quoi, elles touchent sur un **6**. Par exemple, un groupe de combat composé de 10 recrues tirant à longue portée sur une cible à couvert (léger) bénéficient de 5 tirs et devront faire des **6** pour toucher. Quand aux unités avec une capacité de tir de 4, elles sont rares et ceux sont de bons tireurs.

## Sauvegarde

Quasiment aucune troupe ne porte de protection élaborée. Le casque lourd ne donne pas de sauvegarde.

Les conséquences de ne pas avoir de sauvegarde d'armure (sachant que la protection des couverts est pris en compte lors du tir) sont que la partie est beaucoup plus rapide à jouer.

Les casques fournissent néanmoins une protection contre les tirs d'artillerie. Toutes les troupes sans casques doivent gérer les tirs d'artilleries avec une force de +1.

## Embuscade (optionnel)

Les armes antichars peuvent choisir de tirer dans un mode appelé "Embuscade". Durant leur phase de tir, le joueur les contrôlant peut placer un marqueur dans son arc de tir, avec une ligne de visée valide et à portée.

L'unité ne peut ni tirer ni se déplacer dans le même tour. Durant la phase de mouvement du joueur adverse lord du tour suivant, le joueur en embuscade peut activer son unité pour tirer sur une unité ennemie dans un rayon de 3" (7,5 cm) du marqueur. Le tir et les résultats sont calculés immédiatement.

Les mitrailleuses ne bénéficient pas de cette règle.

## Tester l'Initiative

Parfois les groupes de combats et les véhicules sont amenés à faire un test d'initiative.

Le risque d'immobilisation ou la détection d'un champ de mine peut être résolu grâce à un test d'initiative.

Ainsi un groupe expérimenté repéra plus facilement des mines ou évitera plus efficacement de s'embourber qu'un groupe moins affûté.

## Psychologie (Morale)

La seule modification significative par rapport aux règles de psychologie de WAB est l'introduction du concept de clouage au sol (pinning).

Quand un groupe de combat bénéficiant d'un couvert manque son test de panique (après avoir subi 25% de pertes sur un tir), l'unité de fuite pas mais devient **secouée** (*suppressed*).

Une unité **secouée** ne peut plus tirer, ni se déplacer jusqu'à ce qu'elle se rallie (en réussissant un test de commandement au début de son tour). Les hommes de l'unité rentrent la tête et aident leurs camarades blessés. Si un groupe de combat **secoué** manque un deuxième test, il abandonne sa position et fuit. Les unités **secouées** n'affectent pas la psychologie des troupes alliées à proximité.

*Une unité **secouée** baissant la tête, elle ne peut-être la cible de tir sélectif d'un tireur embusqué. Mais elle peut être prise pour cible par des tirs indirects.*

Quand c'est un groupe de combat surpris à découvert qui manque son test de panique (après avoir subi 25% de pertes sur un tir), il se replie.

Si les troupes qui refluent parviennent à couvert, elles peuvent tenter un test de ralliement s'il n'y a aucun ennemi à moins de 8" (20 cm). En cas de succès, le groupe passe dans l'état **secoué** sinon il continue de fuir à plein mouvement. Ce test n'est réalisé que la première fois que l'unité atteint un couvert.

Les unités en fuite qui rallient deviennent **secouées**.

## Echecs volontaires

Un joueur peut décider de faire échouer délibérément à un test de panique à une unité (et d'en subir les conséquences). Cette tactique peut s'avérer utile lorsque l'unité est trop exposée.

## Taille des unités à rallier

Toutes les unités d'infanterie, les armes d'appui feu, les équipages de véhicules peuvent tenter de se rallier tant qu'ils possèdent au moins la moitié de leur force initiale. En dessous, l'unité ne peut se rallier et est retirée.

## Assauts

Le combat au corps à corps comme dans **WAB** comprend la mêlée et des tirs à bout-portant. Lorsque les assaillants chargent, il n'y a pas de d'ordres de *Maintien et Tir* ou *Tir et Fuite*. L'unité attaquée garde sa position ou fuit.

Si une des unités à des grenades, elle frappe la première. Si les deux unités en sont équipées, c'est l'unité qui charge qui frappe la première. De plus les grenades permettent à toutes les

# WARHAMMER MODERN BATTLES

figurines équipées de combattre même si elles ne sont pas au contact, jusqu'à 2" (5 cm).

Un assaillant qui utilise des baïonnettes peut relancer ses attaques manquées.

Un assaillant qui utilise des mitraillettes pour l'assaut double son nombre d'attaques équivalent.

## Protection

Lors de l'attaque de positions défensives, une unité dans un couvert léger bénéficie d'un modificateur -1 pour être touché. S'il agit d'un couvert lourd (bunker ou char), le modificateur passe à -2.

Une unité secouée ne bénéficie pas de modificateurs. De même si l'attaquant utilise des grenades, l'avantage du couvert est supprimé.

## Résultat du combat

Normalement, seul le décompte des pertes est pris en compte. Aucun modificateur n'est utilisé (il n'y a pas de bonus de rangs, d'attaques de flancs, de bannières ni de musiciens).

Les tests de panique sont faits normalement. Une unité bénéficiant d'un couvert ayant le choix de fuir ou de devenir **secoué**.

*Certains pays ont utilisé des drapeaux dans certaines occasions. Un drapeau donne un bonus de +1 pour le résultat du combat. Il permet également de relancer le test de panique.*

## Blindés

La plupart des véhicules sont considérés comme des cibles de grande tailles. Chaque véhicule possède une valeur de blindage pour ses différentes parties, avant (*front*), arrière (*rear*), cotés (*flank*), dessus (*top*) conformément à la définition donnée dans le livre de règles de WAB page 13.

Une unité tirant dans une zone touche la partie de blindage correspondante. La valeur de blindage du dessus est utilisé pour les assauts d'infanterie ou les attaques aériennes.

Le profil d'un char standard ressemble à ça :

Blindage									Points
M4 Sherman	M	BS	Tni	Ld	Front	Side	Rear	Top	
	8	3	3	6	5	4	4	3	115

## Arc de tir

Les armes d'un blindés ont les mêmes restrictions que les armes lourdes, à savoir un arc de 90° soit 45° de part et d'autre du canon.

### Chef de char visible

Un char dont le chef de char est sorti de sa tourelle peut tourner librement de 360° pour sélectionner une cible. Cela permet de mieux repérer les cibles mais le chef de char peut devenir une cible bénéficiant d'un couvert lourd (-2). Dans cette situation, le char est également plus vulnérable aux assauts de l'infanterie.

### Trappes fermées

Dans cette configuration, le char voit son angle de visée réduit à 90° dans la direction du canon. Pour changer l'orientation de la tourelle, un test d'initiative est nécessaire. Certains blindés comme le Tiger ont une vitesse de rotation de la tourelle assez lente. Dans ce cas la rotation est limitée à 90° par tour.

## Equipage de char

Les équipages ignore les événements et les tests de psychologie autour de leur machine. Cependant lorsque le char est touché, ils peuvent avoir à réussir un test de panique pour rester dans le char (au lieu de l'évacuer).

## Groupe de véhicule (Optionnel)

Les véhicules sont généralement regroupés au sein d'une même unité. Les véhicules composant cette unité doivent passer un test de psychologie lorsque l'un des véhicules est détruits. S'ils échouent, ils se désengagent en enclenchant la marche arrière et en reculant le plus vite possible jusqu'à ce qu'ils réussissent un test de ralliement.

## Protection

Certains véhicules, comme le KV2, ont une silhouette si haute qu'ils ne peuvent prétendre à se mettre à couvert. Une simple palissade de bois ou un muret de pierre n'est pas un couvert pour un char (car ils n'arrêteraient pas un obus).

Pour bénéficier d'une protection, un char doit être en défilement de tourelle, à l'abri d'une colline, d'une levée de terre ou d'un obstacle similaire. Un char ne peut se cacher derrière un angle d'immeuble tout en tirant.

## Dégâts

Si le char est touché par un projectile, il faut soustraire la **force** (*Strength*) de ce projectile à la valeur du **blindage** pour la localisation touchée. Le résultat est appelé **résistance**.

# WARHAMMER MODERN BATTLES

Le possesseur du blindé, lance alors un D6. Si le résultat obtenu est supérieur à la **résistance** calculée alors le blindage du char n'a pas été pénétré. Dans le cas contraire, le char est endommagé.

Le tableau qui suit est une aide pour calculer la sauvegarde à obtenir en fonction de la **force** du projectile et du **blindage** du char.

		Valeur du blindage présenté									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force du projectile	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	2+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	3+	2+	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	4+	3+	2+	-	-	-	-	-	-	-
	5	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-	-	-
	6	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-	-
	7	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-
	8	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-
	9	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-
	10	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-
	11	*	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+
	12	*	*	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+

\* **Pas de sauvegarde** – Lancer un D6 et regarder les dommages sur la colonne x+.

- **Sauvegarde automatique**

## Dégâts (méthode simplifiée)

Cette méthode est conseillée pour les batailles à grande échelle avec un nombre important de blindés.

Le test de résistance effectué par le propriétaire du char détermine le type de dégâts en cas d'échec. Par exemple, un Tiger I est touché sur son blindage avant (6) par un canon de 85mm (force 9). La résistance est de 3 et la sauvegarde de 4+. Si le résultat est compris entre 1 à 3, le char est endommagé alors qu'avec 4 ou plus le char ne sera pas affecté. Si le Tiger I avait été touché par un canon de force 7, il aurait une sauvegarde de 2+ et son pire résultat serait un test de panique (si le dé est un 1).

Dégâts (simplifiés)				
Dégâts	Dé Sauvg	1	2	3+
		Blindage	Impact mineur	Impact majeur
		L'équipage réussit un test de panique ou abandonne le véhicule.	L'équipage réussit un test de panique ou le véhicule ne pourra ni bouger ni tirer au prochain tour.	Véhicule détruit

## Dégâts (méthode détaillée)

Cette méthode est conseillée pour les batailles de taille normale avec un nombre raisonnable de blindés.

Dans cette méthode, un lancer est fait par l'attaquant pour déterminer les dommages occasionnés par l'impact. Ce dé est modifié si le blindé est touché sur un côté (plus de risques d'immobilisation) ou par l'arrière (plus de risques d'un incendie du moteur).

## Dégâts (détaillés)

Dé Sauvg	1	2	3	4+
Dé dégâts	Blindage	Impact mineur	Impact majeur	Impact critique
1-	Immobilisé	Immobilisé 1 Perte	Immobilisé D3 Crew	Immobilisé D3 Pertes
2	Rebond	D3 Pertes	Feu à bord D6 Pertes	Feu à bord D6 Pertes
3	Canon D3	Canon D6 1 Perte	Canon D6 D3 Pertes	Canon D6 D6 Pertes
4	1 Perte	Feu à bord	Feu à bord D3 Pertes	Brasier
5	Rebond	D3 Pertes	D6 Pertes	2D6 Pertes
6+	Feu à bord	Brasier	Brasier	Explosion

## Modificateurs de dégâts

+1 Au jet si c'est un impact à l'arrière

-1 Au jet si c'est un impact sur un flanc

**Rebond** Pas de dégâts sur le char mais l'équipage doit réussir un test de panique ou bien abandonner le véhicule

**X Perte(s)** Le nombre indique combien de membres de l'équipage ont été mis hors de combat. L'équipage doit faire un test de morale quand plus de 25% de ces membres sont tués. S'il ne reste que la moitié des hommes, le char peut tirer ou se déplacer mais pas les deux.

**Canon Dx** Le nombre indique de combien est réduite la capacité de tir (BS) du canon principal (ou une des tourelles au hasard si le char en a plusieurs). Si la valeur est réduite à 0, l'arme est indisponible. Si c'est l'arme principale, l'équipage doit réussir un test de panique ou évacuer le char.

**Immob** Le véhicule est immobilisé, il ne peut plus se déplacer. L'équipage doit réussir un test de panique pour rester dans le véhicule.

**Feu à bord** Un feu s'est déclaré à bord. Il est maîtrisé si l'équipage réussit un test de commandement. L'équipage ne peut plus agir pour un tour occupé qu'ils sont à combattre le feu. En cas d'échec, le feu devient un brasier sur 4+. Sur '1', il s'éteint de lui-même.

**Brasier** Un important feu s'est déclaré et l'équipage doit abandonner le véhicule. Chaque membre doit réussir un jet sur 4+ pour survivre. Aux tours suivants, le char explose sur 4+ ou s'éteint tout seul sur '1'.

**Explosion** Le char explose lorsque ses munitions sont touchées. L'équipage est tué. Toute unité d'infanterie dans un rayon de D6" sont blessés sur 4+. Avec des chars légers ou des véhicules (sans munitions) le rayon n'est que de D3".

# WARHAMMER MODERN BATTLES

Un équipage qui abandonne un véhicule doit s'enfuir. Si le joueur dispose de figurines, il peut tenter de rallier l'équipage qui pourra réoccuper le véhicule le cas échéant.

## Prendre d'assaut un blindé.

Comme souligné auparavant, un char est un considéré comme un couvert lourd, alors qu'un véhicule ouvert ou dont les trappes sont ouvertes ne bénéficie que d'un couvert léger. L'équipage peut se défendre, mais les assaillants sont considérés comme étant dans un couvert léger (pas facile de se défendre dans un char).

Si une figurine dispose de grenades antichar, elle est traitée à part de la manière suivante : Il faut faire un test pour toucher comme normalement en utilisant la capacité de tir (**BS**). Sur un '1', la grenade échappe au lanceur, un «2' est un échec alors qu'un jet de 3+ est une touche. Les dégâts sont ensuite calculés en utilisant le blindage du dessus (**Top**).

*Certaines grenades antichar comme les cocktails Molotov ou des bombes collantes sont susceptibles de blesser le lanceur en cas d'échec.*

## Fantassins sur tanks

Les fantassins sont parfois transportés directement sur la plage arrière ou la structure du char. Les soviétiques ont rendu l'utilisation populaire, mais les allemands ou les américains l'ont également utilisée.

Ces troupes bénéficient d'un couvert léger et ne sont pas considérées comme groupées.

## Pièce d'artillerie de campagne

Ces pièces ont une valeur d'endurance de 6 si elles sont touchées. Les obus AC perforants ne leur cause pas de dégâts ce qui n'est pas le cas pour les obus explosifs (**HE**) ou explosifs antichar (**HEAT**). Un dé de déviation est utilisé pour voir si la pièce est touchée de plein fouet (**HIT**) ou par des éclats (Flèche).

Si le canon est touché de plein fouet et la force du projectile est utilisé. Sinon la pièce et ses servants sont touchés par des éclats de la force/2 pour les obus explosifs et de la force/4 pour des obus explosifs antichar.

## Tirs indirects

Les tirs indirects sont considérés comme étant à portée extrême et de ce fait ont un malus de -2. Ils ont surtout un effet sur la cohésion de l'unité.

## Réglages

A partir de la deuxième salve (et des salves consécutives), un observateur d'artillerie avancé peut corriger le tir.

Il effectue un test d'initiative et si le test est réussi, les salves suivantes auront un bonus de +1.

## Mortiers

Les mortiers ont une cadence de tir élevée mais ils sont plus limités pour les corrections et dans la quantité de munitions allouée.

Les mortiers légers et moyens peuvent tirer jusqu'à 2 fois par tour. Les mortiers lourds ne peuvent tirer qu'une fois par tour.

Les mortiers ne peuvent faire que des tirs indirects et sont limités à quatre salves par combat (sauf règle spéciale).

## Gestion des tirs

Pour effectuer un tir indirect, il faut soit que le chef de pièce / de la batterie est une vue directe sur l'objectif soit qu'il dispose d'un moyen de communication radio ou filaire avec un observateur avancé donnant les coordonnées de l'objectif ou un nom de code correspondant à un tir pré-établi.

## Désigner un objectif

Si une ligne de vue peut être tracée entre n'importe quelle unité disposant d'un moyen de communication radio ou filaire, et que cette unité ne se déplace ni ne tire durant ce tour, elle peut communiquer les informations de la mission de feu à la batterie. Les tanks ou les véhicules disposant d'un opérateur radio dédié ignorent cette règle.

Les observateurs d'artillerie sont spécialement entraînés à cette tâche. Lorsqu'un observateur obtient un impact direct (**HIT**), il informe la batterie et les coups suivants seront plus précis.

## Tirs pré-établis

Ces tirs dépendent du scénario et du champ de bataille. Une fois le terrain disposé sur la table, le joueur qui dispose de tirs pré-établis écrit 3 localisations sur lesquelles des tirs ont été calculés. L'information est conservée à proximité et les troupes peuvent être déployées.

## Véhicules de transport/remorquage

Quand un tir touche des véhicules de transport et de remorquage, il faut déterminer si l'impact touche le véhicule, sa cargaison ou sa remorque.

Sur 4+, c'est la cargaison transportée ou remorquée qui est touchée au lieu du véhicule (mais qui est peut être dans la zone d'explosion d'un obus explosif. Le chargement bénéficie de la protection du véhicule à moins qu'il se soit sur un plateau de transport.

Si ce sont des troupes, ils sont touchés normalement même si elles sont regroupées.

Les obus explosifs et explosifs antichar touchent avec des éclats dans le gabarit associé.

Dans le cas d'une pièce d'artillerie installée sur un véhicule, elle est touchée sur 4+ et dans ce cas elle est traitée normalement.

Un seul test de panique est fait pour les conducteurs du véhicule, les servants d'une pièce ou les fantassins transportés.

## Encerclement (Optionnel)

En général, les joueurs déplacent leurs troupes sur la table, sans restriction avec une vision quasi divine du champ de bataille. Or dans des compte-rendus de combat, il est souvent question de troupes moins aguerries qui sont débordées ou encerclées par des troupes plus expérimentées.

Et c'est une tâche difficile à représenter sur une table de jeu. Les règles suivantes ont pour objectif d'encourager des mouvements plus réalistes (mais elles sont en option). Elles sont conçues pour les joueurs expérimentés qui recherchent plus de réalisme dans un affrontement convivial.

Le joueur peut déplacer librement n'importe quelle unité

- vers le bord contrôlé par l'adversaire (ou un objectif du scénario),
- vers un ennemi dans son arc de tir,
- vers un ennemi ayant tiré le tour précédent(\*),
- vers une cible ennemie de grande taille en mouvement(\*).

Tout autre déplacement nécessite un test d'initiative.

(\*) *Les unités blindées qui ont leurs trappes fermées ignorent les deux derniers cas, car ils ne peuvent réagir aux mouvements ou aux tirs qui ne sont pas dans le arc de tir.*

Une unité peut toujours tirer sur une cible à découvert et dans son arc de tir. Une unité peut tirer sur une cible à couvert si

- celle-ci a tiré (révélant sa position).
- celle-ci n'a pas tiré mais elle s'est déplacée et se trouve à moins de 18" (45 cm) de l'unité.
- celle-ci n'a pas tiré, ni ne s'est pas déplacée et qu'elle se trouve à moins de 12" (30 cm) de l'unité.
- c'est une cible de grande taille qui n'a pas tiré ni ne s'est pas déplacée et qui se trouve à moins de 24" (60 cm) de l'unité.

### Unités quittant leur couvert

Une unité qui quitte son couvert est libre de le faire pour peu qu'elle n'ait pas été prise pour cible le tour précédent. Dans ce cas, un test d'initiative est nécessaire ou bien l'unité est considérée comme **secouée**. Les unités à découvert avancent jusqu'à ce que les pertes ne les obligent à stopper.

### Notes:

Les unités de meilleure qualité pourront agir de leur propre initiative alors que des troupes de mauvaise qualité auront besoin de la conduite d'un chef ou bien elles avanceront sans se soucier de leur flancs.

Une unité qui avance vers une zone contrôlée par l'ennemi ou vers un ennemi repéré dispose d'une zone de 90° pour avancer. L'échec à un test d'initiative signifie que l'unité n'a pas eu votre ingéniosité ou votre clairvoyance et qu'elle ne peut pas se déplacer de la sorte. Mais elle peut se déplacer normalement en respectant les restrictions.

Logiquement, un seul test par mouvement est autorisé mais vous pouvez utiliser l'initiative du chef de l'unité ou d'un officier UNE fois pour vérifier à nouveau en cas d'échec.

Les troupes peuvent se replier de la même façon en utilisant le même arc de 90° mais appliquer à votre propre côté (territoire ami).

### Encerclement – les notes de l'auteur

Quand vous jouez vous avez la vision d'un oiseau survolant le champ de bataille. Vous pouvez voir la mitrailleuse ennemie cachée derrière le bâtiment près de l'intersection. Vous pouvez voir à quel endroit le dispositif ennemi est faible et à quel endroit il est renforcé, et de cette façon modifier votre plan en conséquence.

Dans la réalité, les unités n'ont aucune connaissance des positions de l'ennemi, c'est quelque chose de très difficile à rendre aussi nous avons simplement essayé de limiter cet avantage.

L'attaque de flanc est une tactique habituelle dans les jeux. Vous voyez une force ennemie avancer derrière un bois et vous envoyez une unité pour les intercepter même si aucune de vos troupes ne sait qu'ils sont là. Pourquoi iraient-ils couvrir ce bois ? Le joueur voit l'attaque de flanc de l'ennemi mais est-ce que ses troupes s'en sont rendues compte ? C'est peut-être évident mais qu'en pense-t-ils ?