

Blood & Steel

1.0 INTRODUCTION

Blood & Steel est un wargame simulant la bataille cruciale qui s'est déroulée près du village de Prokhorovka pendant la campagne de Kursk. La rencontre historique entre le 2^{ème} SS PanzerKorp et la 5^{ème} armée blindée de la garde s'apparente à une collision entre deux forces irrésistibles. Avant cette attaque, jamais une force SS n'avait échouée. Après ce combat, la retraite ne cessa plus jusqu'à Berlin.

2.0 COMPOSANTS

Le jeu *Blood & Steel* contient le matériel suivant :

- 1 livret de règle
- 1 carte de 28×43 cm
- 192 pions
- 1 rangement pour le jeu avec des aides de jeu imprimés au dos

Les joueurs auront aussi besoin d'un dé à six faces (abrégié 1d6) et d'une enveloppe opaque pour le tirage des marqueurs.

2.1 Le livret de règle

Ce livret contient les règles nécessaires pour jouer.

2.2 La carte

La carte représente le champ de bataille autour de Prokhorovka. Une grille hexagonale a été sur-imprimée pour faciliter le jeu.

2.3 Les pions

Les planches de pions incluent les pions unités et les marqueurs. Les unités représentent les forces qui ont combattu lors de cette rencontre. Les marqueurs sont utilisés pour indiquer faciliter la mise en œuvre de diverses règles du jeu.

Avant de commencer une partie, il faut détacher les différents pions et les regrouper par type.

2.4 Les aides de jeu

Le dos de la pochette de rangement contient différentes tables et tableaux nécessaire au jeu. Les joueurs devraient garder ces aides à portée de main durant une partie.

3.0 DIFFÉRENTS TERMES ET ABBRÉVIATIONS AUTOUR DU JEU

AF : facteur d'attaque (blindé et infanterie).

Unités blindés : T-34, T-70, M-3, Panzer Mk.IV, Mk.VI, Marder, Stg.III, et véhicule de reconnaissance. Toutes les unités blindées se reconnaissent grâce à la silhouette et la barre blanche en travers du pion.



D. Fhrer : le régiment du Führer.

Das Reich : La division du même nom. A la différence des autres unités allemandes dont les soldats venaient de la même ville ou de la même région, les membres de cette division provenaient de régions variées d'Europe, mais devaient tous répondre aux standards Aryens. Une bande de racistes bien armés en somme.

DRM : modificateur de jet de dé.

Dtchld. : Régiment Deutschland.

Eicke : Régiment Théodore Eicke. Cette unité fut nommée en l'honneur du commandement de la 3^{ème} division SS qui se tua dans un crash d'avion en 1943. Eicke s'occupa aussi de la mise en place du système de camps de concentration utilisé lors de l'Holocauste.

Gds. : Unités de la garde. C'est un titre honorifique donné aux unités russes qui s'étaient distinguées lors de combats précédents contre les allemands. Des clients coriaces, habitués aux durs combats.

Unités d'infanterie : Panzer Grenadier, infanterie mécanisée, motorisée ou à pied. Toutes les unités d'infanterie se reconnaissent à leur symbole OTAN à la place de la silhouette.



Leibstandarte : L'unité de la garde allemande. Cette unité tire ses origines comme son nom de la garde rapprochée d'Hitler. A la différence des unités de parade, celle-ci combattit toujours à force et fureur là où elle fut envoyée. Comme la plupart des SS, les membres de cette unité, après la guerre, furent condamnés à des travaux forcés afin de réparer les dommages causés.

MP : Point de mouvement.

TEC : Table des effets du terrain.

Thule : Ce régiment fut nommé en l'honneur de l'élite du parti Nazi chargé de la préservation de la race aryenne et des idéaux nationaux socialistes. Des fascistes purs et durs de la pire espèce.

Totenkopf : Comme l'indique le symbole d'unité, la division "tête de mort". Elle mena de nombreux assauts sur le front de l'est sans jamais demander pitié ni faire de quartier. A la fin de la guerre, elle se rendit aux américains qui se dépêchèrent de la retourner contre les russes. La plupart de ses membres disparurent.

VP : Point de victoire.

4.0 ECHELLE DE JEU

Chaque tour de jeu représente une heure et demie en temps.
Chaque hexagone correspond à environ 800 mètres de terrain.

5.0 SEQUENCE DE JEU

5.1 Détermination des unités de soutien aérien pour les deux joueurs et d'artillerie russe.

Chaque joueur lance un dé et compare les résultats pour voir combien d'unités aériennes ils peuvent recevoir ce tour. Le joueur soviétique lance un autre dé pour déterminer le nombre de support d'artillerie qu'il recevra ce tour.



5.2 Phase opérationnelle

Les joueurs jouent à tour de rôle au fur et à mesure des tirages des marqueurs d'activation des différentes formations à l'intérieur de l'enveloppe. Ces tirages se font en aveugle. Les unités d'une formation activée peuvent chacune effectuer l'une des actions suivantes :

- **Tir** : Les unités peuvent tirer sur des unités ennemis dans des hexagones adjacents (2 hex, le tir longue portée n'est possible que pour les unités allemandes).
- **Mouvement seul** : Les unités peuvent bouger jusqu'à la limite de leur capacité de mouvement en point (MP) indiqué sur le pion.
- **Mouvement et tir** : Les unités peuvent bouger jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement et ensuite tirer avec la moitié de leur facteur d'attaque (AF), ou inversement (tirer avec 1/2 AF puis bouger jusqu'à 1/2 MP).

Répéter la phase opérationnelle jusqu'à ce que tous les marqueurs de formation aient été tirés de l'enveloppe pour ce tour.

5.3 Phase finale

Les joueurs enlèvent tous les marqueurs "DISRUPTED"  sur les unités et effectuent des tirages pour déterminer les unités qui récupèrent/enlèvent le marqueur "Hit"  parmi celle qui n'ont pas bougé ni subit de tir ce tour.

Ensuite, chaque joueur calcule le nombre de point de victoire gagné ce tour.

Si ce n'est pas le dernier tour de jeu, le marqueur des tours de jeu est avancé d'une case.

6.0 UTILISATION DU SOUTIEN AÉRIEN ET D'ARTILLERIE

6.1 Unités aériennes

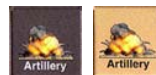


Au début de chaque tour les deux joueurs lancent un dé. Le plus haut lancer détermine le joueur qui reçoit des unités aériennes pour ce tour. En cas d'égalité, aucun des deux ne recevra d'unité aérienne. Le nombre d'unités reçues est égal à la différence entre les jets de dé des deux joueurs.

6.1.1 Attaques aériennes

Chaque unité aérienne peut être utilisée une fois par tour durant n'importe quelle phase opérationnelle du joueur la possédant. Chaque unité aérienne a un facteur d'attaque (AF) de 2. Cet AF peut subir des modifications liées aux effets du terrain comme mentionné sur la table des effets du terrain (TEC). Les unités aériennes peuvent être utilisées pour attaquer n'importe quelle unité ennemie présente sur la carte. Une unité aérienne attaque une seule unité ennemie. Les attaques aériennes peuvent rendre l'unité ciblée "DISRUPTED" ou la réduire, mais ne peuvent jamais l'éliminer (cela signifie que les unités déjà "DISRUPTED" ou réduites ne peuvent subir d'autres dommages lors d'attaque aérienne).

6.2 Unités d'artillerie



Les deux camps peuvent avoir des unités d'artillerie disponibles à chaque tour de jeu.

6.2.1 Artillerie soviétique

Le nombre d'unités d'artillerie que le joueur soviétique reçoit est déterminé au début du tour par un jet de dé. Un jet de 1 à 5 correspond au nombre d'unités reçues. Un jet de 6 signifie que le joueur soviétique ne recevra aucune unité d'artillerie ce tour.

6.2.2 Artillerie allemande

Le nombre d'unités d'artillerie que le joueur allemand reçoit est déterminé au début de chaque phase opérationnelle quand un marqueur de formation est tiré. Un jet de dé de 1 ou 2 signifie que 2 marqueurs d'artillerie seront disponibles durant cette phase opérationnelle. Un jet de 3 ou 4 signifie qu'un marqueur d'artillerie sera disponible durant cette phase opérationnelle. Et un jet de 5 ou 6 signifie qu'aucune unité d'artillerie ne sera disponible durant cette phase.

6.2.3 Bombardements

Les unités d'artillerie ont un AF de 2. Cet AF est soumis aux modificateurs listés sur la TEC. A l'image des unités aérienne, les coups au but de l'artillerie peuvent entraîner la désorganisation (statut "DISRUPTED") ou la réduction des unités ciblées mais pas leur élimination. Les unités d'artillerie peuvent prendre pour cible des unités ennemies situées dans un rayon de 5 hexagones d'une unité amie non désorganisée (l'unité amie ne doit pas être "DISRUPTED").

7.0 OPÉRATIONS

Les joueurs mettent dans l'enveloppe les marqueurs de formation des unités actuellement en jeu, ou de celles qui rentreront en jeu dans ce tour en tant que renfort (joueur soviétique seulement), au début de la première phase opérationnelle du tour de jeu. La séquence de jeu durant laquelle chaque joueur pourra bouger et combattre sera déterminée aléatoirement par le tirage en aveugle d'un marqueur de formation de l'enveloppe. On répète le tirage, et la phase d'actions qui suit, jusqu'à avoir épuisé les marqueurs dans l'enveloppe. Dès qu'une formation est activée, ses unités individuelles peuvent chacune réaliser l'une des actions suivantes :

- Mouvement seul.
- Tir seul (2 hex, tir à longue portée seulement pour le joueur allemand).
- Mouvement puis tir, ou inversement.

Il n'y a pas de marqueur de formation pour les débris des 15 divisions d'infanterie soviétiques. Ces unités peuvent bouger ou tirer (pas les deux avec 1 MP) une fois par tour durant n'importe laquelle des phases d'activation du joueur soviétique (pas nécessairement toutes lors de la même phase).

7.1 Mouvement

Les unités peuvent bouger d'un nombre maximal d'hexagones correspondant leur capacité en point de mouvement (MP). Les unités paient le coût en MP pour entrer dans un hexagone ou traverser un bord d'hexagone correspondant au type de terrain indiqué sur le TEC. Une unité non désorganisée peut toujours bouger d'au moins 1 hexagone si elle dépense tous ses points de mouvements indépendamment du coût d'entrée dans le terrain. Les unités en mouvement peuvent faire des attaques de débordement.

7.2 Mouvement et tir

Des unités peuvent bouger jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement (arrondi à l'entier inférieur) et tirer ou inversement. Le facteur d'attaque de l'unité (AF), aussi bien blindé qu'infanterie, sera alors réduit. A la différence du mouvement seul, une unité qui tire et bouge dans la même action doit avoir suffisamment de MP pour entrer dans ou traverser un terrain. Les unités qui bougent et tirent dans la même action peuvent aussi faire des attaques de débordement.

7.3 Tir

Des unités amies non désorganisées peuvent tirer sur des unités ennemies. Utiliser l'AF blindé si la cible est une unité blindée. Utiliser l'infanterie AF si la cible est une unité de panzer grenadier, d'infanterie motorisée ou à pied. Toutes les unités allemandes peuvent attaquer des unités blindées soviétiques jusqu'à deux hexagones (les règles de base concernant les lignes de vue s'appliquent : les unités peuvent tirer dans mais non au travers des hexagones de forêts et de village). Toutes les autres unités doivent être adjacentes ou dans le même hexagone que la cible. Les unités dont l'AF blindé est de 0 ne peuvent attaquer des unités blindées. A la différence de beaucoup d'autres wargames, les unités dans *Blood & Steel* n'ont pas de zone de contrôle ou ne tracent pas de ligne de ravitaillement.

7.3.1 Procédure de tir

Le combat se fait toujours une unité contre une unité.

Indiquer la cible et lancer un dé. Modifier le lancer de dé en accord avec la table des modifications (DRM) ci-dessous :

- **Longue portée, tir à 2 hexagones** : +1 DRM (joueur allemand seulement, toutes unités contre blindés)
- **Tir dans le même hexagone** : -1 DRM (joueur soviétique seulement, toutes unités contre blindés)
- **Bouger et tirer** : demi AF (arrondi à l'entier inférieur)
- **Terrain de la cible** : +1 DRM si la cible est dans un hexagone de forêt ou de village

- **Terrain occupé par l'unité attaquante** : -1 DRM si l'attaquant est sur un hexagone de collines.

Si le jet de dé modifié est inférieur ou égal à l'AF de l'unité attaquante alors la cible est touchée. Si le jet de dé modifié est supérieur à l'AF alors le coup est manqué.

7.3.2 Effets des tirs

Le premier coup au but qu'une unité reçoit dans un tour entraîne sa désorganisation. Mettre un marqueur "DISRUPTED" sur l'unité. Une unité désorganisée qui est touchée devient réduite. Enlever le marqueur "DISRUPTED" et mettre un marqueur "HIT". Une unité réduite qui encaisse un coup devient désorganisée. Ajouter un marqueur "DISRUPTED" au marqueur "HIT". Une unité réduite et désorganisée qui est touchée sera éliminée. Retirer son pion du jeu. Les unités de chars "tigre" n'ont qu'un pas de perte. Si l'unité de chars "tigre" est touchée alors qu'elle est déjà désorganisée, elle peut être éliminée (voir le §11.0).

Les unités désorganisées ne peuvent pas bouger ou tirer pour le reste du tour. Si elles font l'objet d'une attaque de débordement, leur AF est réduit à 1 pour résoudre le tir défensif. Les unités réduites fonctionnent normalement, mais seront éliminées si elles sont désorganisées puis touchées ensuite.

7.3.3 Attaque de débordement

Des unités amies peuvent entrer dans un hexagone occupé par des unités adverses afin de déclencher une attaque de débordement. Les unités attaquantes doivent toutes partir du même hexagone (i.e. elles doivent être empilées au début de l'attaque). Le mouvement pour l'ensemble des unités coûte +1 MP en plus du coût du terrain normal pour cet hexagone. Des unités amies peuvent effectuer un tir (1/2 AF) avant puis se déplacer (1/2MP) pour effectuer une attaque de débordement (attention cependant au coût du terrain augmenté de 1). L'inverse n'est pas possible. Les unités qui effectuent l'attaque de débordement doivent s'arrêter immédiatement dans l'hexagone contenant les unités ennemies. Résoudre l'attaque ainsi :

- **Tir défensif** : Chaque unité du défenseur peut tirer une fois contre une des unités attaquantes de son choix dans l'hexagone. Les unités du défenseur peuvent tirer même si elles ont déjà tiré pendant le tour. Les unités attaquantes qui sont touchées ou désorganisées doivent cesser l'attaque et retourner dans l'hexagone d'où elles viennent.
- **Tir offensif** : Chaque unité de l'attaquant conduit un tir contre une unité du défenseur. Toutes les unités soviétiques bénéficient de -1 DRM contre des cibles blindées. Les unités blindées de l'attaquant qui sont empilés avec au moins une unité d'infanterie amie utilisent leur AF blindé et non leur AF d'infanterie contre les unités d'infanterie du défenseur.
- **Retraite** : Les unités désorganisées doivent retraiter dans des hexagones adjacents (excepté celui d'où provient l'attaque) vides de toutes unités ennemies. Chaque joueur (le défenseur d'abord, puis l'attaquant) peut alors décider de faire battre en retraite toute unité non désorganisée. Les unités ne peuvent retraiter vers des hexagones dont la capacité d'empilement est atteinte. Les unités peuvent

retraiter en dehors de la carte, mais alors elles ne peuvent plus revenir en jeu.

Répéter ces étapes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités adverses mélangées dans le même hexagone.

Remarque : Il n'y a pas de modificateur dus au terrain lors des attaques de débordement. Les unités qui ont conduit une attaque de débordement ne peuvent bouger ou tirer après.



8.0 EMPILEMENT

Les joueurs peuvent empiler 2 unités dans un hexagone en suivant les exceptions et limitations suivantes :

- Les unités empilées doivent être de la même formation. Cependant, n'importe quel régiment ou brigade soviétique peut être empilé avec une division soviétique.
- Les unités d'infanterie soviétiques ne peuvent être empilées avec une autre division.
- Les compagnies de chars "tigre", les unités d'attaque aérienne ou d'artillerie, ne comptent pas pour l'empilement. Les compagnies de chars "tigre" peuvent être empilées gratuitement avec n'importe quelle unité ou formation allemande.

9.0 RÉCUPÉRATION

Durant la phase finale de chaque tour, effectuer les actions suivantes :

- Enlever tous les marqueurs "DISRUPTED" sur des unités.
- Pour chaque unité réduite qui n'a ni bougé, ni tiré et qui n'a pas été touché par un tir provenant d'une unité d'infanterie ou de blindés (l'aviation et l'artillerie ne comptent pas dans ce cas), lancer un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, enlever le marqueur "HIT". Les unités précédemment détruites ne peuvent pas revenir en jeu de cette façon.

10.0 RENFORTS

Le joueur soviétique est le seul à recevoir des renforts. Les formations qui ne sont pas déployées au début de la partie peuvent entrer sur la carte à n'importe quel tour. Il suffit au joueur soviétique de décider de placer le marqueur de la formation correspondante dans l'enveloppe au début du tour.

Remarque que le joueur soviétique reçoit des points de victoire (VPs) si certaines de ses formations n'entrent pas en jeu. Les renforts rentrent sur la carte par l'un des bords est indiqué. Lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 5, les unités rentreront par la zone concernée, alors qu'un résultat de 6, laisse le joueur soviétique libre de choisir cette zone parmi les 5.

11.0 COMPAGNIES DE CHARS "TIGRE"



Ces unités représentent quelques uns des chars les plus efficaces développés durant la seconde guerre mondiale. Leurs débuts sur le champ de bataille eurent lieu pendant la campagne de Koursk où ils eurent un impact considérable sur le déroulement des combats. Ces unités n'ont pas de AF blindé comme les autres unités blindées ; à la place, elles ajoutent 1 au AF blindé de n'importe quelle unité avec lesquelles elles sont empilées. Dans les attaques de débordement elles se défendent avec un AF de 1. Ces unités ont un seul pas de pertes et peuvent être éliminées si, alors qu'elles sont désorganisées, elles subissent un nouveau coup au but de la part d'une unité terrestre.

Conséquence de leur épais blindage, si une compagnie de chars "tigre" désorganisée est touchée par un tir provenant d'une unité terrestre ennemie adjacente, lancer un dé. Un résultat pair entraîne l'élimination de l'unité alors qu'un résultat impair indique que l'unité a résisté et reste donc, simplement, désorganisée. Par contre un coup au but suite à une attaque de débordement entraîne l'élimination certaine de l'unité.

La compagnie de chars "tigre" peut attaquer ou se défendre toute seule avec un AF (blindé ou infanterie) de 1 dans toute situation, y compris lors des combats de débordement. Elles n'ont pas à retraiter, excepté si elle est désorganisée.

12.0 MISE EN PLACE DU JEU

Le joueur allemand met ses unités en place en premier, puis c'est au tour du joueur soviétique.

12.1 Mise en place du joueur allemand

Le joueur allemand déploie ses unités sur la carte dans les zones correspondant à chaque formation. De plus, les allemands peuvent déployer une unité de la division Leibstandarte sur la colline 252.

12.2 Mise en place du joueur soviétique

Le joueur soviétique déploie les formations suivantes sur la carte :

- Tous les débris des divisions d'infanterie (15 unités). Une par village et dans n'importe quel hexagone de la carte en dehors des zones de déploiement allemandes. (**Note du concepteur** : ces formations représentent les restes des unités qui ont combattu les allemands depuis une semaine sur les deux premières lignes de résistances. Combattant hors de

toutes positions préparées et manquant de tout, leur utilité au combat était questionnable.)

- 9^{ème} armée de la garde aéroportée (3 unités). Déployée n'importe où sur la carte exceptée dans les zones de déploiement allemandes.
- Les autres formations soviétiques entrent en jeu en tant que renforts. Toutes, quelques unes ou bien même aucune peuvent entrer au début du premier tour.

Note : Les 15 débris des divisions soviétiques sont déployés face cachées. Les divisions d'infanterie devraient être déployées de telle sorte qu'aucun des deux joueurs ne soit au courant de leur force exacte. Les 15 débris des divisions soviétiques sont révélés une fois le déploiement terminé.

13.0 GAGNER LA PARTIE

La victoire est déterminée par l'attribution des VPs. Les VPs sont attribués pour les raisons suivantes :

- **1 VP** pour chaque unité allemande qui sort par le bord nord de la carte (joueur allemand seulement).
- **1 VP** pour chaque hexagone de colline ou de village contrôlé (une unité l'occupe ou la dernière unité à y être passée).
- **2 VPs** pour chaque formation soviétique qui n'a pas été engagé durant la partie (joueur soviétique seulement).
- **2 VPs** s'il n'y a aucune unité allemande sur ou au sud de la ligne de chemin de fer à la fin de la partie (joueur soviétique seulement).

Le joueur avec le plus de VPs à la fin du jeu est déclaré gagnant.

14.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Cette section des règles est entièrement optionnelle. Elle permet aux joueurs d'explorer quelques "what if" concernant cet affrontement et d'équilibrer le jeu entre deux opposants de niveaux différents.

14.1 Soviétique



Il y a 4 unités qui composaient la 5^{ème} armée blindée de la garde placée en réserve stratégique (10, 11, 12^{ème} mécanisées et la 21^{ème} brigade blindée). Historiquement, elles furent engagées hors de la carte, au sud, et participèrent à la contre-attaque du 13 juillet. Si les circonstances s'y étaient prêtées, ces unités auraient pu être engagées dans la région de Prokhorovka.

Le joueur soviétique peut demander le déploiement des brigades de la réserve stratégique à partir du 2^{ème} tour. Lancer alors un dé avant la phase opérationnelle pour chaque brigade requise. Si le résultat est inférieur au nombre de tours joués (i.e. un résultat de 1 au 2^{ème} tour est un succès) la brigade arrive en renfort. Un jet raté, ou un jet de 6 à n'importe quel tour, signifie que la brigade n'est pas attribuée et le joueur soviétique perd 1 VP (La STAVKA n'aime pas les commandants de front trop alarmistes !). Le marqueur de formation de la 5^{ème} armée blindée de la garde est utilisé dès lors qu'une brigade au

moins est en jeu. La 5^{ème} armée blindée de la garde entre sur la carte comme les autres renforts, en lançant le dé une fois par brigade au moment de son entrée.

Note : aucune des unités de la réserve stratégique ne peut être demandé tant que tous les autres renforts ne sont pas en jeu.

14.2 Allemand

14.2.1 La 167^{ème} division d'infanterie

Une unité bien équipée et de premier plan arrivant de France, elle faisait partie du 2^{ème} SS PanzerKorp. Elle fut utilisée hors de la carte, au sud, afin de sécuriser les flancs et de maintenir un lien avec le détachement Kempf. La 167^{ème} division est remontée au nord à la fin de la journée, mais prit peu part aux combats qui se déroulèrent dans la zone couverte par la carte.

Le joueur allemand peut décider d'accélérer les choses à partir du 2^{ème} tour. Lancer alors un dé avant la phase opérationnelle de chaque tour. Si le résultat est inférieur au nombre de tours joués (i.e. un résultat de 1 au 2^{ème} tour est un succès), la 167^{ème} division d'infanterie (3 régiments d'infanterie, un bataillon de canons d'assaut et 2 unités d'artillerie) entre en jeu le long du bord ouest de la carte, dans la zone de déploiement de la division *Das Reich*. Un jet de 6 signifie que la division est engagée dans des combats hors carte et ne sera donc pas disponible pour le reste de la partie. Le joueur allemand perd 2 VPs pour chaque tentative d'engagement de la 167^{ème} division, y compris si le résultat est 6 (C'est la guerre, il faut faire avec).

14.2.2 Hans Ulrich Rudel



A chaque fois que le joueur allemand obtient 6 au dé lors de la phase de détermination du support aérien et reçoit au moins 1 unité aérienne, l'as briseur de chars Hans Ulrich Rudel apparaît. Toute attaque aérienne à laquelle participe Rudel soustrait 1 à son jet de dé (-1 DRM). Il n'y a aucune limite au nombre de tours où Rudel peut apparaître. Cependant, si le joueur soviétique fait aussi 6 à son jet de dé durant la phase de détermination du support aérien, Rudel est alors considéré comme abattu et ne peut plus intervenir. De plus le joueur soviétique gagne 1 VP.

14.2.3 Michael Wittman



As des panzers, Michael Wittman, menait l'unité de chars "tigre" de la division Leibstandarte. Une fois par tour, au cours de n'importe quelle attaque blindée impliquant la compagnie de chars "tigre" de la 1^{ère} SS Panzer, le joueur allemand peut relancer le dé si le résultat initial était un échec. Le résultat du second lancer prévaut ensuite. Cette option (relancer le dé une fois par tour) est perdue si l'unité de chars "tigre" est détruite. Il n'y a aucun impact sur les points de victoire pour cette règle optionnelle.

Blood & Steel doit beaucoup au jeu SS Panzer : Bloodbath at Kursk paru dans le magazine Command. Cependant je trouvais les mécanismes peut satisfaisants et le jeu peu historique. Le résultat dépendait plus de la chance du joueur que de son habileté tactique. Je préfère aussi que des jeux se jouant sur une petite carte soient faciles à apprendre, puissent être rapides à jouer tout en étant très disputés. Si, en plus, il y a plein de chars, tout est pour le mieux ! La bataille chaotique de Prokhorovka fut en engagement blindé sans foi ni loi qui marqua la fin de la blitzkrieg nazi sur le front de l'est. Le courage, l'habileté, le destin et la réflexion tactique furent des éléments de cette bataille. J'espère que chaque joueur retrouvera un peu de chaque en jouant à *Blood & Steel*. Amusez-vous bien et apprenez-bien !

Joueur allemand : Go est ! Vous avez un objectif clair et, au début du jeu, une opportunité de le saisir. Où, quand et combien de force le joueur soviétique engagera dans la bataille déterminera ce que vous pourrez faire. Essayez de tenir et de détruire les chars russes à longue distance. Ne vous engagez dans des attaques de débordement qu'avec une supériorité numérique écrasante.

Joueur soviétique : La bête fasciste possède peut-être certaines unités très puissantes, mais vous avez plus de formations. L'allemand n'a pas beaucoup de possibilités, aussi essayez de déterminer tôt quel est son plan. Votre meilleure chance de détruire les chars nazis est de les engager au corps à corps (attaque de débordement). Tenez-vous hors de portée, puis chargez des unités allemandes affaiblies ou isolées.

CRÉDITS

Design : Paul Rohrbaugh

Graphics : Kevin Barrett

Proofing & Final Edits : Art Lupinacci

Playtesting : Brian Brennan, Dan Thompkins, Jason Carsone, Derek Mihalcin

Publié par : L2 Design Group, 3044 Bloor Street West, Suite 956, Toronto, Ontario, Canada, M8X 2Y8.

www.L2DesignGroup.com

Copyright © 2006, L2 Design Group