

## BATAILLE DE BERLIN – V1

### Introduction :

Ce scénario prévu pour des parties longues (entre une et deux journées) a pour but de simuler l'avance de l'armée russe dans les rue de Berlin au printemps 1945.

Cette mise en scène ambitieuse à la vue des décors nécessaires a inspiré un système de table « mouvante » représentant les percées et contre-offensive, en un mot, un front mobile tout en permettant une économie de décors.

### Mise en place :

La table est composée de 4 modules de 1m20 par 60cm (ou 48" par 24" si vous êtes anglais).

La table en début de partie :

1	2	3	4
	Métro	Check point	Métro

### Objectifs :

Pour prendre un objectif, il faut disposer d'une unité d'infanterie ou d'artillerie à moins de 3" de celui-ci et qu'il ne soit pas contesté par l'ennemie. Une fois l'objectif pris, il n'est pas nécessaire de le tenir, cependant, temps que vous disposez d'une unité d'infanterie ou d'artillerie à moins de 3" de l'objectif, vous bénéficiez des avantages des objectifs.

Au premier tour, le défenseur contrôle tous les objectifs.

Les objectifs sont placés par le défenseur après la mise en place des décors, l'objectif doit être placé à moins de 6 " du bord du module précédant et à au moins 12 " du bord de la table, il existe deux types d'objectifs :

- 3 objectifs prioritaires : le check point – le centre de ravitaillement – le QG
- 3 stations de métro : une unité peut rentrer dans le métro comme dans un bâtiment et tenter au tour suivant de ressortir à la station suivante, on lance alors un D6 sur le tableau suivant et on applique les modificateurs suivant:

1	Embuscade : l'unité prend D3 touches d'arme légère et D3 marqueurs PIN.	+1 par tour passé dans le métro
2 à 4	Perdus : l'unité cherche encore la sortie du métro, elle peut décider de ressortir par là où elle est arrivée ou bien rester un tour de plus dans le métro	+1 par unité amie dans le métro -1 par unité ennemie dans le métro
5 à 6	Trouvé : l'unité peut ressortir à la station suivante comme si elle sortait d'un bâtiment.	

Prise d'un objectif :

La prise d'un objectif (excepté la première station de métro) fait « avancer » la table de jeu. Le module de jeu placé sur le bord de table du joueur venant de prendre l'objectif est supprimé et remplacé sur le bord opposé, un décor cohérent est mis en place.

Evolution de la table en cours de partie :

1	2	3	4	2	3	4	5
	Métro	Check point	Métro	Métro	Check point	Métro	Centre ravit.

  

3	4	5	6	4	5	6	7
Check point	Métro	Centre ravit.	Métro	Métro	Centre ravit.	Métro	QG

Les unités placées sur le module supprimé sont placées en réserves, elles peuvent éventuellement être fusionnées pour recréer des unités de même type à effectif plus important.

Tenir un objectif :

- Station métro : tenir une station métro donne un malus de -1 au jet de dés de l'adversaire quand il tente un passage par le métro.

Objectifs Allemands :

- Le check point : Les allemands sont bien installés, il bénéficie d'un bonus +1 sur les tableaux métro et prise de flanc et n'ont pas de malus au jet de commandement pour rentrer sur la table.
- Le centre de ravitaillement : Les Russes sont au bout de de ligne de ravitaillement, avant de faire bouger un véhicule, le joueur russe lance 1D6, sur un 1, le véhicule ne peut avance
- Le QG : Les allemands sont poussés dans leurs derniers retranchements, ils ont +1 en cd et les russes ont +1 sur leurs jets de "en terre inconnue".

Objectifs Russes :

- Le check point : Les russes engagent une percée, ils ont +1 sur leur jet de commandement pour entrer en jeux et +1 sur la table de prise de flanc.
- Le centre de ravitaillement : Les russes ont le droit à un tir de barrage d'artillerie gratuit au début du prochain tour et n'ont pas de malus au jet de commandement pour rentrer sur la table.
- Le QG : victoire !

Déploiement :

Une unité en réserve peuvent toujours entrer par son bord de table ou en prise de flanc, on n'utilise pas les règles "normales" de prise flanc, pour localiser sa position quand on arrive en prise de flanc, jetez 1D6 sur le tableau suivant :

1	par son bord de table ou bien attendre un tour	+1 par tour passé hors de la table
2	sur un flanc jusqu'à 12'' de son bord de table	+1 pour scouts, recce et smal unit
3	sur un flanc jusqu'à 24'' de son bord de table	
4	sur un flanc jusqu'à 36'' de son bord de table	-1 pour les véhicules
5	sur un flanc jusqu'à 48'' de son bord de table	-2 pour l'artillerie (sauf si tractée)
6	sur un flanc jusqu'à 60'' de son bord de table	

- Le défenseur

Jusqu'à 25% des défenseurs doivent être déployés sur la table, ils suivront les règles 'hidden'. Les autres unités sont en réserves.

- L'attaquant

Jusqu'à 50% des unités seront déployées au premier tour. Les autres unités sont en réserves.

Premier tour :

L'attaquant réalise un barrage d'artillerie gratuit.

Victoire :

Le joueur allemand gagne quand il a tué tous les russes.

Le joueur russe gagne quand il prend le QG allemand.

En cas de fin de partie avant l'une des deux autres conditions de victoire, c'est le joueur qui a pris le plus d'objectif au cours de la partie qui gagne (pour mémoire, si le joueur allemand possède tous les objectifs au premier tour, il ne les pas pris).

Règles additionnelles :

- Ciel de feu : -1 aux résultats de frappes aériennes russes.
- Pilonnage massif : +1 aux résultats de barrage d'artillerie russes.
- Ville ravagée : les véhicules ne considère jamais les routes comme des terrains dégagés, par conséquent, ils ne peuvent doubler leur mouvement.
- En terre inconnue : les allemands jouent sur leur terrain, à chaque fois qu'une unité russe rentre dans un bâtiment, jetez 1D6, sur un 1, l'unité prend D3 touches d'arme légère et D3 marqueurs PIN.