

Blitzkrieg V3

FAQ

Ce document apporte des clarifications à certains points de règles de la 3^{ème} édition et réponds aux questions posées sur le forum. Vous trouverez également quelques règles optionnelles. Les points sont regroupés selon les chapitres du livre de règle afin de faciliter la recherche des informations.

TERRAIN

Bois clairs et immobilisation

Q : Page 12, il est indiqué que les bois clairs peuvent être traversés par les véhicules à roue sans risque d'immobilisation. Or sur la fiche de référence il est indiqué un risque d'immobilisation (1/2 Mvt #).

R : C'est une petite erreur dans le texte. Il y a bien un risque d'immobilisation pour les véhicules à roues dans les bois clairs.

LES UNITES

Taille des socles d'artillerie

Q : Quelle est la taille pour les socles d'artillerie, d'antichar ou de mortiers ?

R : Il n'y a pas de règle stricte, la taille du socle dépend d'abord de la taille du modèle et du nombre de servants. Pour les mortiers légers, on peut prendre la taille du socle de l'infanterie.

Canons AA multitubes

Q : Quelle est la puissance de feu des canons AA multitubes (HMG et 20 mm) ?

R : Cela est indiqué page 22. Par exemple, un canon AA de 20 mm avec 4 tubes a une puissance de feu de 6D6.

Véhicules sans radio

Q : Les chars rustiques russes sont sans radio. Ils doivent être à 15 cm les uns des autres, c'est-à-dire qu'ils doivent tenir dans un cercle de 15 cm ?

R : Non. Chaque char doit être à 15 cm au plus d'un autre char de la section. C'est le même principe que pour la chaîne de commandement des unités d'infanterie.

Véhicules très rapides

Q : Quelle est la capacité de mouvement d'un véhicule très rapide comme le M18 Hellcat ?

R : Un véhicule "Très rapide" se déplace de 60 cm en terrain clair et de 85 cm sur route. (+10/+15 cm par rapport à un véhicule rapide).

Unités à Vélo

Q : Quel est le budget pour équiper une unité d'infanterie de vélos ?

R : Il faut payer 5 pts par section donc 15 pts pour une compagnie complète. Si la compagnie comporte des armes de soutien, le coût n'est pas modifié (les vélos sont gratuits).

Canons transportés par des mules

Q : Certains canons de montagne pouvaient être transportés par des mules. Comment cela est-il géré ?

R : La mule se déplace comme une arme de soutien lourde. Il faut un tour complet pour démonter le canon et le mettre en position. Il n'y a pas de surcoût pour la mule si elle était historiquement utilisée.

Motos et side-cars

Q : Est-ce que les unités d'éclaireurs dans des side-cars peuvent utiliser leurs armes en se déplaçant ?

R : Les unités de MG ou d'infanterie lourde équipées de side-cars peuvent tirer en se déplaçant. La puissance de feu est alors de 1D6 par unité.

COMMANDEMENT

Commissaire politique russe

Q : Est-ce que les Commissaires Politiques Russes peuvent commander n'importe quelle unité d'infanterie russe de n'importe quelle formation comme en V2 ?

R : Oui. Un commissaire politique est une unité de commandement qui peut commander n'importe quelle unité d'infanterie russe de n'importe quelle formation.

MOUVEMENT

Transport des Spécialistes

Q : Les spécialistes (lance-flammes, bazooka ...) sont-ils considérés comme des armes de soutien pour le transport ?

R : Les spécialistes ne correspondent qu'à 1 ou 2 hommes aussi on considère qu'un véhicule peut transporter un spécialiste en plus d'une unité d'infanterie. On considère aussi qu'une arme de soutien vaut 2 spécialistes en termes de place pour le transport.

Tracter un canon

Q : Les véhicules classés Transport peuvent-ils tracter un canon à la place des passagers ?

R : On peut utiliser un véhicule avec la capacité *Transport* (voiture, camion, half-track) pour tracter un canon. Dans ce cas, sa capacité de transport est réduite d'une unité car il transporte déjà les servants et les munitions du canon.

Mouvement continu

Q : Si l'on place un char à moins de 10 cm devant un véhicule en mouvement continu que ce passe-t-il ? Le char est-il considéré comme infranchissable ? Est-ce qu'il y a une collision ?

R : Tout d'abord, le véhicule en mouvement a droit à un tir d'opportunité quand le char ennemi s'approche à 10 cm (cf. Test de réaction à bout portant page 58). Au tour suivant, le véhicule en mouvement continu doit avancer tout droit. Il ne s'écrase pas contre le char ennemi mais doit dépenser 10 cm de mouvement de plus pour contourner l'obstacle (toujours en allant tout droit). Le char ennemi a bien entendu droit à un tir d'opportunité à bout portant.

Si la rencontre a lieu dans un passage étroit (sur un pont par exemple), il y a alors collision. Le véhicule le plus léger écrasé ou bien les deux véhicules sont immobilisés s'ils sont de taille comparable.

Véhicule immobilisé

Q : Au début de chaque tour, on test si les véhicules immobilisés le restent ou pas. Ceci est-il valable pour les blindés immobilisés suite à un Tir ?

R : Non, les véhicules immobilisés par le terrain restent immobiles jusqu'à la fin de la partie (cf. page 34).

TIRS

Distance de détection

Q : Une MG qui se trouve à couvert fait feu. Elle se trouve alors à distance de détection de l'ennemi. Au tour suivant, est-ce qu'on considère toujours que l'unité a fait feu pour savoir si elle est à distance de détection ?

R : Lorsqu'on détermine si une unité est visible ou pas, on prend en compte :

- Le couvert et le mouvement de la cible au moment de la détection.
- Si l'unité a tiré dans le tour OU dans le tour précédent.

Ainsi une unité qui tire en fin de tour dévoile sa position aux unités ennemies qui pourront lui tirer dessus le tour suivant. Si elle cesse de tirer pendant un tour, elle n'est plus considérée comme ayant tiré.

Ligne de vue

Q : Soit un char à 10 cm d'un muret. De l'autre côté à 10 cm également, une infanterie US. Qui voit qui et qui peut tirer ? Même question s'il s'agit d'un mur plutôt que d'un muret.

R : Le muret est de niveau 1 et le char de niveau 2. Le char est en caisse invisible (il ne peut pas tirer avec sa MG de caisse) et voit l'infanterie par-dessus le muret. L'infanterie voit le haut du char. Un mur de niveau 2 bloquerait complètement la visibilité du char et de l'infanterie.

Ligne de vue étroite

Q : Soit un char A qui tire sur un char B en mouvement entre deux obstacles. Si au moment du tir, la ligne de vue est très étroite, est-ce que le tir a un malus.

R : Lorsque la ligne de vue est vraiment limitée (moins de 2 cm par exemple), on peut considérer que la cible est à couvert (malus de -1) pour représenter la difficulté à atteindre la cible.

Caisse invisible

Q : Un char se trouve dans un champ cultivé. Est-ce qu'il est en caisse invisible ?

R : Non, car il faut que le bas du véhicule soit derrière un obstacle en dur comme un mur par exemple. Le champ gêne cependant la visibilité de la mitrailleuse de caisse qui ne peut tirer qu'à 5 cm.

Modificateurs des canons L et LL

Q : Les canons L et LL sont moins pénalisés à longue distance pour les jets de toucher et de destruction. Qu'en est-il des canons de petit calibre ?

R : Il est indiqué pages 50 et 53 que ce modificateur s'applique seulement aux canons L et LL d'un calibre d'au moins 40 mm. Donc les canons de 20L ou 25LL par exemple sont considérés comme des canons normaux avec un modificateur de -1 tous les 30 cm au-delà de 30 cm. Le faible calibre de ces canons ne leur permet pas d'être efficaces à longue portée.

Tir d'un fusil antichar contre un véhicule non blindé

Q : Quel est l'effet d'un tir de fusil antichar sur un véhicule non blindé ?

R : Le véhicule est automatiquement détruit. Tous les passagers reçoivent une touche automatique.

Canon *

*Q : Un char avec un canon noté * ne peut tirer que des obus explosifs. Peut-il pratiquer le tir indirect ?*

R : Non. Cela signifie simplement qu'il n'a pas d'obus antichar. Seuls les véhicules avec un canon noté Ob peuvent utiliser le tir indirect.

Tirs de couverture sans assaut (Règle optionnelle)

Q : Le tir de couverture peut être utilisé pour réduire les chances de toucher d'un tir défensif lors d'un assaut. Est-il possible de faire un tir de couverture pour protéger des troupes qui se déplacent à découvert même si elles ne font pas un assaut ?

R : Si les deux joueurs sont d'accord, on peut appliquer la même règle pour réduire la chance de toucher d'un tir d'opportunité lors d'un mouvement (cf. page 67).

Le tir de couverture est utilisé pour couvrir des troupes qui se déplacent à découvert ou qui montent à l'assaut. Le tir de couverture est un tir préparatoire qui permet de réduire la chance de toucher des unités qui effectuent soit un tir en réaction, soit un tir défensif. Les unités en tir de réaction ou en tir défensif ont -1 à leur chance de toucher si elles ont subi un tir préparatoire d'une puissance d'au moins 2D6 juste avant le mouvement de l'unité cible. Le malus passe à -2 pour les unités ayant subi un tir d'une puissance de 4D6 par unité.

Dans tous les cas, la chance de toucher du tir défensif ne peut pas être réduite à moins de 5+.

Le tir de couverture ne peut être effectué que par des unités de la même formation car il doit être parfaitement coordonné avec le mouvement.

ASSAUT

Assaut depuis un half-track

Q : Pourriez-vous détailler comment est résolu un assaut depuis un half-track ?

R : Ceci est indiqué page 68. Le half-track étant blindé, il permet d'amener les unités au plus près de l'ennemi. De plus il peut effectuer un tir de couverture avec sa MG tout en se déplaçant vers sa cible.

L'action se décompose de la façon suivante :

- L'attaquant effectue ses tirs préparatoires (s'il y en a)
- L'attaquant déclare son assaut
- L'attaquant bouge son half-track vers sa cible
- Le défenseur peut tirer sur le half-track
- Le half-track effectue un tir de couverture avec sa MG pendant son mouvement
- Les passagers du half-track débarquent en comptant comme *Immobile ou rampe à découvert*
- Le défenseur effectue un tir défensif à bout portant
- On résout l'assaut au corps à corps

MORAL

Test de cohésion

Q : Sur quel facteur fait-on le test de cohésion ? Comment calcule-t-on le nombre de points d'une formation ?

R : Le test de cohésion est un test de Moral. On doit faire un test si la formation a perdu plus de la moitié de ses points de cohésion (1 infanterie = 1 point, 1 véhicule = 2 ou 3 points ... cf. page 75). En cas d'échec, les unités fuient le champ de bataille.

ARTILLERIE

Les règles sur l'artillerie amènent quelques confusions du fait de la distinction entre mortiers et canons. Les règles ci-dessous précisent le fonctionnement de l'artillerie.

Artillerie hors table

- C'est le cas général de l'utilisation de l'artillerie en tir indirect.
- Le coût d'une batterie complète ou une demi-batterie est indiqué page 134.
- On suit les règles page 76 et suivantes pour gérer le tir d'artillerie

Gabarit de bombardement

Remplace le paragraphe page 78.

Le gabarit de bombardement est un cercle de 5, 10, 15 ou 20 cm de diamètre qui représente la zone du bombardement. Il dépend du type et de la taille de la batterie. Les lance-roquettes ont une plus grande dispersion aussi le gabarit est d'une taille au-dessus par rapport à celui des canons et mortiers.

Type de batterie	Gabarit
Mortier léger	5 cm
Demi-batterie d'artillerie	10 cm
Batterie complète d'artillerie	15 cm
Demi-batterie de lance-roquettes	15 cm
Batterie complète de lance-roquettes	20 cm

Artillerie sur table

Remplace le paragraphe page 81.

L'artillerie sur table va généralement utiliser le tir direct qui est plus efficace. Il est cependant possible de faire des bombardements avec des unités placées sur la table. Le tir indirect n'est possible que pour les mortiers, lance-roquettes, obusiers, l'artillerie et les canons automoteurs équipés d'un canon de type Ob.

Nombre de pièces

Pour effectuer un bombardement efficace, il faut disposer de suffisamment de pièces pour pouvoir saturer la zone d'explosions. Suivant le nombre de pièces réunies, la taille du gabarit et la puissance de feu vont être modifiées. Lorsque la puissance de feu est divisée par deux, on arrondi à l'inférieur.

Artillerie : Cette catégorie regroupe les canons, les obusiers et les véhicules avec un canon de type Ob.

Artillerie	Puissance de feu	Gabarit
1	Divisée par 2	5 cm
2-3	Divisée par 2	10 cm
4-5	Normale	10 cm
6	Normale	15 cm

Lance-roquettes : La taille du gabarit est augmentée pour les lance-roquettes.

Lance-roquettes	Puissance de feu	Gabarit
1	Normale	5 cm
2-3	Normale	10 cm
4-5	Normale	15 cm
6	Normale	20 cm

Mortiers : Chaque unité de mortier représente 2 ou 3 pièces. Il suffit donc d'avoir 2 unités de mortiers pour avoir l'équivalent d'une demi-batterie ou 3 unités pour une batterie complète. Un mortier seul utilise un gabarit de 5 cm sans réduction de puissance.

Mortiers	Puissance de feu	Gabarit
1	Normale	5 cm
2	Normale	10 cm
3	Normale	15 cm

Déplacement d'un observateur d'artillerie

Q : Est-ce qu'un observateur d'artillerie peut se déplacer en même temps qu'il dirige un tir d'artillerie ?

R : C'est indiqué page 77 en bas de page : « Un observateur ne peut pas bouger quand il dirige un tir d'artillerie ». Ceci s'applique également si l'observateur est dans un véhicule. Une unité de commandement qui dirige le tir du mortier de la compagnie est soumise à la même restriction mais l'unité peut néanmoins tirer (tous les soldats du groupe ne sont pas occupés à diriger le tir).

Option tactique Bombardement préparatoire

Q : Quelle est la puissance de ce "Bombardement Préparatoire", et quel gabarit choisir ? Ou faut-il payer le coût de cette batterie, ou demi-batterie, pour pouvoir choisir (canons ou roquettes et le gabarit) ?

R : Pour utiliser l'option *Bombardement préparatoire*, il faut disposer d'une batterie d'artillerie hors table. Si le scénario le permet, cette option est utilisée pour effectuer tous les tirs d'artillerie en début de partie. Le gabarit et la puissance du bombardement dépendent donc de la batterie qui tire (cf. ci-dessus). La batterie n'est ensuite plus utilisée pour le reste de la partie.

Véhicules et tir indirect

Q : J'ai 2 canons d'assaut SU-122. Comment les faire tirer en tir indirect ?

R : Seuls les véhicules dotés d'un obusier sont capables de tirer en tir indirect. On utilise alors la même procédure que l'artillerie sur table (cf. page 81). Un groupe de 2 SU-122 qui utilise le tir indirect utilise le gabarit d'une demi-batterie (10 cm) avec une puissance de feu divisée par 2 (3D6). A noter qu'il est beaucoup plus efficace d'utiliser le tir direct.

Effet d'un tir indirect sur un canon

Q : Qu'est-ce qui arrive à un canon s'il est touché par un tir indirect ?

R : Le canon est détruit. Cependant les obus de mortier < 100 mm ne détruisent pas le canon le lui-même mais éliminent les servants.

Test de fin de support (Règle optionnelle)

Pour ceux qui n'aiment pas déterminer aléatoirement le nombre de tirs d'une batterie, on peut considérer que l'achat d'un support d'artillerie hors table donne toujours droit à 3 tirs ou 4 tirs pour une batterie américaine. Une batterie avec des munitions limitées fera un tir de moins (coût -30 pts) tandis qu'une batterie avec un stock de munitions fera un tir de plus (coût +30 pts). Si on applique cette règle, il n'y a pas besoin de test de fin de support, la batterie tire tant qu'elle a des munitions. Par contre l'adversaire peut savoir quand une batterie ennemie ne peut plus tirer.

AVIATION

Budget du support aérien

Q : Comment est budgété le support aérien ?

R : Le support aérien peut avoir trois niveaux Limité, Normal ou Prioritaire. Le niveau disponible est indiqué dans les ordres de batailles en fonction de l'année et du théâtre d'opération. Le coût du support est égal au coût de l'avion x 1 pour un support limité, x 2 pour du normal ou x 3 pour du prioritaire.

Nombre d'avions fixe (Règle optionnelle)

Le fait de déterminer au hasard le nombre d'avions disponibles peut donner des résultats trop aléatoires. Plutôt que d'utiliser le tableau page 83, le nombre d'avions qui arrivent dépend du support choisi :

- Support limité 1 avion
- Support normal 2 avions
- Support prioritaire 3 avions

REGLES SPECIALES

Fusées éclairantes

Q : Tirer une fusée éclairante compte-t-il comme un tir normal au regard de la détection ?

R : Non. La fusée n'éclaire que lorsqu'elle est en l'air. Cela ne permet pas de repérer le tireur.

SCENARIOS HISTORIQUES

Le Saillant

Page 102 : Les conditions de victoire ne sont pas complètement visibles :

L'Allemand doit occuper au moins trois des bâtiments du village et contrôler une des deux grandes collines de la moitié nord de la table.

ORGANISATIONS

Canons attachés à une compagnie

Q : Quel sont le moral et l'expérience des canons attachés à une compagnie d'infanterie ?

R : Les canons attachés ont le même moral et la même expérience que ceux de la compagnie. Il faut ajuster le coût de chaque canon si le moral est différent de *Confiant* ou l'expérience de *Hésitant* (+/- 5 points chaque).

ALLEMAGNE

Volksgrenadiers

Page 141, dans le tableau lire « Passer Conscrit » -5 pts/unité (au lieu de « Passer Hésitants »)

Volksturm

Page 142, il manque l'option « Passer Déterminé » +5 pts/unité

Section anti aérienne 44-45

Page 147, la section anti-aérienne de 44-45 peut aussi comprendre des équipements de la période 39-43.

Sturmtiger

Page 150, la puissance HE de l'obus de 380 mm du Sturmtiger est de 8D6.

Canon sPzB41 28mm

Page 153, la puissance AC est bien de 4 car ce canon tire des obus APCR. Le bonus est directement intégré à la puissance AC. Pas de modification au jet de toucher ou de destruction.

Canon Pak97/38 de 75 mm

Page 153, ce canon est l'obusier de 75 mm français monté sur un affût de Pak allemand. Il utilise principalement des munitions HEAT pour percer les blindages. La puissance AC de 6 tient compte de l'effet HEAT qui n'est pas considéré comme une munition limitée. Le budget reste inchangé.

Artillerie	Budget & Période			Type	HE	AC	Description
	39-41	42-43	44-45				
Pak97/38 75 mm	-	80	60	Moyen	3D6	6	75* + Obus HEAT, Bouclier

URSS

Section antichar de 37 mm

Page 165 il manque le nombre de Canons AC 37L + Camions : c'est 2-4

Canon AC 57 mm

Page 170 dans le tableau artillerie, il manque le symbole (*) pour le Canon AC 57 mm

ETATS UNIS

Compagnie Mécanisée

Page 175, les canons AC sont optionnels et devraient apparaître en grisé. Le joueur peut en prendre 0-1 par section.

Section antiaérienne

Page 180, il manque dans le tableau l'option M51 avec 4xHMG AA

Section antiaérienne 42-45	Nombre
M51 4xHMG AA	2-4

ANGLETERRE

Carriers utilisés comme transport

Les Carriers servent normalement au transport des armes de soutien d'une compagnie. On peut aussi employer des Carriers pour le transport d'unités d'infanterie de la même façon que des jeeps.

Chars moyens 44/45 : Il manque l'option Cromwell CS

Section de chars moyens 44-45	Nombre
<i>Sauf en Italie</i>	
Cromwell IV	2-4
Remplacer un char par un Firefly (*)	0-1
ou par un Challenger (*)	0-1
ou par un Cromwell CS	0-1

FRANCE

Section de Motocyclistes

Page 209, le coût est erroné (non prise en compte de la capacité *Reconnaissance*).

Section de Motocyclistes	Date	Points
Section complète	39-40	140
Section à 2 unités	39-40	100
Motos et side-cars	39-40	5/unité

Conus Gun 75 mm

Page 217, le Conus gun est un obusier français de 75 mm modèle 1897 monté sur un camion. Il a une puissance antichar de 4 au lieu des 6 indiqué. Le budget passe de 90 à 60 pts.

Canons portés	Budget & Période			Taille	BL	AC	Description
	39-41	42-43	44-45				
Conus gun 75 mm	-	60	-	-	-	4	T75*, MG AA, Bouclier, Canon porté

AMC-35

Ce char n'a pas été utilisé de façon opérationnelle. Ces caractéristiques sont données dans l'arsenal à titre d'information. Pour un scénario hypothétique on peut aligner une section de 2 à 3 chars.

ITALIE

Chenillette L3/35

Page 227 : La taille est erronée, toutes les versions sont de taille TP.

Char M11/39

Page 227 : Le char M11/39 a un canon en caisse (B37) et une MG en tourelle (pas en caisse).

Chars moyens	39-41	42-43	44-45	Taille	BL	AC	Description
M11/39	45	-	-	-	12/10	2	B37, 2xMG tourelle, Lent, Non fiable, Sans radio

Canon AC 47/32

Page 228 : Le coût est incorrect :

Artillerie	Budget & Période			Type	HE	AC	Description
	39-41	42-43	44-45				
Canon AC 47/32	50	40	30	Léger	2D6	3	47, Pas de fumigène, Option HEAT en 42-45 (+15 pts)

Mitrailleuses des véhicules (Règle optionnelle)

De nombreux véhicules italiens possèdent des doubles mitrailleuses (2xMG). Dans les faits, les deux mitrailleuses ne sont pas utilisées en même temps. La seconde se servait qu'à remplacer la première lorsque celle-ci avait trop chauffée ! Nous proposons donc de transformer toutes les 2xMG italiennes en simple MG (puissance 2D6). En contrepartie le coût des véhicules est réduit de 5 points.

Note : Ceci ne s'applique pas au Sahariana MG.

JAPON

Support aérien

Page 235, il manque le tableau de support aérien

Support aérien	Niveau
Chine	Limité Normal
Asie du Sud Est 41-42	Normal Prioritaire
Asie du Sud Est 43-44	Limité Normal
Asie du Sud Est 45	Limité