# Réflexion de règles de combat tactique pour confrontation 25mm historique de seconde guerre mondial

Chapitres :

1. Suppression
2. Cloué
3. Conclusion et observation
4. Mortier
5. Contexte scénaristique en exemple
6. Alternance
7. MG(s)

# SUPPRESSION

***Tableau d’exemple pour l’explication des règles ci-dessous***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Suppression | Moral | Tir |
| Bleu | 0 | 7+ | 5+ |
| Régulier | -1 | 6+ | 4+ |
| Vétéran | -2 | 5+ | 3+ |

Tir : 1D6

Moral : 2D6

**Prendre des suppressions**

Reçois autant de suppression une unité qui subit une réussite au tir modifié par la qualité de la troupe.

Exemple : 10 dés de tir dont 3 réussites face à une unité régulier est égal 2 suppressions. (Indépendamment des pertes de l’unité)

Reçois automatiquement une suppression d’un tir réussi, d’une unité pris pour cible avec un projectile HE du type (mortier, char, artillerie, bazooka etc…) quel que soit sa qualité.

**Effet d’une suppression**

Le résultat d’une suppression est égal à un dé de combat en moins pour l’unité. (Tirs uniquement)

Exemple de tir : Une unité qui dispose de 10 dés combat et qui a subi 3 suppressions dispose de 7 dés de combats au tir.

Exemple de CC : Une unité de 10 avec 3 suppressions qui combat au corps à corps aura toujours à son plein potentiel au CC.

**Enlever les suppressions**

A chaque activation de l’unité, un jet de moral réussi enlevé un nombre de suppression par tranche de réussite aux dés tout modificateurs appliqués (ex : Officier qui donne +1)

Exemple : Une unité régulière dont le moral est de 6+ sur deux dés est, qui dispose de 4 suppressions obtient un 9 a sont résulta aux dés, enlève donc 3 suppressions. Cette même unité dans un rayon de commandement d’un officier qui lui donne +1 au moral, enlève 4 suppressions.

Variante : un officier enlève automatiquement un suppression (ou +selon la qualité de l’officier) d’une unité qui test son moral dans son rayon de commandement avant son jet de moral.

# CLOUE

**Etat unité Cloué**

Une unité est dite cloué au sol au moment où elle obtient un nombre de suppression égal au supérieur de la moitié de son effectif. Elle n’est plus active, et ne peut que se rallier pour retourner à nouveau au combat.

Ex : Unité de 5 soldats, cloué à partir de 3 suppressions

**Résultat du statut Cloué**

Une unité qui obtient un marker cloué ne joue plus durant tout le tour de jeu du joueur concerné.

L’unité pourra toujours subir des tirs sans conséquence supplémentaire de point de suppression mais prendra en compte ces pertes létal.

**Exception :** une unité cloué chargé au CC est automatiquement hors de combat sans jet de dé (les unités se rendent à l’ennemi)

**Enlever un marker Cloué**

A la fin du tour enclencher une phase de ralliement : Vérifier toutes les unités dites cloué, effectuer un jet de moral avec modificateur (qualité de troupe, officier)

Réussite : Enlever le marker cloué (l’unité est prête à retourner au combat le tour suivant)

Echec : Au tour suivant, une unité clouée, doit être joué avant toute autre unité. L’initiative est ainsi prioritairement allouée aux unités cloué avant toute autre unité en jeu.

**Exécution de jeu d’une unité cloué**

1) L’unité doit en priorité s’éloigner de l’ennemi d’un mouvement autorisé vers un couvert. Si elle se trouve déjà a couvert elle ne se déplace pas. Une fois a couvert l’unité peut effectuer son jet de moral. Si impossibilité de trouver un couvert ou de sortir d’une ligne de vu d’un ennemi, l’unité est hors combat.

2) L’unité une fois a couvert effectue un jet de moral avec modificateur habituel (qualité de troupe, officier)

Réussite : enlever le marker cloué, fin d’activation de l’unité.

Echec : l’unité est hors de combat

Répéter l’opération via l’initiative jusqu’à ne plus avoir d’unité cloué avant de pouvoir jouer une toute autre unité en jeu.

# Conclusion est observation

Je suis parti du constat que les suppressions étaient trop lourd en gestion et que le statu cloué n’était pas suffisamment fatal pour une unité en jeu. Le But étant à mes yeux de fluidifier le jeu, avec l’ajout d’une phase clair de ralliement des unités cloué, en gardant un côté tactique létal simple avec ces suppressions, tout en laissant place a un côté visuelle d’absence de multiple marker de jeu.

Résultat visuel :

1 marker chiffré pour la suppression de l’unité (S1 ; S2 ; S3 etc…)

Où

1 marker Cloué sur l’unité

Résultat tactique en jeu :

Suppression = moins de puissance létal d’une unité

Cloué = pas de tour de jeu voire élimination de l’unité en question

# MORTIER

Une unité de mortier touche toujours sa cible est place 1 marker de suppression avant tout résultat létal.

Une unité de mortier ne peut être pris pour cible par un tir de contre batterie, avant qu’elle n’ait fait feu elle-même lors de son activation. Elle peut être pris pour cible, par tout autre unité en ligne de vu à tout moment alors qu’elle n’a pas encore fait feu.

Une unité de mortier peut décider de placer une zone de fumigène (gabarie à déterminer) a la place d’un tir létal.

Contexte scénaristique hypothétique EXTREME qui fait suite à la partie d’hier soir

Exemple : (Je pars du principe, et complètement au pif, qu’un mortier dispose par exemple d’une force de 2 de dégâts létal)

Mortier = 3 soldats sur socle.

Sniper = 2 soldats sur socle.

Tour 1 :

INIT US : le mortier US (vétéran) en zone découvert derrière un bocage tir en indirect sur le sniper (Régulier) Allemand dans une maison (coordonnés précise par officier et autres soldat avec radio) Le sniper prend 1 suppression avant toute choses. Il jette ces dés de survie, obtient 1 réussite sur 2 (le mortier touche automatiquement pour 2 de dégâts). Il prend donc 0 suppression supplémentaire dû au fait qu’il est régulier avec une modification de -1. Le résultat final est pour lui, la perte de son binôme a jumelle plus le marker de suppressions de +1 qui se transforme en 1 marker Cloué.

Reste 1 soldat Sniper Allemand avec 1 marker cloué a couvert.

INIT Allemand : le mortier Allemand (Régulier) fait un tir de contre batterie sur le mortier US car celui-ci c’est dévoilé par un tir a son initiative précédente. Le mortier prend 1 suppression avant toute choses. Il jette ces dés de survies, rate les deux et prends donc 0 marker supplémentaires dû au fait qu’il est Vétéran avec une modification de -2. Le résultat final est pour lui, la perte de deux hommes plus le marker de suppressions de +1 qui se transforme en marker Cloué.

Reste 1 soldat Mortier US avec 1 marker cloué a découvert.

INIT US : une unité d’infanterie US de 7 soldats (Vétéran) a couvert d’une maison, effectue un tir sur une unité a découvert Allemande de 10 soldats (régulier) qui prend 5 touches. Après jet de survie, l’unité Allemand réussi de 2 et prend donc 3 pertes plus 5 suppressions qui se transforme en un marker de +4 dû au modificateur régulier de l’unité. Le résultat final est pour l’unité Allemande 3 pertes sur 10 soldats et une suppression de +4 qui se transforme en cloué car supérieur ou égal au nombre d’unité restante qui est de 7 soldats.

Reste 7 soldats Allemand avec 1 marker cloué a découvert.

INT Allemande : Une MG Allemande tir sur l’unité US (vétéran) de 7 soldats a couvert d’une maison et réussi 3 touches. Après jet de survie, l’unité US réussi de 1 et prend donc 2 pertes plus 3 suppressions qui se transforme en un marker de suppression de +1 dû au modificateur Vétéran de l’unité. Le résultat final est pour l’unité US, est de 2 pertes sur 7 soldats et une suppression de +1. L’unité avec ces 5 soldats restant perd dont 1 de puissance de tir lors de sa prochaine activation, s’il ne réussit pas à enlever son marker de suppression en début d’action.

Reste 5 soldats US a couvert avec 1 maker de suppression de +1.

Fin du tour 1 : phase de ralliement des unités cloués

Le Sniper Allemand (Régulier) jette son moral et obtient 7, une réussite on enlève le marker cloué l’unité est prête au combat le prochain tour.

Le mortier US (Vétéran) jette son moral et obtient 2, rate son moral et garde son marker Cloué.

L’unité d’infanterie Allemande (Régulier) jette son moral et obtient 4, rate son moral et garde son marker Cloué.

Tour 2 :

INIT US : le joueur US doit prioritairement jouer son unité de mortier cloué pour effectuer un mouvement a couvert en s’éloignant de l’ennemi. Dans la situation présente, l’unité ne peut rentrer dans un couvert en s’éloignant de l’ennemi, et reste a vu d’une unité Allemande, elle passe donc hors de combat.

INIT Allemand : L’unité d’infanterie effectue un mouvement en forêt en s’éloignant de l’ennemi et peut donc prétendre un jet de moral et finir son activation. Elle réussit son jet de moral de 5 ou plus grâce à la modification d’un officier a porté et finir son activation a couvert.

Dans l’hypothèse où le sniper allemand était cloué, le joueur Allemand était libre de choisir qui activer en premier entre ces deux unités Cloué mais une seul par activation. Ainsi le sniper avait droit d’effectuer son jet de ralliement car déjà a couvert d’une maison.

# Alternance

L’ordre des initiatives d’unités est effectué en alternance tronqué par un tirage aléatoire de dé représentant le camp choisi.

Avant le début de la partie, chaque unité de part et d’autre des deux camps sont représenté par 1 dé (pion) de couleur de sa faction, et sera disposé dans un sac pour l’ordre de tour d’initiative. Un tirage aléatoire défini qu’elle camp joue et avec l’unité du choix du joueur.

A chaque tirage d’un dès, le joueur choisi qu’elle unité effectue ces actions de jeu, et ainsi de suite jusqu’à vider le sac. Lorsqu’il le sac est vide, toute les unités de la table ont étés activées, on replace alors l’ensemble des dés, en fonction des unités encore présentes en jeu, pour débuter un nouveau tour.

# Interdiction MG

Les MG(s) dispose de la règle dite d’interdiction qui permet de faire feu continuellement sur tout ennemi dans une zone définie.

Pour se faire, le joueur place son unité d’un marker d’interdiction et reporte celui-ci dans une direction visible a porté face à lui d’une distance minimum de sa zone d’effet. Le marker ainsi placé, représente le centre de la zone d’effet d’interdiction d’un diamètre de 12 inch. La MG est considérée en tir continu de réaction sur toute unité ennemi a vu rentrant dans sa zone, et subit les dégâts de l’arme avec modificateur (à définir). L’interdiction est reportée de tour en tour au bon vouloir du joueur.

En fin de tour, lorsque l’on replace l’ensemble des dés d’activation dans le sac pour une seconde manche de jeu, le joueur peut s’il le souhaite, enlever son marker d’interdiction pour disposer de son unité lors de sa phase d’initiative. Il peut ainsi bouger et faire feu avec sa MG, mais aussi redéfinir une nouvelle zone d’interdiction en fonction des règles suscités. Cette nouvelle mise en place d’interdiction ne peut être effectué qu’avant ou après un simple mouvement d’avance ce qui clôture son activation.