

WORLD AT WAR 85

APPRENDRE À JOUER EN 10 MINUTES



PAR NICOLAS MICHON
LOCK 'N LOAD PUBLISHING

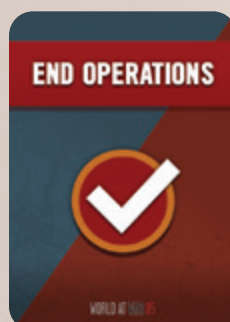
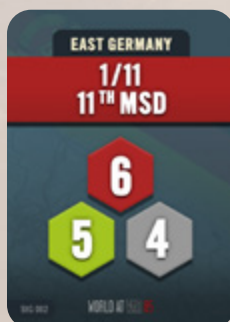


Apprendre à jouer en 10 minutes, par Nicolas Michon

World at War : 85 n'est pas un jeu complexe, mais les règles sont assez longues, car elles couvrent de très nombreuses situations. Ce court document vous guidera le temps d'une activation, afin que vous puissiez commencer votre offensive vers Fulda en dix minutes.

DONC, VOUS AVEZ MIS EN PLACE VOTRE SCENARIO...

Nous laisserons de côté la carte d'Événements Aléatoires, de même que le Soutien Aérien Rapproché et la Guerre Electronique. Nous laisserons également de côté pour l'instant les hélicoptères, les incendies et les ruines (section 10.9 : ce sont des résultats possibles des tirs sur les villes, et les zones cultivées). Le Paquet de Formation contiendra donc les cartes de Formations des deux camps, et deux (rarement trois) cartes de Fin d'Opérations (End Operations)

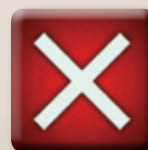


Le paquet peut également inclure des cartes de Formation Désignée (Designated Formation). Ces cartes vous permettent d'activer une formation au choix parmi celles indiquées dans le scénario – dans certains scénarios (par ex. le scénario 2) cette carte n'est ajoutée au paquet que durant certains tours – là encore, comme indiqué dans les règles du scénario.



TIREZ... UNE CARTE !

Disons que l'une de VOS cartes de formation vient d'être tirée. Si l'un des deux joueurs a l'« Initiative », et qu'il n'y a pas eu de « tirage » de carte, l'activation fonctionnera exactement de la même façon: il s'agit simplement d'une activation « gratuite ».



Comme nous sommes au premier tour, aucune unité n'a (encore) de marqueur Ops Terminées.

Sinon, ces marqueurs sont enlevés à ce moment-là, comme ils le sont à la fin du tour, quand toutes les unités sont « rafraîchies ». En d'autres termes, si vous êtes en défense, c'est à ce moment que vos troupes vont, à nouveau, être en état d'ouvrir le feu.



Après cela, la première décision à prendre est de choisir sur quelle unité placer votre QG, unité qui bénéficiera ainsi du bonus du QG à sa valeur de

Moral / entraînement (M/T, le chiffre dans l'hexagone rouge sur la carte de formation) pour différents tests (rechargement de missiles, se remettre d'une désorganisation) et à son nombre de dés pour le tir direct et l'assaut. Les QG servent aussi d'observateurs pour l'artillerie hors carte et sur carte - tout comme les unités de reconnaissance (triangle rouge).



Là où vous placez votre QG est important parce que les unités hors du rayon de commandement (valeur en vert à gauche sur la carte pour un QG à plein effectif, en gris à droite pour un QG réduit) devront faire moins que leur MT avec deux dés afin d'agir normalement. Si elles échouent, elles sont non commandées (Out of Command - OOC) et ne pourront agir durant l'activation. Elles pourront, en revanche, effectuer des tirs d'opportunité contre des unités ennemies en mouvement plus tard dans le tour. Le test est effectué hex par hex, et non unité par unité. Certaines unités, notamment les unités de reconnaissance (qui portent un triangle rouge) et les Commandos/Spetznaz/ Forces Spéciales (en général marquées d'un triangle jaune), sont toujours commandées et n'ont pas à se préoccuper du rayon de commandement.



Une fois ce test effectué, l'étape suivante est de vérifier le rechargement des missiles : chaque unité NON désorganisée avec un marqueur de Recharge-

ment de Missiles, qu'elle peut recevoir après avoir tiré des missiles (voir ci-dessous) doit faire un test de M/T.

Si elle réussit, le marqueur est retiré; si elle échoue, les conséquences diffèrent selon le type d'unité, comme indiqué sur l'Aide de Jeu 5, page 2 sur 2, Table d'Utilisation des Missiles.



Après cela, les unités désorganisées vont effectuer un test de M/T afin de se rallier et ne plus être désorganisées. Elles peuvent bénéficier pour cela du bonus du QG qui leur est affecté ou à l'inverse, d'une pénalité de +1 au résultat des dés si elles sont non-commandées.



Ensuite viennent les éventuels tirs d'artillerie hors carte : les QGs et les unités de reconnaissance peuvent appeler une frappe d'artillerie sur un hex vers lequel elles ont une ligne de vue (LDV). Voir ci-dessous, section « Feu » pour davantage d'explications sur les LDV. La procédure est détaillée dans la section 14.5 des règles. En bref, la frappe d'artillerie (ou de fumigènes) touche



l'hex ciblé sur un jet de dé de 1 à 5 avec un seul dé. Si le résultat est 6, le tir dévie et les choses peuvent mal tourner. Sur 1 à 5, vous faites mouche. L'artillerie est létale, même contre les blindés. Voir section 14.7.2 pour les détails. Le système couvre divers types de munitions (obus à sous-munitions - DPICM, lance-roquettes multiples - MLRS ...). Pour vos premières parties, vous aurez surtout besoin des obus explosifs (HE) et des fumigènes (14.8). Lisez attentivement la section sur la fumée dans les règles et la table des terrains : c'est une arme essentielle pour le Pacte.



ON BOUGE ! ON BOUGE !

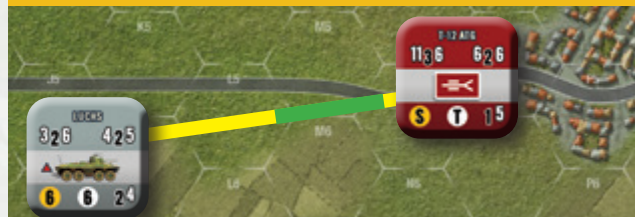
OK, nous en avons fini avec la préparation, passons à l'action. Avant cela, une remarque: l'empilement est de deux unités par hex. Point barre. Et cela s'applique à tout moment - les unités en trop sont éliminées (voir 9.2).

Une exception: les passagers font partie du véhicule de transport(voir 9.8), jusqu'à ce qu'ils en sortent. La section 9.8 explique le mécanisme de chargement / déchargement : vous pouvez débarquer des passagers dans un hex adjacent (ceci est souvent utilisé pour l'assaut), et charger/décharger peut utiliser des points de mouvement de l'une ou des deux unités.

Les unités peuvent effectuer un Mouvement ou effectuer un Mouvement et Tirer (pour cette deuxième option voir la section 11.0) - JAMAIS Tirer, puis se Déplacer (pour cela, vous avez besoin de deux activations). L'action de Mouvement puis Tir peut infliger des pénalités au Tir, qui varient selon le type de stabilisation de l'armement dont dispose l'unité (voir table section 11.0), et les unités sans stabilisation ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur mouvement avant de tirer.

Pour effectuer ce déplacement, il faut payer le coût en points de mouvements indiqué par la Table des Effets du Terrain (TET) selon le type d'unité pour l'hex dans lequel vous entrez (troupes ou véhicules). Attention : les unités ennemies avec une LDV sur l'hex dans lequel vous entrez peuvent effectuer des tirs d'opportunité, une unité par hex dans lequel vous entrez (pour les détails, voir la section Feu ! ci-dessous, et la section 10.11 dans les règles).

LDV FIGURE 02 - Unités à la même hauteur: UN SEUL HEX DE GENE VISUELLE ? LDV NON BLOQUEE



LDV FIGURE 03 - Unités à la même hauteur : DEUX HEX DE GENE VISUELLE OU PLUS ? LDV BLOQUEE



LDV FIGURE 04 - Unités à la même hauteur : UN HEX BLOQUANT ? LDV JAMAIS BLOQUEE



LDV FIGURE 05 - Unités à la même hauteur: UN HEX BLOQUANT? LDV BLOQUEE





LDV FIGURE 06 - Unités à la même hauteur: DEUX COTES D'HEX BLOQUANTS ?
LDV BLOQUEE



Et faites attention à ne pas créer d'embouteillages en ayant déjà deux unités dans l'hex que vous essayez de traverser.

FEU ! FEUER ! FIRE ! OGOON !

Et maintenant nous arrivons au moment où nous allons pouvoir faire exploser des cibles

Si on peut le voir, on peut le tuer: quelques notions sur les lignes de vue (LDV - LOS en anglais)

Pour simplifier : la LDV est bloquée (et le tir est impossible) si elle doit traverser un hex de terrain bloquant (ville, bois, colline) entre le tireur et la cible - en excluant l'hex de la cible. La LDV est également bloquée si elle traverse DEUX hex de gêne visuelle (zones cultivées ou épaves, par ex.).

Pour voir des unités en « contrebas » d'une colline (et vice-versa, pour que l'unité en hauteur soit visible), vous devez être au bord de la colline.

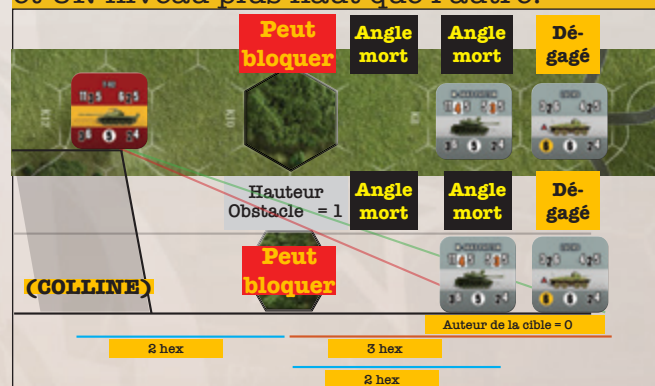
LDV FIGURE 08B - Hauteur de l'unité 2 = Hauteur de l'Obstacle 2 :

Obstacle dont la hauteur est égale à celle d'une des unités ? **LDV BLOQUEE**



Vous pouvez voir par-dessus les obstacles mais ceux-ci créent des « angles morts ».

LDV FIGURE 09 - hex obstacle d'une hauteur UN niveau plus bas qu'une des unités et UN niveau plus haut que l'autre.



Pour davantage de détails, et le traitement des côtés d'hex, voyez la section 10.2 et l'aide de jeu ADJO8 (très utile avec ses exemples de LDV).



Mécanismes du tir direct

Vous, l'attaquant, allez lancer le nombre de dés sur votre pion correspondant à la puissance de feu HE (cibles « molles » - soft - et blindés légers, dont la valeur de sauvegarde est dans un cercle jaune) ou AC (véhicules non blindés, blindés légers et lourds), ajouter l'éventuel bonus de QG, soustraire l'éventuelle pénalité pour Mouvement et Tir (voir ci-dessus), et tenter d'obtenir au moins la valeur pour toucher (voir pp. 6 et 7 pour l'emplacement de ces informations sur le pion), valeur abaissée de un à bout portant (moitié de la portée imprimée, arrondie à l'inférieur) et augmentée de un à longue portée (au-delà de la portée imprimée et jusqu'au double de celle-ci).

Ensuite, si vous avez obtenu des touches, la cible va lancer un nombre de dés égal à sa valeur de blindage, plus des dés pour le terrain et le fait d'être cachée (voir la TET - ADJ03) - les unités cachées sont, en substance, des unités qui n'ont pas agi, sont à couvert et sont éloignées d'unités de reconnaissance ennemies - et tenter d'obtenir la valeur de sauvegarde, ou plus, avec les dés. Chaque sauvegarde annule une touche. Les troupes n'ont pas de blindage, mais leur valeur de sauvegarde est de 5. Les blindés ont un bonus défensif maximum de +2 dés (les troupes n'ont pas de maximum). D'autres subtilités sont expliquées dans la section 10.6.

Les missiles sont très puissants mais ont deux faiblesses : les chars avec un blindage réactif ou composite (triangle orange) ont leur valeur de sauvegarde abaissée de 1, et les cibles se trouvant en ville ou dans les bois bénéficient d'un dé de sauvegarde supplémentaire, les fils de guidage des missiles n'aimant vraiment pas les arbres ou les bâtiments...

De plus, après le tir, le tireur doit réussir un jet sous son M/T ou recevoir un marqueur de rechargement de missiles. Il ne pourra plus tirer de missiles jusqu'à ce marqueur soit retiré (voir section 10.10).

Une fois que le défenseur a fait son jet de sauvegarde, le nombre de touches restantes détermine le résultat:

- Une touche désorganise une unité qui ne l'était pas. Une unité désorganisée est très limitée dans les actions qu'elle peut effectuer. Elle peut se déplacer mais sans s'approcher d'unités ennemies visibles, et se défendre lors d'un assaut, avec une pénalité (voir 10.8.2),
- Deux touches sur une unité non désorganisée la désorganisent et la réduisent (si elle avait deux pas) ou l'éliminent si elle était déjà réduite ou n'avait qu'un pas.
- Trois touches éliminent n'importe quelle unité (un véhicule est remplacé par un marqueur Epaves).
- Une unité désorganisée qui reçoit une touche est réduite, une unité réduite qui est réduite à nouveau est éliminée (see 10.7.1).

Il y a quelques subtilités, notamment s'agissant des QG et des passagers, sections 10.7.2 et 10.7.3. Les QGs peuvent être réduits ou « neutralisés » (réduits et retirés du jeu pour un tour) si une unité de leur hex est réduite ou éliminée (10.7.2).



CETTE FOIS, C'EST PERSONNEL : L'ASSAUT



L'assaut nécessite d'entrer dans l'hex d'une unité ennemie (voir section 13.0). Les deux camps lancent les dés (bonus de QG inclus), il n'y a ni sauvegardes, ni bonus défensif de terrain, sauf les positions défensives préparées qui annulent une touche.

Le camp qui reçoit le plus de touches doit quitter l'hex, en regagnant son hex d'origine si c'est l'attaquant, vers un hex à l'opposé de l'attaquant si c'est le défenseur. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui se replie.

Il y a peu de modificateurs, mais ils sont importants : en bref, l'infanterie non désorganisée a un avantage sur les véhicules non accompagnés par de l'infanterie, spécialement en ville, l'assaut à travers un pont est difficile et dangereux si le défenseur n'est pas désorganisé (voir section 13.1). Remarque : les unités désorganisées peuvent se défendre, mais ne touchent que un 6 (p. 70).

DONC ... J'AI FINI ?

Oui et l'on tire la carte suivante. Le tour s'arrête quand la deuxième carte de Fin d'Opérations est tirée (même s'il y en a 3 dans le paquet), et l'on passe à la phase de retrait des marqueurs (section 2.3).

ET SI UNE DE MES FORMATIONS N'A PAS ÉTÉ ACTIVEE ?

Dans ce cas, une seule carte de Fin d'Opérations est laissée dans le paquet. La ou les autres sont placées sous les QGs de toutes les formations qui n'ont pas été activées au moins une fois. Elles ne retourneront dans le paquet qu'une fois que toutes les formations dont le QG a été ainsi placé dessus auront été activées une fois. En d'autres termes, vous bénéficiez d'une activation garantie le tour suivant (voir section 2.3.7).

Et voilà ! Vous pouvez maintenant vous lancer dans votre première partie.