

Statistiques des véhicules.

Dans RoE, chaque véhicule dispose d'un certain nombre de statistiques qui vont déterminer ses aptitudes à manœuvrer et combattre. Ces statistiques sont – comme pour l'infanterie – présentée sous la forme d'une table – appelée Profil – comme indiqué ci-dessous. Les belligérants aligneront de telles quantité de modèles différents de véhicules qu'il est tout bonnement impossible de tous les présenter, nous nous contenterons des plus courants qui seront repris dans la section des Ordres de bataille. Relativement peu d'options sont proposées (les tiges, par exemple, n'accompagnaient que très rarement de petites formations) dans les ordres de bataille, afin de représenter le fait que le soutien blindé consistait en une masse d'engins et non pas des véhicules individuels.

Les équipages de char disposent de profils, comme l'infanterie, ceux-ci seront présentés dans les OOB concernés.

M4A3 Sherman								
Type	Mvt	Tir	Exp	Discipline	Blindage	Frontal	Latéral	Arrière
fermé-chenillé	20cm	4+	4+	4+	Tourelle	13	11	10
Servants : 5 Transport : n/a Règles spéciales : Gyrostabilisateur, Ronson	Armes : Tourelle : 75mm, MG Co-Axiale MG de caisse, Pinte MG				Caisse	12	10	10
					Roulement	9		

Voiture Blindée Sdkfz 222								
Type	Mvt	Tir	Exp	Discipline	Blindage	Frontal	Latéral	Arrière
Fermé – roues	40cm	4+	4+	4+	Tourelle	7	6	6
Servants : 3 Transport : n/a Règles spéciales : aucune	Armes : Tourelle canon 2cmL55, MG Co-Axiale				Caisse	7	6	6
					Roulement	7		



Dans RoE, les véhicules seront classés par types de mobilité (chenillé, semi-chenillé, à roues) et en fonction de leur blindage (Fermé ou Ouvert). Les Motos ne sont pas considérés comme des « véhicules » en tant que telles et seront présentés en page 44.

A Roues.

Un véhicule à roues peut être un véhicule de transport, tel que la Jeep Willis, le camion Opel Blitz ou la Kübelwagen, ou un véhicule blindé léger, tel que le Puma et le Greyhound. De tels véhicules comptent sur leur vitesse pour se sortir des situations dangereuses et sur le fait qu'ils se trouvent rarement en première ligne, sauf à ce que les choses aient tournés dramatiquement mal.

Halftrack.

L'exemple le plus commun de Halftracks sera le Sdkkfz allemand (*Sonderkraftfahrzeug trans.*) 250 ou 251 et le M3 US (utilisé par la grande majorité des allés pendant toute la guerre). Les chenilles arrière servaient à la propulsion du véhicule, tandis que les roues avant déterminaient la direction de l'engin.

Chenillé.

Le char d'assaut sera la « Reine des batailles » et va jouer un rôle essentiel dans la seconde guerre mondiale. Les véhicules chenillés vont assumer une grande variété de missions, allemand de la reconnaissance, le ravitaillement, le remorquage, et surtout le combat blindé. Le pic de la technologie blindé au cours de la seconde guerre mondiale peut être source de débat. Ainsi, le KönigTiger allemand représente le summum de l'ingénierie, mais les avantages de production de chars tels que les Sherman et les T-34 rendirent la défaite de l'Allemagne inévitable.

Ouvert.

Les véhicules ouverts vont de la Jeep et des Halftracks servant au transport de troupes aux chasseurs de chars et canons automoteurs. Le développement des chasseurs de chars et canons automoteurs devint inévitable du fait de la mobilité accrue des formations de char et d'infanterie. Le blindage sera sacrifié sur l'autel de la mobilité et/ou du calibre du canon. De telles pièces sont dès lors utilisées en soutien. Par la suite, on parviendra à développer des chasseurs de char totalement cuirassés, avec un compartiment de combat clos.

Fermé.

Les véhicules fermés englobent les voitures blindés d'éclairage tels les scouts Cars, mais aussi les mastodontes que sont les Tigres et autres Panthers. Les véhicules légers disposent d'un blindage trop fin pour pouvoir faire face à des armes antichar,

tandis que les blindés les plus lourds peuvent encaisser virtuellement tous les calibres.

Mouvement.

Indique la vitesse de combat et la distance sur laquelle un véhicule donné peut se déplacer lorsqu'il reçoit un Ordre d'Avance. Des ordres différents peuvent affecter le mouvement, tel qu'indiqué dans la section Ordres (page 21). Les mouvements d'un véhicule seront généralement affectés par le terrain (page 46).

Tir.

Il s'agit de l'aptitude pour un tireur de toucher une cible avec les armes montées sur le véhicule. Ceci prend en compte les compétences du tankiste plutôt que la technologie des véhicules.

Expérience (EXP)

A la différence de l'infanterie, les véhicules ne peuvent utiliser leur score d'expérience pour éviter les tirs ennemis. Les tests d'expérience ont lieu chaque fois que nécessaire après des dégâts ou lors de tentative de dégagement d'enlèvement de véhicule.

Blindage.

Cette valeur représente l'épaisseur de blindage dont dispose le véhicule à un endroit donné. Pour affecter un blindage, le joueur adverse devra obtenir un résultat de dé supérieur ou égal à cette valeur. Si le jet de dé est égal au blindage du véhicule cible, l'équipage teste pour abandon, s'il est supérieur, l'attaquant passe à la table de Dégâts de Véhicule appropriée).

Equipage.

Ce chiffre détermine le nombre d'hommes composant l'équipage d'un char. Tous les servants d'un char seront dotés d'un pistolet, sauf indication contraire. Les contraintes liées l'espace plus que restreint au sein d'un compartiment de combat de char limitaient l'utilisation d'armes de petit calibre autres que les pistolets-mitrailleurs. Chaque véhicule devra se voir octroyer des figurines de tankistes à placer sur table dans le cas d'une évacuation. Certains véhicules de transport ne disposeront pas d'équipages, le Squad transporté fournit le chauffeur et s'occupe de l'entretien de son mode de transport.

Dans un tel cas, le chauffeur et le mitrailleur – si disponible – peuvent rester dans leur véhicule en soutien de leur Squad. Ceci sera possible tant que l'ensemble maintient une cohérence de Squad de 10cm.

Transport.

Cette valeur indique la quantité de troupes pouvant être passés en Passagers en plus de l'équipage normal du véhicule. Cette valeur indiquera aussi si

le véhicule peut remorquer une arme lourde ou la porter. Tout au long de la seconde guerre mondiale, et malgré tout ce qui peut avoir été dit ou écrit, les fantassins iront... à pieds. Même au plus fort de la mécanisation de l'Armée Allemande, on estime qu'environ 10% de la Heer sera motorisée, le transport hippomobile conservant une place prépondérante. Voir la section transport de troupes pour plus d'informations.

Armes : A partir de la page 52, les différentes armes des véhicules seront évoquées en détails. De nombreux VCB (Véhicules de Combat Blindé) disposeront de plusieurs armes, allant de la mitrailleuse classique à des canons de très gros calibres. Chaque arme disposera de son profil à l'image des armes d'infanterie.

Règles Spéciales :

Les règles spéciales de véhicule seront détaillées à partir de la page 56. Elles peuvent concerner des instruments de bord à technologie avancées, blindages renforcés, voire des problèmes conceptuels chroniques.

Motos.

Dans RoE, les motos offrent à leurs « passagers » l'avantage de la vitesse au détriment de sa mobilité. Un soldat pouvant utiliser une moto verra son potentiel de mouvement doublé, ne pouvant se déplacer que sur route ou en tout-terrain. Pour pouvoir entrer sur tout autre type de terrain, il faudra arrêter la moto et débarquer, la traversée d'un terrain prohibé pouvant être fatale à l'homme et à sa machine. Le conducteur d'une moto ne peut au cours du même tour piloter son engin et tirer quelque arme que ce soit – le tir d'une Mitrailleuse montée sur une moto s'avère inutile lorsque cette dernière est en mouvement (si vous jouez un scénario exclusivement motorisé, vous pourrez suspendre cette règle pour permettre des fusillades à grande vitesse).

Un déplacement à grande vitesse aura ses avantages. Une moto qui parcourt 20cm lors d'un même tour occasionne une pénalité de -1 aux tirs ennemis contre elle. Gardez la route des yeux.

Discipline de Véhicule.

Bien que protégés dans leur coquille d'acier, les occupants d'un véhicule peuvent aussi rendre conscience qu'ils se trouvent potentiellement dans un grand et lourd cercueil d'acier. Bien que les passagers d'un APC puissent être affectés de la même façon que les fantassins, un véhicule ne sera jamais « Suppressed », « Shaken » ou Démoralisé.

Un véhicule touché par une arme égalant ou dépassant son blindage (voir tirs sur des véhicules – page 49) au dé de pénétration peut voir son

équipage débarquer (voir abandon de véhicule – page 50). Dès qu'un véhicule subit un toucher de ce type, l'équipage et ses passagers doit passer un test de Discipline sans modificateurs. Si le test est réussi, l'équipage peut continuer à combattre depuis l'intérieur de son engin ; s'il est raté, l'équipage doit l'abandonner et sera « Suppressed ».

Important ! Ceci n'est pas applicable aux touchers sur chenilles/roues, sauf indication des résultats de dommages.

Ordres de Véhicules

Comme un Squad, un véhicule devra recevoir des ordres, tels que détaillés dans la section Ordre en page 21, exception faite qu'il ne pourra jamais ramper ni se replier. Les limitations d'ordres concernant l'Infanterie sont aussi applicables aux véhicules, ainsi, ils devront déclarer leurs cibles, ne pourront « courir » et tirer. Les ordres peuvent aussi être restreint en fonction du type de terrain sur lequel le véhicule est sur le point d'entrer (voir Effets de Terrain – page 45). Les véhicules sont sujets à des restrictions de déclaration de cible et ne pourront effectuer de tir d'opportunité que dans les mêmes conditions que l'infanterie.

Important ! Les véhicules ne peuvent se cacher (sauf en début de jeu dans certains scénarii).

Choc blindé.

Au combat, le fantassin est en mode « on » pressentant les menaces, ce qui fait qu'il n'y a pratiquement aucune chance de lui « passer dessus », il peut en effets entendre le grondement d'un moteur à des kilomètres à la ronde. Dans certains cas, il pourra être tentant de renverser un fantassin avec une Jeep, ou d'aplanir un trou individuel avec un char d'assaut (la guerre est un sale boulot.) Utilisez alors la procédure suivante :

- Une tentative pour écraser un fantassin doit être annoncée lors de la Phase d'Ordres, et sera possible si le véhicule a reçu un Ordre Avance.
- Le véhicule doit se déplacer en ligne droite.
- Toute figurine touchée doit effectuer un Test d'Expérience ou subir une touche immédiate de AP3+ pour les véhicules chenillés et AP4+ pour tous autres types. Le seul modificateur utilisable sera celui de tranchée.
- Une unité qui se fait écraser par un véhicule subira un nombre de touches égal à la quantité de figurines en son sein au début du tour.
- Les Figurines cible pourront être déplacées sur une distance aussi courte que possible pour se retrouver en dehors du passage du char.

Exemple : Un Sherman s'approche d'un groupe de fantassins allemands et va tenter de les écraser sous

ses chenilles. Il déclare une Avance, se déplace en ligne droite, et touche trois membres d'un Squad de neuf hommes. Un homme est tué, et les Allemands sont « Suppressed » le choc du char ayant infligé neuf touches.

Armes de dernier recours.

Un fantassin qui risque de se faire écraser de la façon indiquée ci-dessus peut tenter une manœuvre désespérée pour endommager, voire détruire le véhicule et sauver sa peau du même coup. Ceci sera possible que si l'arme utilisée par le fantassin dispose de l'aptitude à endommager un VCB.

Faites un jet de dé pour toucher normalement. Si le char est stoppé, le fantassin recevra certainement une médaille ! S'il échoue, il a raté son coup et sera écrabouillé...

Mouvement de Véhicule.

Dans des conditions de combat normales, il est vital pour un chef de char de maintenir son engin en mouvement – un char à l'arrêt, c'est une grosse tombe d'acier. Lors de son tour, le joueur pourra déplacer son véhicule en application des ordres donnés pendant la Phase d'Ordres. Un véhicule ne sera pas obligé de se déplacer de la totalité de son potentiel de mouvement, et pourra voir son déplacement restreint par la nature du terrain (voir ci-dessous).

Véhicule tournant

Les véhicules sont déplacés comme de l'infanterie, bien qu'ils soient restreints quand à leurs virages. L'ordre donné (et donc la vitesse) du véhicule déterminera la manœuvrabilité et le nombre de tours de virages qu'il pourra effectuer, comme détaillé ci-dessous :

Tenir – 1 virage (ceci ne compte pas comme mouvement).

Courir – 2 virages.

Avance – 4 virages.

Pour effectuer un virage à 90°, un véhicule devra avoir un ordre de Course.

Véhicules à tourelle.

Un des désavantages majeurs concernant les véhicules entièrement blindés combattants dans un terrain dense sera la visibilité réduite. La majorité des véhicules de combat de la seconde guerre mondiale disposent de fentes de visions très petites pour le pilote et le tireur, ce qui rend l'acquisition de cibles ennemies très difficile. L'infanterie à proximité pouvait, sans réels problèmes traverser devant les champs de vision d'une tourelle de char et être sortie du champ avant que le tireur n'ait eu

une chance de mettre son canon en position de tir ! Dans RoE, la position de la tourelle sur le char est importante dans la mesure où le canon ne peut tirer que dans le quadrant lui faisant face.

Un char peut faire pivoter sa tourelle de 90° quelque soient ses ordres. Un char qui fait pivoter sa tourelle et tire au canon sur de l'infanterie en mouvement (ennemie s'étant déplacée au tour précédent) sera considéré comme s'étant déplacé et subira un modificateur Pour toucher de -1. Dans le diagramme ci-dessous, le canon peut pivoter sur 90° de la position A à B ou C.

Cohésion de Squad.

Les véhicules ne sont pas sujets aux règles de cohésion de quad. Les fantassins transportés en véhicule seront répartis entre deux voire plusieurs engins de transport, dans ce cas précis, la distance de cohésion de squad restera de 10cms. Une fois débarqués, l'infanterie ne sera plus sujette aux règles de maintien de cohésion d'unité avec les véhicules de transport.

Effets du Terrain.

Les véhicules seront fréquemment gênés par le terrain. Là où un fantassin peut se faufiler dans un bois, un char devra le contourner. En règles générales, les engins autres que chars seront cantonnés aux routes et terrain ouvert. Le fait d'essayer de passer sur un mur laissera des séquelles à votre Jeep, tandis que le mur sera presque indemne.

La même chose s'applique aux tentatives de percée de murs et maisons. Le pilote aura certainement à cœur d'arrêter son engin avant de lui faire subir des dégâts irrémédiables. Il est donc établi que les véhicules non chenillés devront cesser leur mouvement avant d'entrer sur un terrain très accidenté ou infranchissable. Les véhicules chenillés peuvent franchir le même type de terrain que les non-chenillés, pouvant passer sur des murets, traverser des trous, etc. en quelques sortes, un engin chenillé peut se déplacer sur du terrain très accidenté.

Tout mur (ou obstacle similaire) d'une hauteur inférieure ou égale à 10mm sera traité comme Terrain Accidenté et tout élément supérieur à 10mm sera considéré comme Terrain Très Accidenté. N'hésitez pas à discuter avec votre adversaire des effets du terrain sur vos véhicules avant le début de la partie. Voir la Table page 46 pour déterminer les effets du terrain sur les mouvements de véhicule.

Effets du terrain sur les mouvements de véhicules

Routes

Tout-Terrain

Terrain Accidenté

Terrain Très Accidenté

Véhicules

Roues/halftracks	+5 cm au mouvement	Pas d'effets	-10cm au mouvement	Pas de mouvement possible
Chenillés	+5cm au mouvement	Pas d'effets	Pas d'effets	-10cm au mouvement Peut courir

Infranchissable.

Les terrains suivants s'avèrent infranchissables pour les véhicules :

- falaises
- bâtiments intacts
- lacs et fleuves (les joueurs peuvent s'entendre sur la profondeur de l'eau avant que la bataille ne commence pour établir si les modèles peuvent traverser).
- Jungle épaisse, Montagne et forêt dense.
- Murs de pierre (hauteur supérieure à 10mm) seront infranchissables pour les engins à roues.

Bocage.

Le bocage de Normandie est un enchevêtrement de haies et d'arbustes juché sur des talus de terre et racines mêlées. Les chars alliés vont subir de terribles pertes dans la bataille de Normandie lors des franchissements de Bocage. Une arme antichar visant un char en cours de franchissement de Bocage pourra viser le fond de caisse au moment opportun à courte portée et devra faire un « 6 » pour toucher. Le fond de caisse du char dispose du même blindage que l'arrière. Le Bocage compte comme Terrain Très accidenté.

Les joueurs peuvent utiliser cette règle pour des circonstances similaires sur des éléments de terrain différents. Par exemple, un char entrant puis sortant d'un grand cratère présentera son fond de caisse pendant un laps de temps assez court, mais suffisant pour un tireur expérimenté. Les troupes utilisant un Tir d'Opportunité pourront cibler le fond de caisse d'un char.

Exemple

Un Halftrack US tente de traverser un terrain marécageux. Le marais est considéré comme Terrain Accidenté, le véhicule ne peut donc obtenir que des ordres *Tenir* ou *Avancer*. Il reçoit un ordre d'avance, avec un modificateur de -10cm à son mouvement et traversera prudemment le Marais, il lui faudra faire un test d'enlèvement tel qu'indiqué ci-dessous.

Enlèvement.

Tous types de véhicules risquent de s'enliser lorsqu'ils évoluent sur un terrain difficile. La boue épaisse emprisonne les trains de roulement, les véhicules peuvent se trouver aspirés vers le fond. Un véhicule évoluant en terrain accidenté ou très accidenté peut s'enliser au cours de son mouvement. Un Halftrack ou Véhicule chenillé sur un Terrain Accidenté ou Très Accidenté s'enliser sur

un résultat 6 sur 1D6. Un véhicule à roues s'enliser sur un résultat 5 ou 6 sur 1D6. Un test sera effectué par tour et sera effectué dès que la moitié du véhicule aura traversé ou sera entré sur un tel type de terrain.

- les Halftracks et véhicules chenillés s'enliseront sur un résultat de 1D6 - 6.
- Les véhicules à roues s'enliseront sur un résultat de 1D6 5 ou 6.

Dégagement de fondrière.

Avec un ordre de « Tenir », l'équipage d'un véhicule enlisé peut débarquer et s'efforcer de dégager son engin de la fondrière. Ils peuvent placer des planches ou des troncs sous les roues essayer de réparer une chenille endommagée. Tant que l'équipage effectue cette tâche, le véhicule ne peut bouger, tirer ou tenter de se dégager.

Placez une figurine pour chaque membre d'équipage débarqué (sauf le pilote) en contact avec les flancs du véhicule. L'équipage est considéré comme infanterie normale tant que le véhicule ne se trouve pas dégagé. A la fin de la Phase de Mouvement, l'équipage peut tenter un test d'Expérience pour dégager son véhicule et remontera à bord en cas de réussite. Le véhicule pourra tirer pendant ce même tour, mais comptera comme s'étant déplacé. Si l'équipage ne parvient pas à dégager son véhicule, ils peuvent utiliser leur armement individuel au cours de la Phase de Tir.



Soutien rapproché d'infanterie.

A moins de se trouver sur route, un véhicule devra réussir un test de Discipline s'il souhaite s'approcher ou se trouve dans un rayon de 20cm d'un couvert susceptible de cacher des troupes ennemies, sauf à disposer d'un Squad d'infanterie en soutien rapproché.

Ainsi, un véhicule pourra se retrouver à tester à chaque tour s'il ne dispose pas de soutien d'Infanterie. Un véhicule sans soutien peut parfaitement reculer jusqu'à son point de départ sans avoir à tester, ou s'il échoue à son test. Pour être considéré comme infanterie en soutien rapproché, un Squad devra se composer d'au minimum quatre hommes et se trouver dans un rayon de 20cm du véhicule au début de la Phase d'Ordres et à la fin de la Phase de Mouvement. Les troupes « *Shaken* » et « *Demoralized* » ne comptent pas.

Cette règle est très importante et représente la prudence adoptée par tous les chefs de chars dans un environnement urbain ou dense. Un char qui se rapproche d'un groupe d'infanterie ennemi doté de Panzerschreck ou de bazooka signe son propre arrêt de mort.

Les joueurs réaliseront rapidement que le char seul souffre de pénalités en termes de détection, le soutien d'infanterie rapproché permet de localiser les troupes ennemies et d'indiquer leur position aux tankistes.



Transport de Troupes

Les véhicules tels que les camions peuvent servir à déplacer rapidement des fantassins sur le champ de bataille. Les véhicules de transport blindé (APC) deviennent de plus en plus fréquents sur les champs de bataille de la seconde guerre mondiale, fournissant aux fantassins un couvert contre les tirs de petit calibre.

Les fantassins transportés ne disposent d'aucun ordre tant qu'ils n'ont pas été débarqués.

Débarquement.

Une unité qui commence son tour dans un véhicule peut se « Replier » (en réaction à des effets de Discipline) ou recevoir un ordre d'Avance ou de Ramper pour lui permettre de manœuvrer, lors de la Phase de Mouvement, l'unité peut quitter le véhicule.

Ceci peut se produire si le véhicule dispose d'ordres « Tenir » ou « Avance ». le véhicule subit une pénalité de -10cm pour déchargement de ses forces. Le débarquement peut avoir lieu à n'importe quel moment en cours de mouvement. Pour débarquer, placez simplement les passagers en contact avec le véhicule, puis déplacez-les en fonction des ordres reçus – il n'y a pas de pénalité au mouvement de véhicule. Les figurines doivent être positionnées sur des points logiques autour de leur véhicule de transport au moment du débarquement.

Les troupes qui débarquent peuvent tirer comme indiqué par leurs ordres, ne pouvant jamais entrer en combat corps à corps lors du tour de débarquement.

Les passagers débarqués sont placés en contact avec leur véhicule et peuvent se déplacer normalement. Le véhicule peut continuer son mouvement (pénalité de -10cm) en application de ses ordres.

Embarquement.

Une unité optant pour « se Replier » (en réaction à des effets de Discipline) ou recevant un ordre d'Avance ou de Ramper peut embarquer dans ses véhicules de transport. Les transporteurs doivent avoir des ordres d'Avance ou Tenir et sélectionner les passagers à tout stade de son déplacement tel qu'indiqué ci-dessus. Le véhicule subira une pénalité de -10cm pour l'embarquement des troupes. Pour pouvoir embarquer, déplacez les figurines au contact avec le véhicule (ou vice-versa).

Exemple : Un Halftrack allemand reçoit un ordre d'Avance, le Squad transporté ayant le même. Le Halftrack se déplace de 10cm, le Squad est positionné sur ses flancs et arrière en contact base à base. Le Halftrack parcourt ensuite 5cm, tandis que les fantassins entreprennent un mouvement de 20cm

Plus tard, sévèrement affaibli, le squad opte pour un Repli. Le Halftrack reçoit un ordre d'Avance. Dans le cadre de son mouvement de Repli, le squad d'infanterie se porte à quelques centimètres de son Halftrack. Ce dernier peut utiliser le mouvement gratuit de 5 cm pour se porter au contact du Squad, embarquer les hommes et se déplacer de 10cm, les fantassins bien au chaud.

Tir depuis des Véhicules.

Les véhicules ne sont pas destinés à être des plateformes de tir d'Infanterie, malgré cela, les fantassins sur ou dans un véhicule à l'arrêt peuvent tirer sous certaines conditions depuis les bords ou ouvertures de celui-ci. En règle générale, seuls les

véhicules ouverts permettront ce type de tir. La quantité de passagers pouvant tiré depuis un véhicule stationnaire et ouvert sera égal à la moitié de sa valeur de transport (fraction arrondie à l'entier supérieur, les tireurs sont toujours considérés comme en mouvement, même si leur véhicule est stationnaire. Ceci empêche l'emploi d'armes telles que les Mitrailleuses à moins qu'elles ne soient montés sur le véhicule.

Exemple : Un SdKfz 251/1 a une valeur de transport de 12, permettant à six de ses passagers de tirer. Ce véhicule dispose d'une Mitrailleuse inhérente et d'un pied sur lequel il est possible d'en monter une seconde. De ce fait, deux MG (deux hommes chacune), une à l'avant et une à l'arrière, en plus de deux autres fantassins – pour un total de six hommes pourront tirer en même temps.

Collision

En temps normal, un pilote de véhicule sain d'esprit aura tendance à éviter de tenter de jeter son véhicule sur d'autres. Dans des circonstances, particulières -perte de contrôle ou situations désespérées – un véhicule pourra en percuter un autre. Pour intentionnellement essayer d'entrer en collision avec un véhicule ennemi, la règle suivante sera appliquée

- le véhicule cible devra disposer d'une valeur de blindage inférieure ou égale à celle de votre véhicule.
- Il faut déclarer un Ordre d'Avance, et se déplacer en Ligne droite.
- Il faut réussir un Test de Discipline non modifié, en cas d'échec, le véhicule ne peut se déplacer, et peut tirer à la place (il sera compté comme s'étant déplacé néanmoins).
- Le Véhicule cible effectue un Test d'expérience (à -1 si le chef de char est mort) s'il est en condition de pouvoir tirer ou se déplacer.
- Si le test est réussi, la cible peut éviter la collision, reculant en ligne droite de 10cm.
- Un échec à ce test indique que la cible tire un coup (si elle le peut) avant d'être percutée.
- Les tirs peuvent empêcher le choc en fonction des dommages occasionnés.

Si la collision a lieu dans le cas de véhicules hors de contrôle, la cible peut tenter de se soustraire au choc ou tirer suite à la réussite d'un Test d'Expérience comme indiqué ci-dessus. Si un véhicule hors de contrôle dispose d'une valeur de Blindage inférieure la partie du véhicule cible touchée, il est transformé en ruines (voir Page 51).

Si la collision a lieu, suivez la procédure suivante pas à pas :

Chaque véhicule lance 1D6 et ajoute sa valeur de blindage applicable (la VB du côté touché). Le

véhicule disposant du meilleur résultat occasionne une touche sur caisse à l'engin ennemi, un jet sur la Table de dommages est ensuite effectué. En cas d'égalité les deux véhicules sont touchés.

Véhicules camouflés.

Lors d'opérations militaires, il est difficile de cacher les véhicules de combat blindés. Lors de la campagne de Normandie, les forces allemandes se trouvèrent dans l'incapacité d'organiser des manœuvres blindés de grande ampleur du fait de la supériorité aérienne alliée écrasante. Les équipages passaient de longues heures à camoufler leurs véhicules, les recouvrant de branchages ou les positionnant dans la zone d'ombre de bâtiments. Les véhicules ne pourront être camouflés qu'au début du scénario si les instructions donnent des marqueurs de camouflage (voir règles spéciales de scénario en page 62) et ne seront plus camouflés une fois qu'ils se seront déplacés.

Tirs

Les chars peuvent embarquer une puissance destructrice incroyable. Ce sont les chars de la machine de guerre allemande qui furent en pointe des attaques qui balayèrent toutes les armées européennes lors du Blitzkrieg, et ce seront les chars de l'Union soviétique qui casseront les reins de l'Armée Allemande sur le Front de l'Est.

Au début de la guerre, la majorité des chars fonctionnent comme des Mitrailleuses blindés mobiles, l'escalade se produisant à une vitesse effarante. Au début de la guerre, les calibres des pièces de chars variaient entre 37 – 50mm. En 1945, le calibre moyen des canons sera de 75 – 88mm. Le Jagdtiger, l'AFV le plus lourd utilisé lors de la seconde guerre mondiale disposera d'un terrible canon de 12.8cm.

Ligne de Vue

Un char sera sujet aux mêmes règles de vision que l'Infanterie (voir Lignes de Vue – Page 25). La différence majeure est que la Ligne de Vue d'un véhicule est tracée dans l'arc de vision de son arme tel qu'indiqué en page 52.

Portée Minimum

Le canon d'un char ne peut pas tirer à moins de 15 cm sur des fantassins (attention ceci ne concerne pas les MG). Cette limitation ne s'applique ni aux chars ennemis ni aux bâtiments.

Élévation du canon

De façon similaire un canon ne peut être élevé ou abaissé à l'infini. Si la cible est à même de tirer sur le dessus du véhicule, alors ce dernier peut tirer sur la cible !

Ceci signifie que l'infanterie tirant depuis des étages à très courte portée ne sera pas susceptible

de recevoir des tirs en retour avec tout l'arsenal transporté, sauf les mitrailleuses montées en tourelle ! Voir tirer sur le dessus des véhicules en page 49 pour plus de détails.

Détection

Confiné dans un habitacle étroit, limité aux petits ports de vision disponibles, l'équipage d'un char n'a que relativement peu la notion de ce qui se passe autour de lui. L'ennemi sera détecté comme indiqué dans la section Détection – page 25. Les véhicules clos souhaitant détecter l'infanterie ennemi devront réussir un jet de « 6 », sauf à se trouver « panneaux ouverts ».

Panneaux ouverts / fermés

Dans la confusion et le bruit du combat, les cibles ennemies peuvent devenir particulièrement difficiles à acquérir. Un chef de char peut souhaiter ouvrir son écoutille pour avoir une meilleure vue de ce qui se passe autour de son véhicule. Ce faisant, il dispose de bien meilleures chances de voir ce qui se déroule autour de sa position, pouvant détecter l'ennemi comme s'il était une figurine d'infanterie, mais au détriment de risques considérables. Si des ennemis sont détectés, le chef de char baisse la tête et « bat en retraite » dans son habitacle blindé- s'il n'est pas tué par les tirs ennemis avant. Si aucun ennemi n'est détecté, le chef de char peut rester exposé pendant le tour suivant ennemi. Dans toutes les circonstances, il sera considéré comme se trouvant dans un couvert solide et Utilisant le terrain à son avantage. Un véhicule dont le chef de char est tué n'obtient plus le Bonus de +1 aux tests de Discipline. Gardez les yeux bien ouverts !!

Tir sur véhicules.

Bien que faire face à un véhicule blindé ennemi soit une perspective effrayante pour tout fantassins, il peut bénéficier d'avantages énormes en combat rapproché contre un véhicule, essentiellement sur des terrains denses. Le développement d'armes antichar portables de plus en plus puissantes, telles que le Bazooka va permettre au plus moyen des fantassins de se transformer en terrible « casseur de char ».

La procédure de tir contre un véhicule est largement inspirée de celle servant à tirer sur l'infanterie. Elle sera résumée ci-dessous, les quatre premiers pas étant les mêmes que dans le cas des tirs d'infanterie (voir Phase de Tir Page 25)

Tirs contre Véhicules.

- 1 Vérifiez la Ligne de Vue (LdV)
- 2 Vérifiez la portée de l'arme
- 3 Appliquez les Modificateurs « pour toucher »
- 4 Lancez le dé « pour toucher »
- 5 Lancez le dé de localisation de toucher
- 6 Lancez le dé de pénétration de blindage

7 Lancez les dommages

8 Abandon

Véhicules derrière des couverts souples/durs.

Les tirs contre véhicules pourront être modifiés normalement en fonction des couverts derrière lesquels ils se trouvent. Le véhicule devra disposer d'au moins la moitié de sa masse derrière le couvert pour pouvoir en profiter.

Dans certains cas, un Véhicule peut être enterré et des parties de son blindage totalement protégés. Un exemple peut être celui d'un char dans une position préparée, couvrant ses chenilles derrière plusieurs mètres de terre. Dans ce cas, un toucher sur chenilles sera ignoré et le char ne subira aucun dégât

Le Panzer IV de l'illustration ne dispose pas de 50% de sa masse derrière un couvert et ne peut donc pas en profiter. Malgré cela, ses chenilles étant clairement derrière le mur, tout coup porté sur celles-ci sera ignoré, il y a de fortes chances que le mur soit, quand à lui détruit.

Jet de Localisation de Toucher.

Si vous réussissez à marquer une touche, déterminez sous le table ci-dessous la localisation de celle-ci.

	Frontal	Latéral	Arrière	Dessus
Caisse	1-3	1	1	1
Tourelle	4	2	2	2-3
Passagers*	5	3-4	35	3-6
Chenilles	6	5-6	6	n/e

Déterminer la localisation touchée.

La façon dont le véhicule est orienté par rapport au tireur est importante lorsque l'on calcule les risques encourus. Un tireur se trouvant dans les 90° avant du véhicule tirera sur son blindage frontal. Un arc plus petit de 90° s'étend sur l'arrière du véhicule, il s'agira du Blindage arrière, tandis que les flancs de l'engin seront protégés par son blindage latéral, comme indiqué dans le schéma ci-dessous.

Choix de la localisation cible.

Si un « 6 » est obtenu sans modification, le tireur peut choisir la localisation frappée, pour peu que son tir soit effectué à courte portée et la localisation logiquement puisse être touchée.

Toucher le dessus d'un véhicule.

Les troupes équipées d'armes antichars sont considéré comme visant le dessus d'un véhicule

pour peu qu'elles se trouvent distantes de moins de 20cm et sur une position plus élevée que la cible d'au moins 5cm. Si le tireur se trouve à 10cm ou plus au-dessus du char, il devra se trouver à une distance d'au minimum 30cm pour toucher sa partie supérieure.

Le parachutiste américain se trouve dans un rayon de 30cm et à 10cm au-dessus du char ennemi. Il souhaite toucher le dessus de l'engin. Notez que le canon et la mitrailleuse de caisse du char ne pourront riposter, l'élévation à obtenir étant trop élevée (voir élévation de canon – page 48).

Les armes touchant le blindage supérieur ajoutent un modificateur de +2 à leurs jets de pénétration. Contre des véhicules ouverts, le joueur peut opter de tirer sur les passagers ou l'équipage exposé comme s'ils se trouvaient en terrain ouvert ! ces malheureux ne peuvent prétendre à aucun couvert et ne bénéficient pas de l'utilisation du terrain.

Jet de Pénétration de Blindage.

Une fois qu'un véhicule est touché, que la localisation est déterminée, il convient de vérifier si la charge est parvenue à percer le blindage et à occasionner des dégâts. Certaines armes disposent d'une valeur AT de n/a ce qui indique qu'elles n'ont aucune chance de percer un blindage. Les armes dotées d'une valeur AT de « 0 » peuvent percer un blindage, c'est juste qu'elles ne sont pas faites pour cela. Lancez 1D6 et ajoutez la valeur AT de l'arme utilisée :

- Si le total est inférieur à la Valeur de Blindage de la cible, le tir n'a pas d'effets.
- Si le total est égal à la valeur de Blindage de la cible, l'équipage doit faire un test d'abandon.
- Si le total est supérieur à la valeur de Blindage de la cible, la munition a pénétré dans l'habitacle. Lancez le dé pour déterminer les dégâts tel qu'indiqué ci-dessous et – si nécessaire – testez l'abandon.

Une arme peut disposer de suffisamment de valeur AT pour battre la valeur de blindage d'une cible sans jet de dé. Dans ce cas, un jet sera tout de même nécessaire (n'oubliez pas qu'un « 1 » correspond toujours à un échec). Un résultat de 1 sur 1D6 sera traité comme équivalent à la totalité de la Valeur de Blindage de la cible. L'inverse ne se vérifie pas, un « 6 » sec ne

Exemple :

Un Gefreiter allemand tire au Panzerschreck sur le flanc d'un Sherman. Avec une valeur de tr de 4+, le joueur allemand obtient un résultat « 3 ». Le bonus de +1 de tir sur grande cible donne un résultat final de « 4 », touché ! Le jet de localisation

donne « 5 », les chenilles sont atteintes. Avec une valeur AT de 11 contre la Valeur de Blindage des chenilles du Sherman de 8, tout résultat de dé, même « 1 » pénétrera.

Jet de dégâts

Les touches directs pénétrants peuvent avoir de multiples effets contre un véhicule. L'équipage peut être étourdi, les chenilles déchirées, le réservoir de gasoil explosé, l'équipage et son véhicule peuvent être incinérés. Lorsqu'un toucher pénètre le blindage, lancez 1D6 et consultez la colonne applicable sur la table des dommages en fonction de la localisation touchée. La puissance de l'arme pourra modifier le jet de dégâts tel qu'indiqué ci-dessous :

- Ajoutez +1 au jet si l'arme dispose d'un AT de 12 ou plus.
- Déduisez 1 du jet de dé si l'arme a une AT de 7 ou moins (sauf lance-flammes)
- Déduisez 2 au jet de dé si l'arme a une AT de 1 ou moins.
- Ajoutez +1 au jet de dé si l'arme est un lance-flammes contre un véhicule ouvert.

Abandon.

Les chars ne sont pas les havres de sécurité qu'ils semblent être de prime abord. La grande majorité des tankistes aura une propension à se ruer dehors au moindre choc ou « bang » contre la caisse de son char, un canon AT soigneusement camouflé essaye peut-être d'attirer leur attention. Rempli de carburant, de munitions, l'équipage optera certainement pour la fuite plutôt que de risquer de périr brûlé vifs ! Pour représenter ceci, l'équipage d'un véhicule (ainsi que les passagers) devront faire un Test d'évacuation lorsque leur véhicule subira une touche supérieure ou égale à sa Valeur de Blindage.

- l'équipage doit réussir un Test de Discipline immédiat (sans modificateur, exception faite du +1 de chef de char) ou abandonner l'engin.
- Les passagers feront un test séparé sur leur propre score de Discipline, mais peuvent sortir volontairement et n'ont pas à passer le test.
- Quelque soit la vitesse au tour précédent, le véhicule s'arrête net !

Si l'équipage passe le test, rien ne se produit, ils continuent à recevoir et suivre les ordres normalement. Si l'équipage et les passagers échouent au test ou décident d'abandonner le véhicule, on positionne leurs figurines autour de ce dernier. Ils pourront immédiatement effectuer un mouvement « Ramper » pouvant se cacher et seront considérés comme « Suppressed » - ils ne pourront ni tirer ni combattre en corps à corps lors du tour d'abandon de véhicule.

- Un membre d'équipage/passager abandonnant son véhicule sera automatiquement « Suppressed. »
- Lors de la Phase de Discipline suivante, ils pourront remonter dans leur véhicule aussi longtemps que celui-ci ne sera pas détruit. Voir remonte - page 50.
- S'ils ne réembarquent pas dans leur véhicule, les membres d'équipage seront considérés comme un Squad d'Infanterie.
- Le Véhicule pourra tirer lors du tour au cours duquel son équipage en reprend possession, étant compté comme s'étant déplacé.
- Un seul test d'abandons sera requis par tour.

Important ! ceci ne s'applique pas aux touchers sur les chenilles/roues sauf à ce que les résultats de dégâts ne l'indiquent.

Certains dégâts forceront l'équipage et les passagers à abandonner automatiquement le véhicule. Dans un tel cas, aucun test ne sera nécessaire, l'équipage craignant trop de brûler dans son habitacle.

Le joueur avisé pourra ordonner à une partie de son Squad de tirer des armes antichar et à d'autres de réserver leur tir pour ouvrir le feu sur l'équipage lorsqu'il débarquera. Les tankistes ne peuvent prétendre se cacher derrière un couvert lorsqu'ils débarquent, mais, dans la mesure où lors de leur débarquement ils sont considérés comme sous un ordre « ramper », ils peuvent utiliser le terrain.

Les joueurs peuvent constater que cette règle peut conduire les équipages à passer leur temps à sortir et ré entré dans leur véhicule. Cela signifie que l'équipage est régulièrement choqué, consultant frénétiquement le fonctionnement interne de leur véhicule, éteignant les débuts d'incendie. La règle d'abandon de véhicule représente le char et ses servants momentanément hors de l'action et vulnérables. Pour revenir au cœur de l'action, ils doivent réembarquer.

Rembarquement

Tant que les servants débarqués sont « Suppressed », il leur est demandé d'agir pendant la Phase de Discipline suivante. Si leur ordre est « « Repli » ou s'ils échouent au test, on les traitera comme un Squad d'Infanterie. Si le test est réussi, il leur est possible de réembarquer.

Il faut être sérieusement burné pour réembarquer dans un engin immobilisé. L'équipage prend les commandes d'un gros Bunker d'acier, stationné au beau milieu du champ de bataille, avec des ennemis qui grouillent dans tous les coins. Comme cette action requiert un réel courage, tout équipage décidé à la tenter subira une pénalité de -1 à son Test de Discipline.

Un véhicule récupérant son équipage (et non immobilisé) ne peut tirer, mais pourra se déplacer. Il pourra avancer de à moitié de son potentiel de mouvement et devra faire un tel mouvement en s'éloignant de la source de la menace. Un véhicule devra achever un tel mouvement plus loin de la menace qu'au début de la phase de mouvement.



Table de dégâts sur les Véhicules.

dé	Caisse	Tourelle	Passagers	Chenilles/Roues
1	Pilote Stunned ! soit le véhicule ne peut plus se déplacer, (si stationnaire), soit il se déplace hors de contrôle (si en mouvement) lors du prochain tour.	Tireur Stunned ! l'arme en tourelle ne peut tirer et passera sa prochaine Phase de tir	Rempli de Shrapnel Lancez 1D6. Le résultat indique le nombre de passagers qui sont touchés et tués s'ils échouent à un Test d'Expérience. Le véhicule est indemne, bien qu'il soit sans doute nécessaire de changer les sièges.	Dérapage ! le véhicule pivote sur 90° en direction du point d'attaque (lancez le dé en cas de doute, 1-3 à gauche, 4-6 à droite). Il est possible de se déplacer et tirer normalement au tour suivant. Si 1 véhicule était stationnaire, ce résultat sera remplacé par le 2 ci-dessous
2	Pilote et Tireur stunned ! le véhicule subit le même résultat que ci-dessus, mais ne peut tirer avec aucune arme en tourelle pendant ce tour	Tireur Mort ! l'équipage ne peut plus servir le canon tant qu'un Test d'Expérience n'est pas réussi au début de son tour.	Saturé de balles ! Lancez 1D6. Le résultat indique le nombre de passagers qui sont touchés et tués s'ils échouent à un Test d'Expérience. Les survivants sautent en marche ! le véhicule est une épave	Pilote Stunned ! soit le véhicule ne peut plus se déplacer, (si stationnaire), soit il se déplace hors de contrôle (si en mouvement) lors du prochain tour.
3	Pilote Mort. le véhicule est hors de contrôle pendant le tour suivant (s'il est en mouvement) ou reste stationnaire. Il ne pourra redémarrer que lorsque le reste de l'équipage réussira un test d'Expérience au début de son tour	Armement principal endommagé. l'équipage ne peut plus servir le canon tant qu'un Test d'Expérience n'est pas réussi au début de son tour. la tourelle est bloquée pour le reste du jeu.	Epaisse fumée dans la cabine ! Pour chaque passager et membre d'équipage, faites un Test d'Expérience. Ceux qui échouent sont considérés comme Pertes, ceux qui passent le test évacuent. Le véhicule est une épave	Chenille/Roue endommagée. Le véhicule se déplace avec un malus de -10cm pour le reste de la bataille. L'équipage doit réussir un test de Discipline u l'abandonner. Il ne pourra plus servir toutes ses armes normalement !

<p>4 Plote et Tireur Morts : le véhicule est hors de contrôle pendant le tour suivant (s'il est en mouvement) ou reste stationnaire. Les survivants évacuent, le véhicule est une épave.</p>	<p>Tireur et chef de char morts ! le tireur et le chef de char sont déchiquetés par les Shrapnels ! Le canon est hors d'usage pour le reste du jeu.</p>	<p>Foom ! Le véhicule explose dans une gerbe de flammes après avoir pris un coup direct sur la soute à munitions. L'équipage est tué, les passagers sont touchés et tués s'ils échouent à leur Test d'Expérience. Les survivants évacuent.</p>	<p>Chenille/Roue détruite. Le véhicule s'arrête et restera stationnaire pour le reste de la bataille. L'équipage doit réussir un test de Discipline ou évacuer. Il pourra servir toutes ses armes normalement.</p>
<p>5 Stoppé net ! le véhicule s'arrête brutalement. Il est considéré comme une épave et son équipage est mort.</p>	<p>Cabine de l'équipage saturé de Shrapnels. Pour chaque passager et membre d'équipage, faites un Test d'Expérience à -2. ceux qui échouent sont tués, les autres évacuent. Le véhicule devient une épave. .</p>	<p>Transformé en suaire. L'équipage et les passagers sont morts. Le véhicule s'arrête 2D6cm plus loin. Le véhicule est transformé en épave.</p>	<p>Moteur détruit. Le véhicule ne peut plus se déplacer pendant le reste du jeu. Il peut tirer normalement avec ses armes, mais devra faire un test d'abandon immédiat et au début de chaque Phase de discipline. En cas d'échec, l'équipage abandonne le char, le pantalon en feu.</p>
<p>6 Kaboom !!! Le Véhicule est détruit, tuant ses passagers/membres d'équipage. Toute figurine dans un rayon de 5cm de lui subit un toucher AP3+/AT2.</p>	<p>Boom ! le véhicule explose, ayant subi un toucher direct dans la soute à munitions ou le réservoir. Il est détruit, son équipage et ses passagers sont morts</p>	<p>Boom ! le véhicule explose, ayant subi un toucher direct dans la soute à munitions ou le réservoir. Il est détruit, son équipage et ses passagers sont morts.</p>	<p>Epaisse fumée dans la cabine ! La roue/chenille est détruite, une seconde explosion affecte l'habitacle. Pour chaque membre d'équipage, faites un test d'Expérience. Ceux qui échouent sont des Pertes, ceux qui passent le test évacuent. Le véhicule est détruit</p>

- Ajoutez + au dé si l'arme dispose d'un AT supérieur ou égal à 12.
- Déduisez 1 du jet de dé si l'arme a une AT de 7 ou moins (sauf lance-flammes)
- Déduisez 2 au jet de dé si l'arme a une AT de 1 ou moins.
- Ajoutez +1 au jet de dé si l'arme est un lance-flammes contre un véhicule ouvert.

Epave

Le véhicule ne peut plus être utilisé au cours de la bataille, pouvant être récupéré à l'issue pour réparations. Sauf s'il est déjà touché, out passager doit passer un Test d'Expérience (avec modificateur de +1) ou être enlevé comme perte. Tout survivant est « Shaken ».

Détruit.

Le véhicule est détruit au-delà e toute récupération – il ne servira plus que pour la fonte et servira pour les monuments aux morts et autres mémoriaux

Perte d'équipage.

Les performances d'un véhicule seront directement liées à a survie de son équipage. Un véhicule dont le chef de char est tué ne disposera plus du modificateur de +1 aux tests de Discipline. Si le pilote ou le tireur sont tués, le joueur devra répartir les rôles au sein des survivants et l'annoncer. Ceci aura nécessairement des répercussions sur la mobilité et/ou la puissance de feu du véhicule

Mouvement hors de contrôle.

Lorsqu'un véhicule subit des tirs, il peut être tentant pour son pilote de sauter en route. Lorsqu'un jet de dé indique que le véhicule se déplace hors de contrôle, appliquez les éléments ci-dessous la Phase de mouvement suivante.

- Le véhicule maintient sa vitesse (s'il est à l'arrêt, il reste immobile). Par exemple, si le véhicule se déplace de 20cm au cours de sa phase de mouvement précédente, il se déplacera de 20cm pendant le tour au cours duquel il est hors de contrôle.

- Lancez 1D6 – le véhicule se déplace dans la direction indiquée par le résultat comme suit : 1-2 = gauche, 3-4 = tout droit, 5-6 = à droite !
- Si le véhicule rencontre un élément de terrain qui peut avoir un effet négatif sur son mouvement, il est réduit en épave. Par exemple un véhicule chenillé entrant un terrain très accidenté ou un terrain infranchissable.

Armement de Véhicule.

Les chars vont disposer des armements les plus létaux du moment, capables de détruire véhicules, hommes et structures. Il existe trois types d'armes montés sur véhicules ; le canon, les mitrailleuses et les armes de soutien montées.

Le Canon.

Le canon aura le pouvoir de détruite un blindé, d'ébranler un bâtiment et de semer la panique dans les rangs d'une unité d'infanterie. Ainsi, le canon allemande de 88mm sera à la fois craint et respecté par les tankistes alliés. Dans les règles qui suivent, le canon est aussi appelé « armement principal », les deux termes seront interchangeables.

- Un canon tire avec une pénalité de -1 Pour Toucher si le véhicule ou sa tourelle se sont déplacés.
- Un canon ne pourra tirer qu'en ligne droite dans son alignement.
- Un canon aura besoin d'un chargeur. si aucun membre d'équipage n'est disponible pour assurer cette mission, il faudra compter un tour pour charger l'arme et un pour la tirer.

Un canon peut prendre un bâtiment pour cible (avec un bonus Pour Toucher de +1) afin de viser des fantassins. Sélectionnez la partie du bâtiment comme cible.

Types de munitions.

La majorité des chars sont capables de tirer des munitions antichars (AT) pour traiter des cibles blindées et des munitions hautement explosives (HE) pour tirer sur l'infanterie. Certains chars utiliseront des munitions nettement plus élaborées (cela sera indiqué dans l'OB chaque fois que disponible) telles que les munitions HEAT (High Energy Anti Tank). Sauf mention contraire dans le profil de char, tous les canons disposeront de munitions HEAT, AT et fumigènes. Dans le cas des munitions fumigènes, une seule peut être utilisée par partie.

Antichar (AT)

Les obus antichar utilisent l'énergie cinétique pour percer un trou au travers du blindage de sa cible. Les flèches chemisées renforcées au Tungstène (à l'Uranium de nos jours) ou en acier sont traités de

façon identique bien qu'elles puissent être plus efficaces que celles utilisant une pointe classique.

- Les Munitions AT occasionnent un rayon d'explosion de type 1 dans les espaces clos (voir armes à effet d'explosion dans un espace clos).

Hautement Explosifs (HE)

Il s'agit de charges creuses remplies d'explosifs destinées à exploser sur un secteur relativement vaste afin de tuer ou blesser le maximum d'infanterie ennemie. Ce type de munition est totalement inutile contre une cible aussi peu blindée soit-elle, s'avérant terriblement efficace face aux bâtiments

- Les obus HE utilisent le gabarit indiqué par leur profil ; rayon d'explosion de type 1, 2 ou 3.
- Les munitions HE ont une valeur AT divisée par deux (arrondi à l'entier inférieur).

Fumigène.

Les munitions Fumigènes et celles au Phosphore Blanc (WP) servent à masquer es mouvements des chars et des fantassins d'accompagnement. Beaucoup de chars de disposeront que d'un tel obus, sauf mention contraire dans leur profil.

Les munitions fumigènes sont tirées de la même façon que celle détaillée dans la section Notes – Page 34. La « cible » d'un fumigène peut être le char tirant.

High Energy Anti-Tank (HEAT)

Charge creuse remplie d'explosifs puissants. A l'impact, le plasma en fusion perce le blindage et pénètre dans l'habitacle. La vélocité de la munition et sa portée sont de ce fait moins importants. Les munitions HEAT sont utilisées par des armes antichars à faible vélocité telles que les canons sans recul, les rendant relativement imprécis. Une munition HEAT peut voir ses effets partiellement ou totalement annulés par des Jupes latérales ou blindage additionnel (Page 57).

- Dans les espaces clos, les munitions HEAT provoquent un rayon d'explosion de type 1 (voir effets d'Explosion – page 53).
- Les obus HEAT sont identiques aux AT en terme de calibre, leur valeur AT reste la même à courte ou longue portée (utilisez la valeur la plus élevée).
- A portée supérieure à Longue, les munitions HEAT subissent une pénalité Pour Toucher de -1.

Mitrailleuses

La grande majorité des Chars de combat disposent de Mitrailleuses destinées à tenir l'infanterie

ennemie à distance. Certains chars disposent de même d'une Mitrailleuse positionnée en antiaérienne, censée couvrir le char contre les menaces venant du ciel. De son introduction lors de la première guerre mondiale, jusqu'à la campagne de France, l'objectif essentiel du char était de disposer d'un soutien mobile pour l'Infanterie. Certains chars seront, en effet exclusivement dotés d'une Mitrailleuse. Les différentes MG sur le char ont des règles de LdV différentes telles que décrites ci-dessous.

- toutes mitrailleuses montées tirent avec une pénalité de -1 si le véhicule se déplace.

Mitrailleuse de tourelle.

Les mitrailleuses montées en tourelle pendant la seconde guerre mondiale étaient très communes. Certains chars léger (le Panzer I et le Mki Matilda pare exemple) ne disposeront que d'une MG en tourelle.

- CdF réduite de 2 lorsqu'elle tire en même temps que l'armement principal.
- Ne peut tirer que dans la direction à lequel fait face la tourelle.
- Pénalité de -1 si le véhicule se déplace.

Mitrailleuse Coaxiale.

La MG coaxiale est généralement monté contre l'armement principal et tirera suivant le même axe que celui-ci, permettant au tireur de maintenir une cible sous le feu pendant que le chargeur recharge le canon. Dans RoE, un char pourra tirer simultanément avec son armement principal et sa MG Coaxiale tel qu'indiqué ci-dessous.

- CdF réduite de 2 lorsqu'elle tire en même temps que l'armement principal.
- Fixée au canon.
- Ne peut tirer que dans la direction de l'axe du canon.
- Pénalité de -1 si le véhicule se déplace.

Mitrailleuse de caisse, d'arc.

La majorité des chars de combat disposeront d'une Mitrailleuse montée sur l'avant de leur caisse destinée à traiter l'infanterie ennemie.

- Arc de tir de 45° de front.
- Pénalité de -1 si le véhicule se déplace.

Ce diagramme illustre l'arc de tir de la MG de caisse. Le canon et la MG coaxiale ne tirent qu'en ligne droite dans leur alignement.

Pintle MG.

Ce type de Mitrailleuse est monté sur le toit de la tourelle afin de permettre au chef de char de tirer sur les menaces imminentes. Un véhicule clos devra être « panneaux ouverts » pour permettre au chef de bord de servir la MG tant que l'armement principal ne tire pas non plus.

- Ne peut être « panneaux fermés pour tirer.
- Ne peut tirer si l'Armement principal tire.
- Arc de tir de 90° de front, peut tirer sur des cibles élevées/.
- Pénalité de -1 si le véhicule se déplace.

Arme de soutien Montée.

Certaines armes de soutien (telles que les Mortiers) peuvent être transportées dans ou sur un véhicule et peuvent, dans certains cas être tirés depuis ceux-ci. Une telle action va fournir un soutien et une protection aux troupes, mais risquera aussi d'attirer des tirs antichars. Une arme de soutien sera traitée de la même façon, que l'infanterie soit montée ou à pieds (un mortier ne peut à la fois tirer et se déplacer). Ce faisant, une arme de soutien peut être montée sur un véhicule, contourner les restrictions de démontage, se déplacer et être redéployé « prêt à l'emploi » ultérieurement.

Caractéristiques d'armes.

Les profils de ces armes seront similaires à ceux de leur équivalent d'infanterie. Voir page 32 pour une définition exhaustive de chacune de ces armes. Les MG de chars disposent d'une valeur AP augmentée à courte portée. La section « Notes » indique les gabarits utilisables pour les munitions HE (par exemple HE-2).

Effets d'explosions dans un espace clos.

Les effets seront identiques à ceux présentés ne page 33, mais sont repris ici pour vous faciliter es choses.

Effets dans un espace clos.

- les figurines cibles ne peuvent bénéficier du modificateur de +1 Test d'EXP d'utilisation de terrain.
- +1 au jet de dé de résolution de pertes.
- Les armes « rayon d'explosion de type 1 » passent « rayon d'explosion de type 2 » dans un espace clos.
- Les munitions AT deviennent « rayon d'explosion de type 1 » dans un espace clos.

Notez que ceci n'est pas applicable aux munitions HE servies par des canons antichars

Table des Armes de Véhicules.

Type d'arme	Portée	Modif. toucher Courte (<30cm)	Pour Longue	CdF	Modif. EXP	AP	AT	Notes
LMG	100cm	0	0	D3+6	-1	4+	1	-1 Pour toucher si mouvement
20mm	120cm	0	-1	2	-2	3+	4 (5CP)*	AT, pas HE, -1 Pour toucher si mouvement
<37mm	100cm	0	-1	1	-1	4+	5 (5CP)*	AT ou Explosion HE 1, fumigène
<50mm	120cm	0	-1	1	-1	4+	7 (8CP)*	AT ou Explosion HE 2, fumigène
>50mm	120cm	0	-1	1	-1	3+	8 (9 CP)*	AT ou Explosion HE 2, fumigène
>75mm	150cm	0	-1	1	-1	3+	10 (11CP)*	AT ou Explosion HE 2, fumigène
<90mm	180cm	0	-1	1	-2	3+	11 (12CP)*	AT ou Explosion HE 3, fumigène
>90mm	200cm	0	-1	1	-2	3+	12 (13CP)*	AT ou Explosion HE 3, fumigène

- CP indique l'efficacité d'une arme à courte portée, c'est à dire à moins de 30cm.



Combat rapproché.

Bien qu'une des expériences les plus traumatisantes à laquelle l'infanterie puisse avoir à faire face est le combat contre un blindé, une des expériences les plus traumatisantes pour un tankistes est d'être attaqué en combat rapproché par des fantassins. Un VCB panneaux fermés est virtuellement aveugle dès qu'il s'agit d'une menace proche, et très vulnérable aux attaques de petit calibre et aux grenades effectuées par des fantassins décidés. Pour le fantassin, la perspective d'attaquer un char revient généralement à une action de la dernière chance, une fois que toutes les autres tentatives de destruction du mastodonte ont échouées.

Toucher un véhicule.

Il existe deux façons d'attaquer un char ennemi, en utilisant une arme antichar d'infanterie ou en se glissant jusqu'à un véhicule immobile. Dans les deux cas, les fantassins doivent disposer d'ordres d'Assaut au cours de la Phase d'Ordre.

Disposant de charges AT, un maximum de deux figurines par Squad peuvent être déplacés jusqu'au contact avec le char. Les grenadiers vont attaquer les flancs ou l'arrière d'un véhicule en mouvement (vous n'avez pas envie de vous faire écrabouiller tandis que vous placez une « sticky bomb » sur un Tigre !) ou tout aspect d'un char à l'arrêt. Les autres membres du Squad restent en soutien, prêt à donner un coup de main ou à s'occuper d'une menace soudaine. Au début de la Phase de Corps à Corps, les Grenadiers doivent réussir un Test de

Discipline (appliquant tous modificateurs indiqués sur la table - Page 18), s'ils échouent, la peur est la

Ayant réussi leur Test de Discipline, deux fantassins attaquent le char ennemi avec des grenades antichar.

Une fois les figurines en contact avec le véhicule, chacune lance 1D6 et ajoute son score de Corps à corps. La distance parcourue par le véhicule lors de son dernier tour détermine le score nécessaire pour toucher, tel qu'indiqué ci-dessous :

Distance parcourue	Résultat de dé requis
0	6+
Jusqu'à 10cm	7+
Jusqu'à 20cm	8+

Les véhicules parcourant plus de 20cm ne peuvent être attaqués en corps à corps. E cas d'échec au jet de dé, quelque chose n'a pas fonctionné, un jet de «1» tue le grenadier s'il échoue à un Test d'Expérience, dans les autres cas, il ne parvient pas à fixer sa charge, ou celle-ci n'explose pas.

Exemple

Un Squad de 10 soldats Britanniques émerge d'un Bocage pour attaquer un Panzer IV en corps à corps, ayant parcouru 10cm au tour précédent. Après avoir réussi leur Test de Discipline, deux des hommes du Squad tentent d'attacher une charge à l'arrière du char ennemi. Pour toucher, il faut obtenir un résultat de dé 7+, les deux soldats obtiennent respectivement 5 et 1. Après ajout de leur valeur de CQ de 3, les résultats finaux sont 8 et 4 – une touche ! le soldat qui avait lancé un 1 échoue à son Test d'Expérience, la bombe explose prématurément, la figurine est enlevée du jeu.

Grenades Antichar.

Les grenades antichars se présentent sous de multiples formes, allant des mines magnétiques sont plus sophistiqués aux armes improvisées. Si une figurine réussit un toucher avec une Grenade AT, le joueur fait un jet de Pénétration de Blindage suivit, le cas échéant d'un jet de dommages de la même façon que dans le cadre des procédures de tir au canon – Page 50. Le joueur choisit la localisation touchée.

Attaque en Essaim.

Un char Immobilisé ou Abandonné est une proie facile pour des fantassins décidés. Il n'est pas nécessaire de faire un Test de Discipline pour monter à l'assaut d'un char abandonné ou immobilisé. L'unité est déplacé au contact lors de la Phase de Combat Corps à Corps et suivez la procédure suivante :

plus forte, rien ne se produit.

- lancez 1D6 et ajoutez le score de CC (en utilisant la valeur la plus élevée lorsqu'il y en a plusieurs)
- Ajoutez +1 au dé par tranche de 2 attaquants engagés.

Si le résultat final est supérieur au blindage arrière du char, lancez directement un jet de dommages contre la caisse. Il n'y a pas de modificateurs applicables. La VB arrière sera utilisée pour représenter la vulnérabilité des ports de vision, écoutes et autres ouvertures aux armes de petit calibre et grenades. Tout membre d'équipage qui abandonne son engin est automatiquement tué par les fantassins en assaut. Un Squad ne peut attaquer à la Grenade AT et conduire une attaque en essaim simultanément.

Exemple

Un Squad Allemand de huit hommes attaque un Sherman immobilisé (VB Arrière de 9). Lors de l'assaut, ils obtiennent un jet de «4», plus «3», valeur CC de la meilleure figurine, plus «4» nombre d'attaquants au contact. Le résultat final est «11» est supérieur au blindage arrière du Sherman – 8. ce dernier est transformé en épave, deux de ses servants sont tués sur le coup, le reste ouvre les panneaux et est abattu par les allemands vengeurs !

Consolidation !

Quelque soit le résultat de l'attaque, les attaquants peuvent consolider tel qu'indiqué dans la section Combat Corps à Corps – Page 38.

Règles Spéciales de Véhicule.

Ces règles vont permettre de figurer les améliorations technologiques, blindages renforcés, ou inconvénients et désavantages. Les Britanniques vont développer des chars innovants tout au long des années 30. Les allemands vont se servir de ces avancées technologies pour se placer au top de l'ingénierie blindée jusqu'en 1941. Progressivement, le vent va tourner avec l'introduction du T-34, arme simple mais terriblement efficace ; puis des améliorations apportés aux Blindés US et Britanniques.

Amphibies.

Certains chars seront convertis afin de pouvoir franchir des bras d'eau, des VCB tels que le DUKM étant des véhicules spécifiquement amphibies. Les chars amphibies seront utilisés par les Allemands lors de Barbarossa pour le franchissement du Bug et par les Alliés lors du Jour-J.

- Les véhicules amphibies peuvent se déplacer sur des éléments d'eau infranchissables de 10cm par tour.

Défense anti-infanterie.

Certains chars seront dotés de dispositifs anti-personnel tels que des mitrailleuses arrières, ou des lance-mies. Lorsque des fantassins monteront à l'assaut de tels chars, ses armes tireront lors de la Phase de CC avant le contact de la façon suivante :

- l'arme doit disposer d'une LdV sur la cible.
- L'arme tirera six coups en utilisant la valeur de tir du char.
- L'arme dispose d'un AP+ et n'a pas de modificateur d'Expérience.

Bulldozer.

De nombreux chars lourds et moyens peuvent subir une modification permettant d'adapter des lames de Bulldozer pour combler les tranchées ou nettoyer des obstacles.

- le véhicule peut recevoir un Ordre d'Avance avec une pénalité de mouvement de -10cm pour utiliser une lame.
- Le Bulldozer nettoie un front de 15cm de large dans un obstacle linéaire (y compris les obstacles antichar) ou combler une tranchée de 15cm.
- Le Bulldozer peut servir pour pousser un véhicule immobilisé hors du chemin dans les limites de son propre potentiel de mouvement.
- L'élément gênant peut être déplacé de la distance correspondante au potentiel de mouvement du Bulldozer sur un angle maximum de 180°.

Cullin Device

En Juillet 1944, Le sergent Curtis G. Cullin du 102^{ème} escadron de reconnaissance met au point ce dispositif. Il est basé sur la charrue du laboureur, avec deux pieux fixés à l'avant du Sherman. De tels pieux s'enfoncent dans le talus du bocage et nettoient un passage suffisamment large pour permettre sa traversée, sans avoir à exposer son fond de caisse.

- le char n'expose jamais son fond de caisse lors d'un franchissement de Bocage.

Baquet à grenades.

Le design de certains chars à toit-ouverts faisait que leurs passagers étaient terriblement vulnérables aux attaques menées avec des explosifs.

- un « Baquet à grenades » sera considéré comme espace clos.

L'infanterie ennemie peut entrer en contact base à base avec le véhicule et « lancer » la grenade avec un 2+ Pour Toucher tel qu'indiqué dans la règle de Grenades AP – Page 31.

Gyrostabilisateurs.

Les chars US seront les premiers au monde à être dotés de Gyrostabilisateurs. Ce dernier permet de maintenir l'arme alignée tandis que le char bouge. Les récits de nombreux tankistes viennent néanmoins contredire l'efficacité de ce dispositif. Le Gyrostabilisateur sera fréquemment coupé sur les chars.

- Le Gyrostabilisateur pourra être utilisé à condition que l'équipage réussisse un Test d'Expérience au début du Jeu.
- Un canon stabilisé ignore la pénalité de-1 Pour Toucher en cas de mouvement.
- Le Gyrostabilisateur n'affecte pas les tirs de MG.

Char Lourds.

Les chars lourds sont des blindés lents compensant ce handicap par un blindage et une puissance qui leur permettra de traverser tous les types de terrain.

- Si un char lourd s'enlise, lancez 1D6. Sur un résultat 4+, il ignore l'enlèvement et continue son déplacement.

Blindage improvisé.

Avec le développement des armes antichar, les équipages prirent l'habitude de rajouter des éléments de blindage sur leurs chars. C'est ainsi que l'on verra toute sorte de matériels fleurir sur les caisses de blindés, allant des Jupes aux sacs de sable voir aux matelas. Les chars pourront disposer de ce blindage additionnel sur leur front, flancs et tourelle.

- Un élément de char disposant de blindage improvisé pénétré par un tir ennemi entraîne un jet de 1D6.
- Sur un résultat de « 6 », le toucher contre comme égalant la VB de la cible, l'équipage doit faire un test d'abandon comme à la normale.
- Le blindage improvisé n'a pas d'effets sur le toucher si le résultat du dé est égal au VB, l'équipage fait un test d'abandon comme à la normale.
- Les armes dont l'AT est supérieur ou égal à 2 ne seront pas affectées par le Blindage improvisé.

Mitrailleuses.

Certains Véhicules de transport blindés, tels que le Halftrack allemand disposent d'un point de fixation pour la MG du squad.

- Un Squad transporté peut placer sa MG) endroit prévu à cet effet.
- Cette MG pourra tirer à -1 si le véhicule se déplace sur un arc de 90° par rapport à sa position.

Mauvais contrôle de tir.

Certains chars de combat tels que le Semovente Italien, ainsi que plusieurs types de voitures blindés seront si mal conçus qu'il leur sera impossible de tirer en se déplaçant.

- un tel véhicule ne peut tirer et se déplacer en même temps.

Ronson

Les chars Sherman recevront ce surnom du fait de leur aptitude à prendre feu et à brûler comme des torches. Ronson était la marque de briquets vedette à l'époque de sa seconde guerre mondiale. Le surnom donné par les allemands au Sherman était « Tommy Cooker ».

- l'équipage aura une pénalité additionnelle de -1 lorsque la table de dommages du véhicule spécifiera qu'un Test d'expérience est requis pour éviter que les servants ne soient transformés en pertes.

Schürzen.

Les chars allemands seront- pour un grand nombre - dotés de plaques de blindage additionnelles amovibles sur leurs flancs si un tir ennemi parvient à pénétrer le blindage latéral d'un véhicule équipé de Schürzern, le propriétaire du char lande 1D6. Sur un résultat « 6 », le Schürzen a absorbé l'essentiel de la force destructrice. Traitez le tir comme s'il égalait juste la Valeur de Blindage de la cible. Les armes dotées de valeur AT supérieure ou égale à 12 ignorent les Schürzen.

- Les touches pénétrant sur le blindage latéral sont traités comme équivalant à la VB de la cible sur un résultat 6 sur 1D6 (5 ou 6 pour des munitions HEAT).
- Pas d'effet adverse pour les munitions ayant une valeur AT supérieur ou égal à 12.

Tourelle lente.

La majorité des chars disposent de tourelles à moteur couplées d'une manivelle. Les anciens modèles peuvent ne disposer que d'une manivelle.

- Ce type de tourelle ne peut tourner que de 5° par tour.

Pots fumigènes.

Certains chars, tels le Churchill, ainsi que la majorité des chars lourds allemands disposeront de

lance-pots fumigènes permettant de positionner un rideau de fumée avant l'assaut.

- La fumée peut être tirée une fois par jeu.
- La Fumée est tirée comme indiqué en page 34, le véhicule tirant étant la « cible. »

Véhicules non blindés.

Les véhicules de transport tels que l'Opel Blitz, le Kübelwagen ou le GMC étaient utilisés pour le transport de formations combattantes sur longue distance en un minimum de temps. La majorité des combattants ne bénéficiera néanmoins pas de ce confort moderne et devra se reposer sur ses pieds pour gagner les premières lignes. Les camions et charrettes servant au transport des ravitaillements et matériels. Les troupes motorisées débarquaient de leurs transports bien avant l'entrée au combat.

- l'équipage et les passagers sont exposés aux tirs ennemis dans u véhicule non blindé – ils peuvent essayer des tirs comme s'ils se trouvaient derrière un couvert léger (le tireur ayant une pénalité de -1 Pour Toucher) mais ne peuvent utiliser le terrain.
- Si ils sont touchés (pas nécessaire de calculer la pénétration) par un lance-flammes ou toute arme disposant d'une valeur AT supérieure ou égale à 4, le véhicule est transformé en épave en plus de tout autre dégât.

La Peur du Tigre.

Tout au long de la campagne de Normandie, l'infanterie et les personnels blindés Alliés seront affectés par la « peur du tigre ». En de nombreuses occasions, chaque char allemand repéré était forcément un tigre, chaque canon antichar un « 88 ». La simple réputation de ces engins suffisait à bloquer l'avance alliée.

L'adversaire doit faire un Test d'Expérience (basé sur celui qui a vu le char en premier) dus qu'un char susceptible de déclencher la « peur du tigre » est en vue. Vous pouvez placer un modèle de tigre jusqu'à ce que véhicule ennemi soit réellement identifié. S c'est un vrai tigre, ou si le test échoue, la règle ci-dessous s'applique. Si le test est réussi, aucun effet (on Monsieur, c'est un Mark IV !)

- Pour pouvoir se déplacer ou rester dans les 30cm d'un char susceptible de déclencher la « peur du tigre », les troupes ou véhicules ennemis doivent réussir un Test de Discipline avec tous modificateurs de Discipline applicables – voir Page 18.
- Le joueur peut même opter pour reculer dans de telles circonstances.
- Si le test est réussi, l'unité/véhicule reconnaît le type de char qui se trouve en face (ou dompte sa peur) et se trouve désormais

immunisé contre cette peur jusqu'à la fin du jeu.

- La véritable identité du char est communiquée aux troupes/véhicules dans un rayon de 20cm au début de la Phase de Tirs.
- Si le Test échoue, le char est pris pour un Tigre et l'unité/véhicule doit recevoir un Ordre de mouvement au loin lors de la Phase d'Ordres suivante.

Un tel mouvement ne se fait pas nécessairement en dehors d'une zone de peut de 30cm, c'est juste un effort pour mettre quelque distance entre le Tigre et soi.

Moteur poussif.

Certains chars super lourds disposent d'un blindage tellement épais que leurs performances en terrain difficile en pâtissent grandement.

- un char doté d'un moteur poussif en terrain accidenté ou très accidenté s'enlise sur un résultat 5 ou 6 sur 1D6.

Non fiable

Malgré les avancées technologiques réalisées pendant la seconde guerre mondiale, certains chars seront, dès leur conception frappés de non fiabilité, qu'ils aient été trop vite produits, pas assez testés.. Les Tigre et Panther seront d'excellents exemples de non fiabilité à leurs débuts, cassant pour un oui ou pour un non lors d'opérations prolongées par mauvais temps.

- Un véhicule non fiable recevant un ordre de Course lance 1D6 à la fin de sa Phase de Mouvement.
- Sur un résultat « 1 » il casse et est immobilisé jusqu'à la fin de la partie.

Zimmerit

La Zimmerit est une substance ressemblant à du plâtre que les allemands vont étaler sur les plans inclinés et droits de leurs chars. Cette substance est une excellente arme contre les armes antichar magnétiques d'infanterie. A partir de l'Automne 1944, les allemands cesseront progressivement d'appliquer de la Zimmerit sur leurs chars de combat.

- lancez 1D6 pour toute grenade antichar appliquée sur la caisse ou la tourelle par des fantassins au corps à corps.
- Sur un résultat 4+, la charge ne « colle » pas et est sans effets...