

The Twelfth Battle

The Caporetto Campaign 1917



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	2	13. ASSAULTS	14
1. MATÉRIEL.....	2	14. APPLIQUER LES PERTES.....	16
2. CONCEPTS-CLÉS.....	6	15. TESTS DE MORAL	17
3. SÉQUENCE DE JEU	6	16. RECULS	18
4. PHASE DE DÉPLOIEMENT DES JETONS D'ACTIVATION	6	17. AVANTAGES DE COMMANDEMENT	18
5. PHASE DES POINTS D'ACTIVATION DES PC.....	7	18. LIGNES DE COMMUNICATION	19
6. PHASE D'ARTILLERIE LOURDE & STURMBATAILLONS.....	7	19. MARQUEURS SPÉCIAUX	19
7. PHASE D'ACTIVATION DES ARMÉES DES PC.....	8	20. DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE	22
8. PHASE D'ACTIVATION DES ARMÉES ALLIÉES	10	21. SCÉNARIOS.....	23
9. PHASE FINALE.....	11	22. CRÉDITS	24
10. PHASE DES POINTS DE VICTOIRE	11	ORDRES DES ARMÉES ALLIÉES	25
11. PHASE ADMINISTRATIVE.....	12	TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALLIÉS	27
12. BOMBARDEMENTS.....	12	TABLE DES ÉVÈNEMENTS DES PUISSANCES CENTRALES.....	28

INTRODUCTION

The Twelfth Battle: The Caporetto Campaign 1917 simule l'offensive des Puissances Centrales en Italie qui débute le 24 octobre 1917 par un assaut généralisé autour de la ville de Caporetto. Recourant au gaz et aux stormtroopers, les formations allemandes et austro-hongroises attaquent les lignes de défense le long de l'Isonzo et autour de la ville de Caporetto, créant une énorme brèche dans les positions italiennes. Des centaines de milliers de soldats italiens, démoralisés et fatigués par les onze premières batailles, sont blessés ou se rendent. Les unités des Puissances Centrales déferlent sur la plaine du nord de l'Italie, menaçant non seulement Venise, mais aussi l'intérieur du pays. Cette offensive pourra-t-elle obliger l'Italie à sortir de la guerre et ainsi permettre aux Puissances Centrales de déployer leurs troupes ailleurs ? Ou bien l'aide française

et britannique, le rajeunissement du quartier général du Commando Supremo et la fierté des Italiens de défendre leur pays pourront-ils renverser la situation ?

The Twelfth Battle est un jeu d'histoire en solitaire qui dépeint de manière abstraite cette campagne décisive. Vous incarnez les Puissances Centrales (PC) et tentez d'atteindre un niveau de succès supérieur à celui obtenu historiquement. Pour ce faire, vous devrez vous emparer le plus rapidement possible du territoire italien et détruire les unités italiennes, françaises et britanniques. Parviendrez-vous à sortir l'Italie de la guerre et à donner aux Puissances Centrales un avantage considérable en vue des offensives prévues en 1918 ? Découvrons-le sans plus attendre !

1. MATÉRIEL

Votre exemplaire de **The Twelfth Battle** contient :

- ▶ 1 plateau de jeu
- ▶ 2 planches de pions
- ▶ 36 cartes à jouer
- ▶ 1 fiche avec les pistes nécessaires au jeu
- ▶ 3 aides de jeu
- ▶ 6 dés

1.1. LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la région du nord de l'Italie où s'est déroulée la campagne de Caporetto. Il incorpore de nombreux éléments essentiels au jeu, à savoir :

A) CASES DE TERRAIN

Le plateau de jeu compte plusieurs cases de formes diverses, chacune représentant un terrain qui peut affecter le jeu de diverses manières. Les pions des unités et les marqueurs sont placés et déplacés dans ces cases.



- **Montagnes** : il s'agit des hauts sommets alpins sur lesquels les armées se battent depuis des années. Elles offrent une protection supérieure contre la puissance de feu et les assauts de l'ennemi.



- **Collines** : ces cases représentent des montagnes basses, des collines ondulées et des terrains accidentés et escarpés. Ce sont de bons terrains défensifs.



- **Cités** : il s'agit de villes densément peuplées qui constituent les clés de la victoire.



- **Terrain dégagé** : ces cases sont dépourvues de tout élément de terrain significatif.

B) PARTICULARITÉS

Certaines zones présentent des caractéristiques particulières qui s'ajoutent aux caractéristiques propres au terrain.



- **Première Ligne** : les cases dans lesquelles les unités des Puissances Centrales (PC) commencent la partie sont appelées « cases de Première Ligne des PC » et chacune d'elles est assignée à une armée des PC (ex : « 11. », « 14.C », etc.). Les cases dans lesquelles les unités de l'armée italienne commencent la partie sont appelées « cases de Première Ligne alliées » et chacune d'elle est assignée à une armée italienne (ex : « 4^a », « 2^aE », etc.)



- **Ligne Piave (petits drapeaux)** : ces cases marquent la dernière ligne de défense italienne établie le long de la rivière Piave, du mont Grappa et du plateau d'Asiago. Ces cases sont extrêmement importantes pour les deux camps.



- **Rassemblement (drapeaux avec numéro d'armée d'appartenance)** : chaque armée alliée dispose d'une ou plusieurs cases de Rassemblement, qui représentent chacune une zone contenant la logistique, les campements, les dépôts, etc. de cette armée. Chacune de ces cases est accompagnée de l'identifiant de l'armée italienne (ex : « 2^a »), française (« FR ») ou britannique (« BR ») à laquelle elle appartient.



- **Pont** : contient un pont toute case adjacente à un symbole de Pont (voir 1.1.D) auquel elle est reliée par une Ligne de Transit.

C) STATUT DU RAVITAILLEMENT (COULEUR)

La couleur de la case représente son statut de ravitaillement et la difficulté pour les chariots de ravitaillement, les camions et les trains des Puissances Centrales d'y apporter munitions et provisions. Le ravitaillement d'une case n'affecte que le coût en Points d'Action (PA) pour effectuer un **Bombardement** (7.3.B) depuis cette case ou une action de **Regroupement** (7.3.D) dans cette case (les autres actions des unités ne sont pas affectées par le statut du ravitaillement).

Les trois niveaux de ravitaillement possibles sont :



► **Vert** = « Ravitaillé »

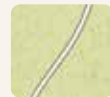


► **Jaune** = « Ravitaillement limité »



► **Rouge** = « Ravitaillement critique »

D) LIGNES DE TRANSIT



Les lignes blanches qui relient les différentes cases sont les chemins par lesquels les unités des deux camps se déplacent. Il n'est pas possible de passer d'une case à une autre si ces deux cases ne sont pas reliées par une Ligne de Transit. **Les cases reliées entre elles par une Ligne de Transit sont dites adjacentes.**

- **Symboles** : des symboles sont présents sur certaines Lignes de Transit. Ils représentent les obstacles rencontrés lorsque l'unité se déplace le long de cette Ligne de Transit ou qu'elle attaque la case connectée à cette Ligne de Transit.



► **Tranchées** : la ligne en zigzag coupant une Ligne de Transit indique que des ouvrages de tranchées sont creusés dans les deux cases de Première Ligne connectées. Les unités qui attaquent le long de cette Ligne de Transit, **que ce soit dans l'une ou l'autre direction**, appliquent l'effet *Tranchées* lors des combats (bombardements et assauts). Ces tranchées n'ont d'effet qu'entre les deux cases connectées par la Ligne de Transit.



► **Pont** : un symbole de Pont coupant une Ligne de Transit représente les ponts qui traversent un grand fleuve ou toute autre étendue d'eau. Les unités qui se déplacent ou qui attaquent le long de cette Ligne de Transit, **que ce soit dans l'une ou l'autre direction**, sont affectées par ce Pont.

1.2. LES PIONS

Les pions représentent les différentes unités de combat des deux camps. Des marqueurs permettent de garder une trace de l'état des unités et de certaines informations liées à la partie en cours.

*Tout au long de ces règles, les unités allemandes et austro-hongroises appartenant à votre camp seront appelées **unités des Puissances Centrales** ou **unités des PC**. Les unités italiennes, britanniques et françaises seront collectivement appelées **unités alliées**.*

A) UNITÉS

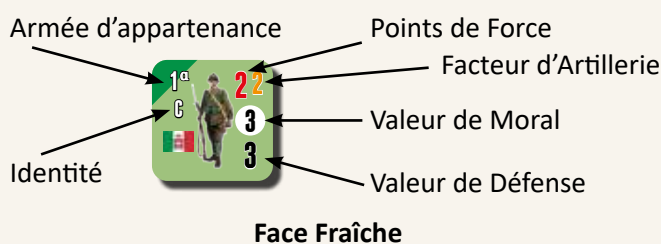
Les unités représentent soit des formations de troupes spécifiques ayant combattu dans les différentes armées participant à la campagne, soit un conglomérat abstrait d'unités non identifiées simulant la densité globale et la capacité de combat d'un secteur spécifique du front. Dans les deux cas, ces unités affichent les valeurs suivantes :

- **Nationalité** : la couleur de fond du pion indique la nationalité de l'unité.



Notez qu'historiquement certaines unités contiennent à la fois des unités allemandes et autrichiennes mais, pour les besoins du jeu et les effets des événements, celles-ci seront traitées comme des unités allemandes.

- **Face Fraîche** : le recto de l'unité. Pour les **unités des PC, britanniques et françaises**, il s'agit de l'unité dans son état le plus fort et le plus frais. Pour les **unités italiennes**, il s'agit de l'état initial de l'unité, numériquement plus nombreuse mais généralement démoralisée.
- **Face Usée (PC, Français et Britanniques)** : le verso du pion (avec une bande rouge) représente l'unité dans son état permanent de faiblesse et d'usure. Les valeurs sont inférieures à celles de la face Fraîche. *Une fois Usée, une unité ne peut jamais revenir sur sa face Fraîche.*
- **Face Réformée (unités italiennes)** : le verso des unités italiennes (avec une bande verte) représente une unité qui a été reformée après sa désintégration initiale. Il s'agit d'une unité de combat numériquement réduite, mais qui a conservé son noyau de vétérans et a été renforcée par de nouvelles recrues enthousiastes.



- **Armée d'appartenance** : il s'agit de l'armée à laquelle appartient l'unité et qui est indiquée par une couleur distincte dans le coin supérieur gauche du pion. Il y a quatre armées des Puissances Centrales (10., 11., 14. et Isonzo), quatre armées italiennes (1^a, 2^a, 3^a et 4^a), une armée française (10^e) et une armée britannique (BEF). Les activations sont initiées *via* ces armées d'appartenance.

- **Identité de l'unité** : la lettre (« A », « B », etc.) en haut à gauche du pion est utilisée pour identifier individuellement chaque unité. Dans certains cas, des numéros de corps (« XX », etc.) ou des noms de groupe (« Krauss », etc.) sont indiqués, à titre purement informatif.

- **Points de Force (PF)** : la grande valeur rouge en haut du pion représente la force de l'unité, mesurée en nombre d'hommes et en équipement de soutien. **Cette valeur ne peut jamais être réduite à moins de « 1 », quels que soient les modificateurs.**

- **Facteur d'Artillerie (FA)** : le petit chiffre orange à côté de la valeur de PF représente la puissance des batteries d'artillerie attachées à l'unité. **Cette valeur ne peut jamais être réduite à moins de « 0 », quels que soient les modificateurs.**

- **Valeur de Défense (VD)** : la valeur en bas à droite du pion représente la capacité de l'unité à se défendre et à se protéger sur le champ de bataille.

- **Cette valeur ne peut jamais être réduite à moins de « 1 », quels que soient les modificateurs.**

- La VD des marqueurs **Garnison de Cité** et **Garnison de Tranchées** se trouve dans un carré blanc. Ceci est destiné à vous rappeler que cette valeur **n'est jamais modifiée** par les effets qui s'appliquent normalement à la VD des unités situées dans des **Cités** ou des **Tranchées** (l'effet est déjà inclus dans cette valeur).

- **Valeur de Moral (VM)** : la valeur dans le cercle, au-dessus de la VD, indique l'état d'esprit général et l'élan de l'unité. Plus le chiffre est élevé, plus l'unité est confiante.

- **La VM d'une unité ne peut jamais être supérieure à « 5 », ni inférieure à « 1 », quels que soient les modificateurs.**

- La VM des **Garnisons de Tranchées** se trouve dans un carré au lieu d'un cercle. Ceci est destiné à vous rappeler que cette valeur **n'est pas modifiée** par les effets qui s'appliquent normalement à la VD des unités situées dans des **Tranchées**.



Face Usée
Unités PC, françaises
et Britanniques



Face Réformée
Unités italiennes

B) MARQUEURS D'UNITÉ

Garnison
de TranchéesGarnison
de Cité

Arrière-Garde

Il y a trois types de marqueurs d'unité - les **Garnisons de Tranchées**, les **Garnisons de Cité** et les **Arrière-Gardes** - et tous sont traités comme des pions d'unités alliées dans tous les cas, **sauf** pour les **activations et les ordres alliés (voir 8)**, **et les pertes (voir 14.C)**. Ces marqueurs sont ignorés lors de l'activation d'une armée alliée.

C) JETONS ET MARQUEURS

Des marqueurs sont utilisés pour suivre les différents statuts, événements spéciaux, conditions des unités, etc. Chacun de ces marqueurs sera expliqué en détail dans la section qui lui est consacrée. Les marqueurs sont toujours remis dans la réserve pour une utilisation future s'ils sont retirés pour une raison ou une autre.

1.3. LES CARTES D'ACTIVATION DES ARMÉES ALLIÉES

Le jeu contient deux paquets de 18 cartes d'activation. L'un est le paquet **Cadorna**, l'autre le paquet **Diaz**. Vous commencez la partie avec le paquet *Cadorna* et passez au paquet *Diaz* au moment où *Cadorna* est limogé. Ces cartes sont piochées lorsqu'une armée italienne est activée ou lorsque le jeton *Commando Supremo* est activé.



1.4. LES PISTES

La fiche regroupe toutes les pistes nécessaires au jeu. Ces pistes sont utilisées pour garder une trace du **tour de jeu**, de l'**activation des armées**, des **Points d'Activation (PA)**, des **Avantages de Commandement (AC)**, des **Points de Victoire (PV)** et du **niveau de limogeage de Cadorna**. L'utilisation de toutes ces pistes est expliquée en détail dans les différentes sections des règles.



1.5. LES AIDES DE JEU

Le jeu inclut deux aides de jeu.

La première aide de jeu résume toutes les informations importantes nécessaires au jeu.

La seconde aide de jeu (appelée **fiche des Ordres Alliés**) regroupe tous les ordres alliés. Cette fiche devra être consultée à chaque activation d'une armée alliée.

1.6. LES DÉS

La boîte inclut 6 dés à six faces qui seront utilisés pour résoudre les combats (Bombardements, Assauts), effectuer les Tests de Moral et pour d'autres fonctions du jeu.

1.7. LE BOL DU DESTIN

Vous devrez vous munir d'un récipient dans lequel vous puiserez vos marqueurs, que cela soit lors de la mise en place ou en cours de partie.

2. CONCEPTS-CLÉS

UNITÉS ALLIÉES



Les unités italiennes, britanniques et françaises sont collectivement appelées « unités alliées ». Les actions de ces unités sont dictées par des cartes d'activation.

CASE CAPTURÉE



Une case est dite « Capturée » lorsqu'une unité des PC s'y trouve alors qu'aucune unité alliée n'y est, ou si cette unité des PC était la dernière à se trouver dans cette case. Ces marqueurs vous aideront à garder une trace des cases capturées.

Le marqueur est retiré dès qu'une unité Alliée se trouve dans cette case sans qu'il y ait d'unité des PC.

Les cases de Première Ligne des PC ne sont jamais considérées comme « Capturées ». Cependant, elles peuvent être « Perdues ».

UNITÉS DES PUISSANCES CENTRALES



Les unités allemandes et austro-hongroises appartenant à votre camp sont appelées « unités des PC » (« PC » pour « Puissances centrales »).

CASE PERDUE



Une case de Première Ligne des PC est dite « Perdue » lorsqu'une unité alliée s'y trouve alors qu'aucune unité des PC n'y est, ou si une unité alliée était la dernière à se trouver dans cette case. Utilisez les marqueurs appropriés pour vous aider à garder une trace des cases perdues.

Le marqueur est retiré dès qu'une unité des PC se trouve dans cette case sans qu'il y ait d'unité alliée.

3. SÉQUENCE DE JEU

The Twelfth Battle se déroule selon une séquence de jeu précise. Vous devez terminer chaque phase avant de pouvoir passer à la suivante, jusqu'à ce que toutes les phases soient accomplies. Ce cycle représente un tour de jeu. Une partie complète dure **10 tours de jeu** (chaque tour représentant de deux à dix jours, selon le tour).

À chaque tour, vous devez suivre la séquence de jeu suivante :

1. Phase de déploiement des jetons d'activation des armées alliées
2. Phase des points d'activation des PC
3. Phase d'artillerie lourde et des Sturmbataillons
4. Phase d'activation des armées des PC
5. Phase d'activation des armées alliées
6. Phase finale
7. Phase des points de victoire
8. Phase administrative

4. PHASE DE DÉPLOIEMENT DES JETONS D'ACTIVATION

Placez sur la table, **face cachée** (c'est-à-dire le verso commun visible), les cinq jetons d'activation alliés - 1^{re} Armata, 2^{de} Armata, 3^{de} Armata, 4^{de} Armata et *Commando Supremo* - et mélangez-les. Puis, placez aléatoirement sur la **piste d'activation des armées**, toujours face cachée, un jeton dans chacune des cinq cases d'**activation alliée** (cases 2/4/6/8/10). Ce déploiement indique l'ordre d'activation des armées alliées et du *Commando Supremo*, ordre qui sera révélé au fur et à mesure des activations.



Règle optionnelle : si, pour quelque obscure raison, vous répugnez à mélanger des bouts de carton placés face cachée sur votre table, vous pouvez choisir de vous munir d'un second bol et d'y mettre les cinq jetons d'activation des armées alliées. Il vous suffira alors d'en piocher un au début de chaque phase d'activation des armées alliées.

5. PHASE DES POINTS D'ACTIVATION DES PC

5.1. POINTS D'ACTIVATION (PA)



Lancez **deux dés** et additionnez les résultats. Cette somme est le **total des PA disponibles** pour la **prochaine activation des PC**. Placez le marqueur *Points d'Activation* dans la case numérotée de la **piste des points d'activation** correspondant au total des PA disponibles.

5.2. ACTIVATION DES ARMÉES DES PC

Vous disposez de cinq **jetons d'activation** (10., 11., 14., Isonzo et Évènement). Choisissez un **jeton éligible** (c'est-à-dire le jeton d'une armée qui n'a pas encore été activée ce tour) que vous placez **sur la piste d'activation des armées, dans la première case PC inoccupée** (cases 1/3/5/7/9). Ce marqueur indique l'armée des PC que vous choisissez d'activer, et cette armée utilisera le **total des PA disponibles** (déterminé ci-dessus) pour son activation. Le placement de son jeton sur la piste d'activation indique que l'armée est activée et qu'elle ne pourra plus l'être pendant ce tour de jeu. Puis rendez-vous en 6. et 7.



5.3. JETON ÉVÈNEMENT



Vous pouvez **utiliser la totalité des PA disponibles (quelle qu'en soit la somme)** pour activer le **jeton d'activation Évènement** (s'il n'a pas déjà été activé ce tour). Pour ce faire, placez ce jeton sur la piste d'activation comme habituellement. Puis, lancez deux dés sur la **Table des Évènements des PC** (voir p.28) et appliquez les instructions indiquées sur cette table. Une fois que cela est fait, passez à l'activation de l'armée alliée (voir 8. Phase d'activation des armées alliées).

Exemple : Kirk a déjà activé les Armées 10. et Isonzo lors de ce tour. Il attend avec impatience un jet de dés élevé pour pouvoir activer la 14. Armée et infliger de gros dégâts aux forces italiennes. Il lance deux dés et obtient un « 4 » et un « 2 », pour un total de « 6 PA ». Ce n'est certainement pas assez pour activer la 14. Armée, mais ce n'est pas non plus terriblement bas. Il pourrait activer la 11. Armée et utiliser les « 6 PA » pour effectuer des Bombardements et des Ralliements, mais il pense pouvoir réaliser un meilleur jet la prochaine fois. Kirk décide donc d'activer son jeton « Évènement », qu'il place dans la case « 5 » vide de la piste d'activation des armées. Il lance ensuite deux dés, les additionne, vérifie la somme sur la Table des Évènements et applique les instructions.

6. PHASE D'ARTILLERIE LOURDE & DES STURMBATAILLONS DES PC

N'effectuez pas cette phase si vous avez choisi le jeton *Évènement* lors de cette activation.

6.1. ARTILLERIE LOURDE

Si vous avez l'intention d'utiliser un ou plusieurs marqueurs *Artillerie Lourde* (voir 19.1) au cours de de cette activation, **vous devez jouer ce(s) marqueur(s) lors de cette phase** (avant les *Sturmbataillons* et les unités normales). Ces actions doivent être entièrement résolues avant de passer à la phase suivante. **Notez que l'utilisation de marqueurs Artillerie Lourde ne constitue pas une action d'unité.**

- Utilisez la procédure de **Bombardement** habituelle (voir 12. Bombardements), en tenant compte des spécificités indiquées en 19.1.



6.2. STURMBATAILLONS

Après avoir résolu les marqueurs *Artillerie Lourde*, vous pouvez effectuer des assauts en engageant les marqueurs *Sturm Battalion* (voir 19.2) que vous souhaitez. Chacun de ces assauts est ensuite entièrement résolu. **Notez que l'utilisation des marqueurs Sturm Battalion ne constitue pas une action d'unité.**

- Utilisez la procédure d'**Assaut** habituelle (voir 13. Assauts), en tenant compte des spécificités indiquées en 19.2.



7. PHASE D'ACTIVATION DES ARMÉES DES PC

Si vous avez choisi d'activer l'une des armées des PC (par opposition au jeton *Évènement*), l'activation de cette armée est résolue lors de cette phase, **en n'utilisant pas plus de Points d'Activation que le nombre actuellement disponible** (voir 5.1). Une armée procède à son activation en faisant effectuer des **actions d'unité** aux unités la composant.

7.1. ACTIONS D'UNITÉ

Seules les unités faisant partie de l'armée activée peuvent effectuer des actions d'unité. Vous pouvez choisir **n'importe quelle unité éligible appartenant à l'armée activée**. Lors d'une activation, **une même unité peut effectuer jusqu'à trois actions d'unité** (exception : voir 17. *Avantages de Commandement*) parmi celles éligibles. L'unité peut effectuer la même action plus d'une fois. **Vous devez terminer complètement l'activation d'une unité** avant de choisir une autre unité à activer. Vous pouvez utiliser les marqueurs fournis pour vous aider à suivre le nombre d'actions d'unité qu'il reste encore à effectuer et savoir si une unité a fini ses activations pour le tour.



2 actions restantes



1 action restante



Activation terminée

7.2. ACTIONS D'UNITÉ POSSIBLES

Il existe 5 types d'action d'unité :

- **Mouvement (1 case)**
- **Bombardement**
- **Assaut**
- **Regroupement**
- **Retirer un marqueur *Pont Détruit* adjacent**

7.3. COÛT EN PA DES ACTIONS D'UNITÉ

Chaque unité peut effectuer jusqu'à **trois** actions d'unité, mais seulement dans la mesure où il vous reste des PA à dépenser. Chaque action d'unité coûte des PA, et vous devez déplacer le marqueur sur la **piste des points d'activation** au fur et à mesure que l'unité dépense des PA. L'unité doit interrompre son activation s'il ne reste plus assez de PA à dépenser ou si l'unité a effectué ses trois actions d'unité, **selon ce qui se produit en premier**. Le coût en PA de chaque action d'unité dépend de la position de l'unité et/ou des circonstances, comme suit.

A) MOUVEMENT

L'unité se déplace dans **une case adjacente**. La case que l'unité occupe au début du mouvement doit être connectée à la case de destination par une **Ligne de Transit** (sauf s'il y a un marqueur **Pont détruit** empêchant le mouvement) et cette case **ne peut pas être occupée par l'ennemi** (que ce soit par une unité ou un marqueur *Garnison* ou *Arrière-garde*). Autrement, **il n'y a pas de limite à l'empilement**, et un nombre quelconque d'unités peut occuper une même case. Le coût exact en PA pour se déplacer d'une case dépend de la présence ou non d'un **Pont** sur la Ligne de Transit utilisée et si la case dans laquelle l'unité se déplace est une case de terrain dégagé ou non :

- **2 PA** pour entrer dans **n'importe quelle case de terrain** en utilisant une Ligne de Transit **avec un symbole de Pont**.
- **1 PA** pour entrer dans une case de terrain **autre que dégagé** en utilisant une Ligne de Transit **sans symbole de Pont**.
- **0 PA** pour entrer dans une case de terrain **dégagé** en utilisant une Ligne de Transit **sans symbole de Pont**.
- **+1 PA** à tous les coûts indiqués ci-dessus si l'unité ne peut pas tracer de **Ligne de Communication** valide (voir 18. *Lignes de Communication*).

Note importante : rappelez-vous qu'il n'y a pas de « limite d'empilement » dans ce jeu, à moins que cela ne soit spécifiquement mentionné ailleurs dans les règles. De plus, il n'y a pas non plus de zones de contrôle.

B) BOMBARDEMENT

L'unité peut attaquer **une unité ennemie** située dans une **case adjacente** en utilisant un Bombardement. Le coût en PA dépend du **Statut du ravitaillement** (voir 1.1.C - *statut du ravitaillement*) de la case **depuis laquelle tire l'unité** :

- **1 PA** en tirant depuis une case **ravitailée**.
- **2 PA** en tirant depuis une case **au ravitaillement limité**.
- **3 PA** en tirant depuis une case **au ravitaillement critique**.
- **+1 PA** à tous les coûts indiqués ci-dessus si l'unité ne peut pas tracer de **Ligne de Communication** valide (voir 18. *Lignes de Communication*).

Reportez-vous à la section 12. *Bombardements pour plus de détails sur les bombardements*.

C) ASSAUT

L'unité **se déplace dans une case adjacente occupée par l'ennemi** (notez que cela ne peut pas être fait dans le cadre d'une action de mouvement). L'unité est placée dans la case de l'ennemi pour y résoudre le combat.

Les marqueurs *Pont Détruit* empêchent les assauts.

Le coût d'un assaut par une unité des PC est :

- ▶ **2 PA** (sauf marqueurs *Sturm Battalion*, voir 19.2).
- ▶ **+1 PA** au coût si l'unité ne peut pas tracer de **Ligne de Communication** valide (voir 18).

Reportez-vous à la section 13. Assauts pour plus de détails sur les assauts.

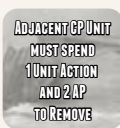
Comme vu au point 6.2, les marqueurs *Sturm Battalion* ne sont pas des unités. Ils sont activés différemment des unités. Le coût et la procédure d'un assaut mené par un marqueur *Sturm Battalion* sont également différents (reportez-vous à la section 19.2 pour de plus amples informations).

D) REGROUPEMENT

L'unité active peut **retirer 1 perte** par action en ajustant le marqueur de pertes (voir 14. Appliquer les pertes) en conséquence. **Notez que les unités Usées ne peuvent jamais être retournées sur leur face Fraîche.** Le coût en PA dépend du **statut du ravitaillement** de la case **occupée par l'unité** :

- ▶ **1 PA** dans une case **ravitailée**.
- ▶ **2 PA** dans une case **au ravitaillement limité**.
- ▶ **3 PA** dans une case **au ravitaillement critique**.
- ▶ **+1 PA** à tous les coûts indiqués ci-dessus si l'unité ne peut pas tracer de **Ligne de Communication** valide (voir 18. Lignes de Communication).

E) RETIRER UN MARQUEUR *PONT DÉTRUIT*



L'unité peut retirer **un** marqueur *Pont Détruit* situé dans une **case adjacente**. Le coût est de **2 PA**.

7.4. FIN D'ACTIVATION DE L'ARMÉE DES PC

Lorsque l'armée des PC activée **n'a plus de PA disponibles**, ou que toutes ses unités ont été activées, ou si vous le décidez, son activation est terminée. Aucune autre unité de cette armée ne peut plus effectuer d'action d'unité ce tour. Passez à la **phase d'activation des armées alliées**.

Exemple : lors de la première étape de la phase d'activation des PC, Nancy obtient un « 9 » aux dés et choisit d'activer la 14. Armée. Elle place le marqueur Points d'Activation dans la case « 9 » de la piste des points d'activation et le marqueur 14. Armée sur la piste d'activation des armées, dans la première case libre des PC (qui est la case 3 dans ce cas, Nancy ayant déjà activé la 11. Armée ce tour-ci et le marqueur de cette dernière ayant été placé dans la case 1). La plupart des unités italiennes ayant fui devant la 14. Armée, elle pense procéder à quelques actions de mouvement et de regroupement lors de cette activation. Elle choisit d'activer l'unité allemande « D » (Berrer) en premier. Pour sa première action d'unité, l'unité se déplace depuis sa case de Première Ligne à la case de Montagnes adjacente pour 1 PA. Nancy déplace le marqueur Points d'Activation d'une case (case « 8 »). Pour sa deuxième action, l'unité continue jusqu'à la case de Colline, et paie 2 PA (car elle traverse un Pont le long de cette Ligne de Transit). Nancy déplace le marqueur Points d'Activation sur la case « 6 ». Pour la troisième et dernière action de l'unité « D », Nancy lui fait exécuter un Bombardement contre la Garnison italienne située à Udine. Cela ne coûte que 1 PA car l'unité des PC se trouve dans une zone « Ravitaillée » (verte). Elle déplace le marqueur Points d'Activation jusqu'à la case « 5 ». Nancy place ensuite un marqueur Activation Terminée sur l'unité « D » car elle a effectué ses trois actions d'unité autorisées - deux mouvements et un bombardement - qui ont consommé un total de 4 PA. Elle active ensuite l'unité « C » (Stein), qui se trouve elle aussi dans sa case de Première Ligne. Elle déplace l'unité dans la case de Montagnes adjacente pour 1 PA, puis dans la case de Collines pour 1 PA et enfin dans la case de Collines suivante (au nord d'Udine) pour 1 PA supplémentaire. Le marqueur Points d'Activation est déplacé de trois cases sur la piste des points d'activation et se trouve maintenant dans la case « 2 ». Nancy souhaiterait que l'unité mène également un Bombardement sur Udine, mais elle ne peut le faire ayant déjà utilisé ses trois actions d'unité. Elle marque l'unité « C » comme « terminée ». Avec les 2 derniers PA restants, elle ordonne à l'unité allemande « A » (Krauss), qui est Désorganisée, d'exécuter deux actions de Regroupement. Comme l'unité est dans une case « Ravitaillée », cela coûte 1 PA par perte retirée. Puisque l'unité a effectué deux actions de Regroupement, elle se voit retirer deux pertes : Nancy ôte le marqueur Désorganisée de l'unité. Elle a terminé l'activation de la 14. Armée pour ce tour.

8. PHASE D'ACTIVATION DES ARMÉES ALLIÉES

À l'issue de l'activation d'une armée des PC ou de la résolution d'un Événement, retournez sur sa face visible le jeton d'**activation de l'armée alliée** situé dans la *prochaine* case de la **piste d'activation des armées**.

Ou piochez un jeton d'activation allié si vous utilisez la règle optionnelle vue en 4.

En reprenant l'exemple précédent, après que Nancy a fini d'activer l'unité allemande « A » de la 14. Armée, elle retourne le jeton d'activation de l'armée alliée situé dans la case « 4 » de la piste d'activation des armées.

8.1. ACTIVATION DE L'ARMÉE ALLIÉE

Le nom présent sur le jeton d'activation qui vient d'être retourné indique quelle armée alliée est maintenant activée. Piochez une **carte d'activation**, puis référez-vous à la ligne correspondant à l'armée italienne activée. Cette ligne indique l'**Ordre** que doivent suivre toutes les unités de cette armée.

Référez-vous à la section 8.4 si vous venez de retourner le marqueur *Commando Supremo*.

8.2. CARTES D'ACTIVATION DES ARMÉES ALLIÉES

La partie débute avec une pile formée par les dix-huit cartes *Cadorna* (le paquet de dix-huit cartes *Diaz* est mis de côté et n'est pas utilisé à ce stade - le paquet *Diaz* remplace le paquet *Cadorna* dès que Cadorna est limogé). Si cette pile venait à être épuisée, il conviendrait de mélanger les cartes défaussées afin de constituer une nouvelle pioche.



8.3. ORDRES DES ARMÉES ALLIÉES

Il y a sept Ordres différents :

- ▶ Abandon de la position
- ▶ Action de retardement
- ▶ Assaut
- ▶ Attaque
- ▶ Défense
- ▶ Retraite
- ▶ Tenir à tout prix

Chaque Ordre mentionne un certain nombre d'instructions qui devront être suivies - dans l'ordre qui vous convient - par toutes les unités de l'armée alliée activée, **mais pas par les marqueurs Garnison de Cité, Garnison de Tranchées ou Arrière-garde**. Vérifiez le statut de chaque unité italienne de l'armée activée et référez-vous à la ligne de l'aide de jeu qui décrit sa condition et/ou sa situation. Cette unité effectue ensuite la ou les action(s) indiquée(s). Toutes les actions que doit accomplir une unité doivent être **entièrement résolues** avant de choisir une autre unité à activer.

Reportez-vous à la fiche des Ordres Alliés pour plus de détails sur la façon de résoudre chacun des ordres.

Note importante : rappelez-vous que les marqueurs Garnison de Cité, Garnison de Tranchées et Arrière-garde ne sont pas pris en compte lors de l'activation des armées alliées et de l'application des ordres alliés. Il s'agit d'unités uniquement défensives.

Exemple : le jeton d'activation qui vient d'être retourné indique que John doit activer la 3^e Armata italienne. Il pioche une carte d'activation de la pile Cadorna (puisque Cadorna n'a pas encore été contraint de démissionner). Sur la carte piochée, il regarde l'ordre inscrit en face de « 3^e Armata » et voit qu'il est écrit « Retraite ». Par conséquent, toutes les unités de la 3^e Armata présentes sur le plateau de jeu suivent les instructions liées à l'ordre « Retraite » indiquées sur la fiche des Ordres Alliés.

8.4. COMMANDO SUPREMO

Si c'est le marqueur *Commando Supremo* qui vient d'être révélé, piochez une carte d'activation et référez-vous aux instructions *Commando Supremo* (seulement). Appliquez chaque instruction, de la gauche vers la droite (puis de haut en bas si nécessaire).

Il y a quatre Ordres différents :

- ▶ Événement allié
- ▶ Creusez une ou deux Tranchées sur la Ligne Piave
- ▶ Ralliez les Armées
- ▶ Cadorna limogé

Reportez-vous à la fiche des Ordres Alliés pour plus de détails sur la façon de résoudre chacun des ordres.



Événement



Creusez



Ralliez



Cadorna

9. PHASE FINALE

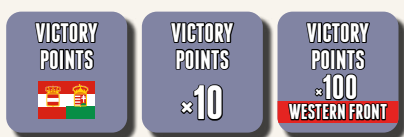
Une fois la **phase d'activation des armées alliées** terminée, **retournez à la phase des points d'activation des PC**, *sauf si les dix jetons d'activation ont déjà été activés*. Dans ce cas, passez à la **phase des points de victoire**.

10. PHASE DES POINTS DE VICTOIRE

Durant cette phase, exécutez les étapes suivantes :

10.1. PV GAGNÉS POUR LA CAPTURE DE TERRITOIRES

Calculez le nombre de **Points de Victoire** que vous gagnez pour avoir **capturé des territoires** (voir 20.5).



10.2. PERTE DE LA CONFIANCE EN CADORNA



Après avoir calculé le nombre de **PV gagnés pour la capture de territoires** :

- pour chaque tranche **complète** de **20 PV** que vous avez *accumulés* jusque-là, avancez le **marqueur Cadorna d'une case** vers la droite.

Exemple : le joueur a accumulé un total de 52 Points de Victoire depuis le début de la partie, comme indiqué par le marqueur de Points de Victoire. Par conséquent, le marqueur Cadorna est avancé de deux cases.



10.3. LES ALLIÉS DE L'OUEST RÉAGISSENT

Si, après avoir calculé le nombre de **PV gagnés pour la capture de territoires**, le **total des Points de Victoire** s'élève à **50 PV ou plus**, placez immédiatement les unités des Alliés de l'Ouest sur le plateau de jeu, comme suit :

- **Français** : 10^e « 1 » à **Brescia**
- **Français** : 10^e « 2 » et « **CHASS** » à **Verona**
- **Britanniques** : **BEF** « 1 » et « 2 » à **Mantua**

Ces unités restent dans ces Cités - et les défendent si nécessaire -, jusqu'à ce que les **cartes d'activation de Diaz** entrent en jeu. Ces unités sont ensuite activées par le biais de ces cartes d'activation.

Note : si la Cité indiquée est contrôlée par les PC à ce moment de la partie, les unités correspondantes *n'entreront jamais en jeu*.

10.4. OFFENSIVE SUR LE FRONT DE L'OUEST

Dès le tour **suivant** celui au cours duquel vous avez atteint **100 PV ou plus**, ou à partir du **tour 8** (selon ce qui arrive en premier), vous devez envoyer des troupes allemandes sur le front de l'Ouest. *Au tout début de chaque tour à partir de celui-ci, retournez une unité allemande* (choisissez laquelle) sur sa face **Usée** (en gardant les marqueurs de Pertes qui s'y trouvent) ou **éliminez une unité allemande déjà Usée**.

11. PHASE ADMINISTRATIVE

11.1. RETRAIT DES TRANCHÉES

Si une case capturée par les PC possède un marqueur *Tranchées*, retirez ce marqueur.

11.2. MARQUEUR TOUR

Déplacez le marqueur *Tour* d'une case vers la droite.

Si le **tour 10** vient juste de se terminer, la partie prend fin : comparez alors le total des points de victoire que vous avez accumulés à la table d'évaluation de votre performance (voir 20.6) pour déterminer le résultat final.

Si un tour de jeu autre que le tour 10 vient de s'achever, passez à l'étape suivante de cette phase (Déploiement des unités italiennes réformées, voir 11.3).

Puis retournez à la **Phase de déploiement des jetons d'activation des armées alliées** (voir 4).

11.3. DÉPLOIEMENT DES UNITÉS RÉFORMÉES

Si la partie n'est pas terminée, prenez toutes les unités italiennes situées dans la case du **nouveau** Tour et déployez-les sur le plateau de jeu de la manière suivante.

- Chacune de ces unités est placée dans une **case de Rassemblement valable de la Ligne Piave**. Une case est

dite « valable » si elle est accompagnée du nom de l'Armée à laquelle appartient l'unité à déployer (voir 1.1.B), si elle n'est pas contrôlée par les PC, et si elle possède une Ligne de Communication (voir 18) valide jusqu'à une case de Rassemblement comportant une Cité assignée à la même Armée.

- Si plus d'une **case de Rassemblement de la Ligne Piave** est valable, placez l'unité dans la case valable contenant le moins d'unités italiennes. Si plus d'une case est valable, choisissez la case la plus éloignée d'une unité des PC. Si plus d'une case est toujours valable, placez l'unité dans n'importe laquelle de ces cases.
- Si plus d'une unité de la même Armée doit être déployée, choisissez aléatoirement l'unité déployée en premier.
- Si toutes les cases de Rassemblement valables de la *Ligne Piave* sont contrôlées par les PC et/ou ne peuvent pas tracer de Ligne de Communication valide, placez l'unité dans la **case de Rassemblement d'une Cité** assignée à cette Armée, qui n'est pas contrôlée par les PC et qui possède une Ligne de Communication valide. Si plus d'une case est éligible, choisissez celle qui est **la plus proche** d'une unité des PC. Si aucune case n'est valable, l'unité n'entre pas en jeu ce tour et est placée dans la case du prochain tour.
- Ces unités sont déployées face **Réformée** (verso) visible.

12. BOMBARDEMENTS

Les unités des PC et les unités alliées peuvent mener des Bombardements, qui représentent d'intenses barrages d'artillerie.

12.1. ÉLIGIBILITÉ

Une unité qui possède un **Facteur d'Artillerie (FA)** d'au moins « 1 » peut mener des Bombardements contre une unité ou un marqueur d'unité (*Garnison de Cité, Garnison de Tranchées* ou *Arrière-garde*) ennemi qui se trouve dans une **case adjacente**. Une unité ne peut mener de Bombardement que contre **une** cible ennemie. Si la case contient plusieurs unités, choisissez celle que l'unité attaque. Les unités **alliées** prennent pour cible la première unité des PC indiquée dans la **Liste des Priorités** (reportez-vous à la fiche des Ordres Alliés).

12.2. PROCÉDURE

A) DÉS DE BOMBARDEMENT

Lancez un **nombre de dés égal au FA de l'unité**, plus ou moins tous les modificateurs dus aux Ordres ou aux Événements.

B) VALEUR DE DÉFENSE DU TERRAIN

Comparez le résultat de chacun des dés à la **Valeur de Défense du Terrain** dans lequel est située l'unité prise pour cible, comme suit :

- **Dégagé = 4**
- **Cité, Collines ou Montagnes = 5**
- **Tranchées = 5 (1 Perte max. par jet de dés)**. Ceci s'applique si vous faites feu le long d'une Ligne de Transit possédant un symbole de *Tranchées* ou si la cible se trouve dans une case avec un marqueur *Tranchées* (voir 19.3. *Tranchées*).

Notez que, dans le cas d'un Bombardement, seul le terrain (y compris les marqueurs Tranchées) dans lequel se trouve l'unité prise pour cible, ainsi que les symboles de Tranchées situées entre l'unité et sa cible, affectent la Valeur de Défense du Terrain. La valeur de défense imprimée sur l'unité n'est pas utilisée lors d'un Bombardement.

C) ÉCHECS

Déterminez d'abord le nombre de dés dont le résultat est strictement **inférieur** à la Valeur de Défense du Terrain. Il s'agit des échecs, et ceux-ci n'ont **aucun effet**.

D) PERTES LIÉES AU MORAL

Ensuite, déterminez le nombre de **Pertes liées au Moral**. Pour chaque dé dont le résultat est **égal** à la Valeur de Défense du Terrain, une **Perte liée au Moral** est enregistrée. Reportez-vous alors à la **Valeur de Moral (VM)** de l'unité prise pour cible :

- si la VM est « 2 » ou moins, **chaque Perte liée au Moral inflige une perte.**
- si la VM est « 3 » ou plus, chaque tranche de **deux Pertes liées au Moral inflige une perte à l'unité**. Une seule Perte liée au Moral n'a pas d'effet sur l'unité.

E) PERTES

Pour finir, comptez le nombre de dés affichant un résultat **supérieur** à la Valeur de Défense du Terrain. Chacun de ces dés inflige **1 perte** à l'unité ennemie prise pour cible (reportez-vous à la section 14 pour plus de détails).

F) TRANCHÉES

Si un symbole de *Tranchées* coupe la Ligne de Transit utilisée pour le Bombardement, ou si la case comporte un marqueur *Tranchées* (voir 19.3), **le nombre maximum de pertes infligées par l'attaque est 1**, quel que soit le nombre de pertes indiqué par les dés. **Exception** : les attaques effectuées par les marqueurs Artillerie Lourde et Sturm Battalion ignorent cette restriction.

Notez la différence entre un symbole de Tranchées qui coupe une Ligne de Transit (symbole qui n'est présent que le long des lignes de front des deux camps) et un marqueur Tranchées. Les tranchées qui traversent une Ligne de Transit n'affectent que les unités qui utilisent cette Ligne de Transit, alors qu'un marqueur Tranchées fait que la case ciblée est toujours affectée par la règle des tranchées, quelle que soit la zone d'où provient le Bombardement.

Exemple : Dean résout l'activation de la 3^e Armata italienne, et pioche une carte qui donne à cette armée un ordre « Défense ». Il se réfère à la ligne correspondant à l'ordre « Défense » (sur la fiche des Ordres Alliés) et vérifie ensuite la situation de chaque unité italienne appartenant à la 3^e Armata. L'unité « A » (XXV) se trouve dans la case de la Ligne Piave assignée à la 3^e Armata et ne fait rien (car elle ne se trouve pas dans une case éligible pour le mouvement et n'est pas non plus adjacente à une unité des PC). L'autre unité de la 3^e Armata, l'unité « B » (XI/XXIII), se trouve dans un terrain dégagé juste en face de cette même case de la Ligne Piave et adjacente à l'unité des PC « A » Ébranlée (1. Isonzo). L'unité italienne ne bougera donc pas (puisque'elle ne se trouve pas dans une case éligible) et, comme elle n'a pas bougé, mènera un Bombardement contre l'unité des PC. L'unité « B » de la 3^e Armata a un FA de « 3 » et lance donc trois dés. La Valeur de Défense du Terrain de l'unité des PC est de « 4 », car elle est en terrain dégagé. Dean lance les dés et obtient un « 4 », un « 2 » et un « 6 ». Il retire d'abord le « 2 », qui est inférieur à la Valeur de Défense du Terrain et qui équivaut donc à un échec. Il vérifie le « 4 », qui est une Perte liée au Moral. L'unité « A » des PC a une VM de « 3 » et un marqueur Ébranlée, ce qui fait que sa VM réelle est de « 2 ». Par conséquent, comme sa VM est inférieure ou égale à « 2 », la Perte liée au Moral compte pour 1 perte. Dean voit alors que le dernier dé est un « 6 » et qu'il dépasse largement la Valeur de Défense du Terrain, ce qui équivaut à une autre perte. Le bombardement inflige 2 pertes à l'unité des PC. Par conséquent, son marqueur Ébranlée est remplacé par un marqueur Épuisée (voir section 14) (cela signifie que l'unité des PC a accumulé un total de trois pertes - elle en avait une avant le combat et en a maintenant deux de plus). Notez que si l'unité des PC s'était trouvée dans une tranchée, elle n'aurait subi qu'une seule perte (car une seule perte ne peut être infligée dans ce type de terrain). Dean réalise que lorsque l'Armée Isonzo s'activera, plus tard dans le tour, il devra effectuer une action Regroupement pour retirer des pertes à l'unité « A ».

13. ASSAULTS

Les unités des PC et les unités alliées peuvent mener des assauts, ce qui implique que l'unité se rapproche de l'ennemi pour l'engager au corps à corps dans le but de le chasser de ses positions.

13.1. ÉLIGIBILITÉ

Une unité (pas un marqueur) peut mener un assaut contre une unité ou un marqueur ennemi qui se trouve dans une **case adjacente** (sauf s'il y a un marqueur *Pont Détruit* sur cette Ligne de Transit). Une unité ne peut mener d'Assaut que contre **une seule** unité ennemie. Si la case contient plusieurs unités, choisissez celle qu'elle attaque. Les unités alliées attaquent la première unité des PC indiquée dans la **Liste des Priorités** (voir la fiche des *Ordres Alliés*).

13.2. PROCÉDURE

L'unité qui initie l'assaut (l'unité active) est d'abord **déplacée dans la case de l'unité (ennemie) qui défend**. Lancez ensuite les dés pour les **deux unités**. **Comparez le résultat de chacun des dés à la Valeur de Défense** de l'unité adverse et appliquez les résultats simultanément.

A) DÉS DE L'UNITÉ QUI ATTAQUE

L'unité qui initie l'assaut obtient un nombre de dés de Combat égal à sa **valeur de PF**.

- **Soutien offensif** : ajoutez un dé pour chaque autre unité amie (sauf les marqueurs d'unités) située dans une case *adjacente* à celle du défenseur, mais seulement si cette autre unité n'est **ni Épuisée ni Brisée**. Notez que les marqueurs *Pont Détruit* entre deux cases empêchent tout soutien offensif depuis cette case.

B) DÉS DE L'UNITÉ QUI DÉFEND

L'unité qui défend obtient un nombre de dés de Combat égal à la **somme de sa valeur de PF et de son FA**. Additionnez ces deux valeurs pour déterminer le nombre total de dés obtenus.

- **Soutien défensif** : ajoutez un dé pour chaque autre unité amie (sauf les marqueurs d'unités) située dans la case du défenseur, mais seulement si cette autre unité n'est **ni Épuisée ni Brisée**.

- Une unité qui défend **obtient toujours au moins un dé** lors d'un assaut.

*Notez que, dans le cas d'un Assaut, l'unité assaillante n'utilise que sa **valeur de PF** pour déterminer le nombre de dés d'attaque qu'elle lance, alors que l'unité en défense utilise à la fois sa **valeur de PF et son FA**. Ceci simule l'avantage liée aux positions défensives et les tactiques utilisées au cours de cette période.*

C) VALEURS DE DÉFENSE

Les unités des deux camps utilisent leur **Valeur de Défense (VD)** pour se défendre contre l'assaut de l'ennemi et déterminer l'efficacité de l'attaque.

- L'**unité attaquante** utilise uniquement sa VD.
- L'**unité en défense** utilise sa VD, **modifiée par le terrain** dans la case qu'elle occupe et/ou par le **symbole** traversé sur la Ligne de Transit utilisée par l'attaquant pour lancer l'assaut, comme suit :

- **Dégagé** = **pas d'effet**
- **Collines** = **+1 VD** (ne s'applique pas aux **Garnisons**)
- **Montagnes** = **+2 VD** (ne s'applique pas aux **Garnisons**)
- **Cité** = **+2 VD** (ne s'applique pas aux **Garnisons**)
- **Tranchées** = **+2 VD en plus de tout autre modificateur** (ne s'applique pas aux **Garnison**). L'attaquant doit avoir traversé une Ligne de Transit avec un symbole de Tranchées ou avoir attaqué une case comportant un marqueur *Tranchées* (voir 19.3).
- **Pont** = **+1 VD en plus de tout autre modificateur**. L'attaquant doit avoir traversé une Ligne de Transit avec un symbole de Pont pour attaquer la case.
- La **VD** de l'unité en défense ne peut **jamais être supérieure à 5**, quels que soient les modificateurs accumulés.

*Notez que, dans le cas d'un Assaut, c'est la **Valeur de Défense** de l'unité adverse, modifiée par le terrain et les symboles sur les Lignes de Transit, qui est utilisée pour déterminer le nombre de pertes infligées à l'ennemi. Notez également la différence entre un symbole de Tranchées qui coupe une Ligne de Transit et un marqueur Tranchées : un symbole de Tranchées n'affecte que les attaques menées le long de la Ligne de Transit alors qu'un marqueur Tranchées est toujours considéré comme une tranchée.*

Notez également que les Valeurs de Défense des marqueurs Garnison de Cité et Garnison de Tranchées se trouvent dans un carré blanc pour rappeler qu'elles ne sont pas modifiées par le terrain.

Les ponts ne sont pas considérés comme un terrain; en conséquence, le modificateur à la VD octroyé par un pont s'applique aux marqueurs Garnison de Cité et Garnison de Tranchées.

D) JET DE DÉS

Lancez **tous les dés obtenus pour les deux camps** (comme indiqué en 13.2.A et 13.2.B) puis **comparez chacun des résultats obtenus à la Valeur de Défense** de l'unité ennemie (comme indiqué en 13.2.C).

E) ÉCHECS

Déterminez d'abord les dés dont le résultat est strictement **inférieur** à la Valeur de Défense de l'unité. Il s'agit des échecs, et ceux-ci n'ont **aucun effet**.

F) PERTES LIÉES À AU MORAL

Ensuite, déterminez le nombre de **Pertes liées au Moral**. Pour chaque dé dont le résultat est **égal** à la Valeur de Défense de l'unité, une **Perte liée au Moral** est enregistrée. Reportez-vous alors à la **Valeur de Moral (VM)** de l'unité prise pour cible :

- ▶ si la VM est « 2 » ou moins, **chaque Perte liée au Moral inflige une Perte**.
- ▶ si la VM est « 3 » ou plus, **chaque tranche de deux Pertes liées au Moral inflige une Perte**. Une seule Perte liée au Moral n'a pas d'effet.

G) PERTES

Pour finir, comptez le nombre de dés affichant un résultat **supérieur** à la Valeur de Défense de l'unité prise pour cible. Chacun de ces dés inflige **1 Perte** à l'unité ennemie (voir la section 14 pour plus de détails).

H) VAINQUEUR/PERDANT

L'unité qui inflige **le plus de pertes** à son adversaire est le **vainqueur** de l'assaut. En cas d'**égalité**, l'unité avec la **plus haute VM** est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, le défenseur gagne.

- Le **perdant recule d'une case** (voir 16. Reculs).
- Le **vainqueur** reste dans la case *sauf s'il y a toujours une unité ennemie ou un marqueur d'unité ennemi dans cette case* ; dans ce cas, l'attaquant doit être replacé dans la case depuis laquelle il est arrivé.



Exemple : Mike a activé sa 14. Armée et il lui reste 2 PA. Il demande à son unité « C » (Stein) de mener un Assaut contre la ville d'Udine, qui contient l'unité « E » (II/XXIV) (Ébranlée) de la 2^e Armata italienne et un marqueur Garnison non encore révélé. Il dépense ses 2 derniers PA, en déplaçant le marqueur Points d'Activation dans la case « 0 » de la piste des points d'activation, puis déplace l'unité « C » à Udine. Il choisit d'attaquer l'unité italienne « E » et d'ignorer la garnison (il ne peut pas attaquer les deux unités avec la même action). Mike lance quatre dés pour son unité (elle a une valeur de PF de « 4 ») plus un dé supplémentaire parce que l'unité des PC « C » de l'Armée Isonzo (2. Isonzo) est également adjacente à Udine. Soit un total de cinq dés pour l'attaquant. Les Italiens en défense obtiendront six dés pour le PF « 3 » de l'unité « E » plus son FA de « 3 ». Notez que les Italiens n'obtiennent pas de dé supplémentaire pour le marqueur Garnison parce qu'il ne s'agit pas d'une « unité ». La Valeur de Défense de l'unité des PC est de « 4 » et la Valeur de Défense de l'unité italienne est de « 5 » (VD de « 3 » puis +2 pour la case de Cité). Comme la VM de l'unité italienne est maintenant de « 2 » (VM 3 mais -1 VM parce qu'elle est Ébranlée), l'unité des PC infligera une perte pour chaque Perte liée au Moral subie par l'Italien. Mike lance cinq dés pour son unité et six dés pour l'unité italienne. Les dés de l'attaquant indiquent 1, 5, 6, 5 et 3 et les dés du défenseur indiquent 2, 3, 4, 4, 1 et 3. L'unité des PC inflige trois pertes (le « 6 » plus les deux « 5 », qui sont des Pertes liées au Moral et qui comptent comme des pertes à part entière à cause de la VM de « 2 » de l'Italien) tandis que l'unité italienne inflige une perte (pour les deux « 4 », qui sont des Pertes liées au Moral et qui comptent comme des demi-pertes à cause de la VM de « 5 » de l'unité des PC). Les Allemands remportent l'assaut. L'unité « E » remplace son marqueur Ébranlée par un marqueur Brisée (elle avait déjà reçu une perte et vient d'en recevoir trois autres, soit quatre pertes au total). L'unité italienne recule ensuite d'une case, et entre dans la case de Rassemblement de la Ligne Piave portant l'indication « 2^e Armata » la plus proche. L'unité des PC « C » reçoit un marqueur Ébranlée pour la seule perte qu'elle a reçue. Comme elle a gagné le combat, elle devrait normalement rester à Udine. Mais, comme la case contient encore un marqueur Garnison, l'unité doit retourner dans la case depuis laquelle elle est arrivée. Udine constitue maintenant une cible plus facile pour une future attaque.

14. APPLIQUER LES PERTES

Lorsque des unités subissent des pertes, placez le marqueur de **Pertes** approprié sous l'unité. Les marqueurs de Pertes représentent les pertes cumulées infligées à l'unité. Ils modifient les valeurs de l'unité pour tous les besoins du jeu.

14.1. TYPES DE MARQUEURS DE PERTES

Il existe plusieurs types de marqueurs de **Pertes** : un pion indiquant « **Shaken/Ébranlée** » d'un côté et « **Disrupted/Désorganisée** » de l'autre, et un second pion indiquant « **Depleted/Épuisée** » d'un côté et « **Broken/Brisée** » de l'autre.



Ébranlée

Désorganisée

Épuisée

Brisée

14.2. UTILISER LES MARQUEURS DE PERTES

Lorsqu'une unité se voit infliger une ou plusieurs pertes, placez le marqueur de Pertes approprié sous le pion de l'unité. Cela indique le nombre total de pertes que l'unité a reçues **pour la face qu'il présente**. Le type de marqueur utilisé est basé sur le nombre total de pertes, comme suit :

- 1^{re} perte = « **Ébranlée** » (-1VM)
- 2^e perte = « **Désorganisée** » (-1PF, -1VM)
- 3^e perte = « **Épuisée** » (-2PF, -1FA, -1FD, -1VM)
- 4^e perte = « **Brisée** » (-2PF, -1FA, -1FD, -2VM)
- 5^e perte = « **Décimée** ». Les unités italiennes sont placées dans la case *Reforming Italian Units* du plateau de jeu et retournées sur leur face **Réformée** (voir 14.4.A). Les unités des PC et les autres unités alliées sont **Usées** et retournées sur leur face *Usée*. Elles **reculent alors immédiatement de deux cases** (voir 16. Reculs). Si elles étaient déjà *Usées*, elles sont **éliminées** à la place (voir 14.4.B). Les marqueurs *Garnison de Cité* et *Arrière-Garde* sont retirés du plateau de jeu. Les marqueurs *Garnison de Tranchées* sont retournés sur leur face « Tranchée ».

14.3. EFFETS DES MARQUEURS DE PERTES

Le marqueur de Pertes modifie les différentes valeurs imprimées sur l'unité comme indiqué ci-dessus. Lorsque l'unité subit des pertes (ou se voit retirer des pertes grâce à l'action Regroupement), ajustez le marqueur en conséquence afin d'indiquer le nouveau total de pertes. L'unité doit utiliser les valeurs ajustées par les marqueurs de Pertes pour tous les besoins du jeu.

14.4. UNITÉS DÉCIMÉES

Toutes les unités qui reçoivent une **cinquième perte** sont dites **Décimées**. Ce résultat s'applique différemment selon le type d'unité affectée :

A) UNITÉS ITALIENNES

Lorsqu'une unité italienne subit une **cinquième perte**, elle devient **Réformée**. Tout d'abord, retirez tout marqueur de Pertes qui se trouve sur l'unité. Vous gagnez autant de **Points de Victoire** que la valeur de **PF imprimée** sur la face visible de l'unité (c'est-à-dire celle imprimée sur sa face *Fraîche* la première fois que l'unité est Décimée, et celle imprimée sur sa face *Réformée* toutes les fois suivantes). Puis, placez l'unité dans la case *Reforming Italian Units* du plateau de jeu, sur sa face **Réformée** (verso). Une fois sur sa face *Réformée*, elle le reste jusqu'à la fin de la partie, et subit les pertes selon la procédure normale.

Les unités italiennes décimées sont susceptibles de revenir en jeu via le jeton Commando Supremo (instruction « Ralliez les Armées »).

Une telle unité peut revenir en jeu en tant qu'unité italienne réformée un nombre illimité de fois (voir 11.3).

Par exemple, l'unité italienne « A » appartenant à la 1^{re} Armata verra ses valeurs être modifiées comme suit :

- **1^{re} perte – Ébranlée** – VM réduite à « 3 ».
- **2^e perte – Désorganisée** – PF réduits à « 2 », VM réduite à « 3 ».
- **3^e perte – Épuisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 1 », FD réduit à « 2 » et VM réduite à « 3 ».
- **4^e perte – Brisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 1 », FD réduit à « 2 » et VM réduite à « 2 ».
- **5^e perte – Décimée (Réformée)** – l'unité retire son marqueur *Brisée* et est placée dans la case *Reforming Italian Units*, retournée sur sa face « Réformée ». Vous gagnez **3 Points de Victoire**.

Si l'unité a été redéployée sur sa face Réformée (voir 11.3), elle subit les pertes comme suit :

- **1^{re} perte – Ébranlée** – VM réduite à « 4 ».
- **2^e perte – Désorganisée** – PF réduits à « 1 », VM réduite à « 4 ».
- **3^e perte – Épuisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 2 », FD réduit à « 3 » et VM réduite à « 4 ».
- **4^e perte – Brisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 2 », FD réduit à « 3 » et VM réduite à « 3 ».
- **5^e perte – Décimée (Réformée)** – l'unité retire son marqueur *Brisée*, et est placée dans la case *Reforming Italian Units*, sur sa face « Réformée ». Vous gagnez **2 Points de Victoire**.

B) UNITÉS DES PUISSANCES CENTRALES, BRITANNIQUES ET FRANÇAISES

Lorsque l'une de ces unités subit sa **cinquième perte**, retirez ses marqueurs de Pertes. Puis, retournez-la sur sa face **Usée** et faites-là immédiatement **reculer de deux cases** (voir 16). *Puis, toutes les prochaines pertes seront appliquées en utilisant la procédure décrite ci-dessus (voir 14.2), la prochaine perte amenant un marqueur Ébranlée et ainsi de suite.*

Ces unités restent sur leur face **Usée** jusqu'à la fin de la partie, **quelles que soient les actions de Regroupement entreprises**, et pourront potentiellement subir de nouveaux dégâts. Si l'unité subit cinq nouvelles pertes, elle est définitivement **éliminée** de la partie.

C) MARQUEURS D'UNITÉ

Les marqueurs **Garnison de Cité** et **Arrière-garde** sont retirés du plateau de jeu dès qu'ils sont Décimés. Les marqueurs Garnison de Tranchées sont retournés sur leur face Tranchée.

Par exemple, l'unité **allemande « A » Krauss (1) appartenant à la 14. Armée** verra ses valeurs être modifiées comme suit :

- **1^{re} perte – Ébranlée** – VM réduite à « 4 ».
- **2^e perte – Désorganisée** – PF réduits à « 3 », VM réduite à « 4 ».
- **3^e perte – Épuisée** – PF réduits à « 2 », FA réduit à « 2 », FD réduit à « 2 » et VM réduite à « 2 ».
- **4^e perte – Brisée** – PF réduits à « 2 », FA réduit à « 4 », FD réduit à « 4 » et VM réduite à « 3 ».
- **5^e perte – Décimée (Usée)** – l'unité est retournée sur sa face « Usée ». Le marqueur **Brisée** est retiré et l'unité recule de deux cases.
- **6^e perte – Ébranlée** – VM réduite à « 2 ».
- **7^e perte – Désorganisée** – PF réduits à « 2 », VM réduite à « 2 ».
- **8^e perte – Épuisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 3 », FD réduit à « 3 » et VM réduite à « 2 ».
- **9^e perte – Brisée** – PF réduits à « 1 », FA réduit à « 3 », FD réduit à « 3 » et VM réduite à « 1 ».
- **10^e perte – Décimée** – l'unité est retirée de la partie.

15. TESTS DE MORAL

Tout au long de la partie, il peut être demandé aux unités d'effectuer des Tests de Moral. Dans ce cas, lancez un dé et comparez le résultat à la **Valeur de Moral** actuelle de l'unité.

- Si le résultat est **supérieur** à sa VM, l'unité **rate** son test.
- Si le résultat est **inférieur ou égal** à sa VM, l'unité **réussit** son test. Dans tous les cas, la règle ou l'évènement explique ce qui se passe lorsque l'unité rate ou réussit son test.
- La VM de l'unité est **augmentée de un** (+1 VM) si la case dans laquelle elle se trouve est reliée à un symbole de **Tranchées** le long d'une Ligne de Transit ou si elle possède un marqueur **Tranchées** (voir 19.3). Souvenez-vous que la VM de cette unité ne peut jamais excéder « 5 ». *Ce bonus +1 ne s'applique pas aux marqueurs Garnison de Tranchées.*
- Notez que la VM d'une unité est réduite par le marqueur de Pertes posée sur elle (voir 14.3). Cependant, la **VM minimale** d'une unité effectuant un Test de Moral est « 1 », quels que soient les modificateurs accumulés par les marqueurs de Pertes et/ou les autres effets.
- Comme la VM minimale d'une unité est « 1 » et que sa VM maximale est « 5 », **une unité réussit toujours son Test de Moral sur un résultat de « 1 » et rate toujours sur un résultat de « 6 ».**



16. RECULS

Les unités soumises à un **recul** doivent s'éloigner de l'unité ennemie la plus proche (augmenter la distance la séparant de celle-ci) et se rapprocher de leur **Première Ligne** (pour les unités des PC) ou de leurs **cases de Rassemblement** (pour les unités alliées).

16.1. UNITÉS ALLIÉES

Toutes les unités alliées doivent reculer en *direction de* la case de la **Ligne Piave** ou de la **Cité de Rassemblement** (voir 1.B) assignée à leur Armée, **la plus proche et non contrôlée par les PC**, en augmentant la distance avec l'unité des PC la plus proche. Si le chemin jusqu'à cette case est bloqué par une unité des PC, l'unité alliée recule, à la place, en direction de la **Cité** la plus proche (même si celle-ci elle est assignée à une autre armée alliée). Si l'unité alliée ne peut pas reculer de toute la distance requise, elle recule aussi loin que possible et subit **1 perte supplémentaire**.

16.2. UNITÉS DES PC

Vous devez *éloigner* vos unités de l'unité alliée la plus proche et les *rapprocher* de la case de **Première Ligne** (voir 1.B) assignée à leur Armée la plus proche. Si le chemin jusqu'à cette case est bloqué par une unité alliée, vos unités peuvent emprunter un chemin disponible qui les rapprochera d'une case de **Première Ligne** éligible (pas nécessairement la plus proche) par la route la plus courte mais toujours en s'éloignant de l'ennemi. Si une unité ne peut pas reculer de toute la distance requise, même en suivant ce protocole, elle recule aussi loin que possible et subit **1 perte supplémentaire**.

- Si une unité des PC est la cible d'un Assaut alors qu'elle se trouve dans l'une de ses cases de **Première Ligne** et qu'elle perd le combat, elle ne recule pas. À la place, elle subit **1 perte supplémentaire**.

17. AVANTAGES DE COMMANDEMENT



Vous commencez la partie avec **10 Avantages de Commandement (AC)**. Il vous sera possible d'en gagner davantage en cours de partie grâce aux Événements. Vous garderez une trace de ces AC grâce à la **piste des Avantages de Commandement**.

17.1. BONUS DE POINTS D'ACTION

Vous pouvez **dépenser des AC comme s'il s'agissait de PA** :

- si vous ne possédez pas suffisamment de PA pour exécuter une action d'unité **et/ou**
- si vous désirez accomplir une **quatrième action d'unité**. Cette quatrième action d'unité doit être exécutée immédiatement après la troisième. *Une unité ne peut jamais effectuer de cinquième action.*

Par exemple, Ryan active une unité pour qu'elle effectue sa 3^e action - un assaut -, mais il ne lui reste qu'1 PA. Il peut dépenser 1 AC comme s'il s'agissait de PA pour être en mesure de payer les 2 PA nécessaires à l'assaut. Si, ensuite, Ryan veut, en tant que quatrième action, que l'unité effectue un autre assaut, il devra dépenser 2 AC pour payer les 2 PA nécessaires à cet assaut.

17.2. GARDER UN MARQUEUR STURM BATTALION

Vous pouvez dépenser **1 AC pour empêcher un marqueur Sturm Battalion d'être éliminé** (à cause d'un « 1 »). Le marqueur est placé sur sa face Usée. L'AC ne peut pas être dépensé pour empêcher l'élimination d'un marqueur Sturm Battalion qui se trouve déjà sur sa face Usée (19.2.C).

17.3. RELANCER TOUS LES DÉS

Vous pouvez dépenser **1 AC pour relancer tous les dés** d'un jet effectués par les PC (uniquement). Ceci s'applique à n'importe quel jet de dés, y compris ceux générant les Points d'Activation. **Ceci ne peut être fait qu'une seule fois par jet de dés. Les dés des Alliés ne peuvent pas être relancés**

17.4. AUGMENTER LE NIVEAU DE RAVITAILLEMENT

Vous pouvez dépenser **1 AC pour temporairement augmenter à son maximum le niveau de ravitaillement** de n'importe quelle case (quel que soit son niveau de ravitaillement actuel - voir 1.1.C). Ceci est fait durant l'activation d'une unité, au moment où le niveau de ravitaillement de la case a besoin d'être vérifié pour connaître le coût en PA de l'action.

Exemple : Tony veut que son unité active mène un Bombardement sur une unité italienne située dans une case de la Ligne Piave, mais il ne lui reste que 1 PA et l'unité se trouve dans une case au « Ravitaillement critique ». Il peut dépenser 1 AC pour traiter la case comme une case « Ravitaillée ». L'unité des PC n'aura donc qu'1 PA à payer pour effectuer un Bombardement depuis cette case.

Notez que si Tony n'avait plus de PA et qu'il voulait effectuer ce Bombardement, il devrait dépenser 2 AC (1 AC pour transformer la case « Ravitaillement critique » en case « Ravitaillée » et 1 AC pour l'action elle-même).

18. LIGNES DE COMMUNICATION

Une Ligne de Communication (LdC) est un chemin constitué de cases adjacentes

- ▶ partant d'une unité des PC jusqu'à une case de Première Ligne des PC appartenant à cette Armée, ou
- ▶ partant d'une unité alliée jusqu'à une case de la Ligne Piave ou à une Cité de Rassemblement qui lui est assignée.

Notez que les marqueurs Pont Détruit bloquent la LdC le long de cette Ligne de Transit.

18.1. UNITÉS DES PC

Une **unité des PC** qui ne peut pas tracer de LdC valide jusqu'à une case de **Première Ligne** appartenant à son Armée doit payer **1 PA** supplémentaire pour toutes les actions qu'elle entreprend.

18.2. UNITÉS ALLIÉES

Les **unités alliées** (et seulement elles) qui ne peuvent pas tracer de LdC jusqu'à l'une des cases de la **Ligne Piave** ou une **Cité de Rassemblement** qui leur est assignées doivent considérer toute unité des PC bloquant la LdC comme « l'unité des PC la plus proche » lorsqu'elles reçoivent un Ordre.

- Si la LdC de l'unité est bloquée lorsqu'elle participe à un **Assaut** (en attaque ou en défense), l'unité subit automatiquement une **perte supplémentaire**, qui est ajoutée au résultat normal.

18.3. UNITÉS EN COURS DE RÉFORME

Les cases de **Ligne Piave** et de **Cité de Rassemblement** doivent être capables de tracer une LdC jusqu'à **une autre Cité de Rassemblement de la même Armée** pour pouvoir accueillir des unités italiennes **en cours de réforme** (voir 11.3. Déploiement des unités réformées). Exception : on considère que Brescia possède une LdC jusqu'en France.

19. MARQUEURS SPÉCIAUX

19.1. ARTILLERIE LOURDE



Cette section fait référence au recto des marqueurs. *Le verso est uniquement utilisé pour la procédure de Bombardement Préliminaire du scénario « En route pour Rome ».*

A) APERÇU

Les marqueurs *Artillerie Lourde* sont placés et leur effet résolu **avant** les actions des unités. Ils utilisent le **même coût en PA** qu'un Bombardement normal. **L'utilisation de ces marqueurs ne constitue pas une action d'unité et n'est pas à déduire des trois actions autorisées pour cette unité.**

B) Coût

Placez un ou plusieurs de ces marqueurs sur une ou plusieurs unités ennemies **adjacentes à une unité des PC**. Le coût en PA est basé sur le niveau de ravitaillement de la case occupée par cette unité des PC (voir 7.3.B). Mais ce coût est augmenté de **+1 PA** si vous utilisez un marqueur *Artillerie Lourde* contre une case adjacente à une unité de la **10. et/ou de la 11. Armée**.

C) PROCÉDURE

Chaque marqueur constitue à lui seul un Bombardement utilisant **3 dés**.

- La case attaquée possède automatiquement une **Valeur de Défense de « 4 »** (quel que soit le terrain).
- Les effets habituels des **Tranchées** sur les combats (voir 19.3) **sont ignorés**. Cependant, le défenseur obtient toujours le bonus de **+1 VM**.

D) OBTENIR UN « 1 »

Tout résultat de « 1 » sur un ou plusieurs dés lancés dans le cadre d'un Bombardement avec Artillerie Lourde fait **défausser** le marqueur *Artillerie Lourde* du jeu.

Exemple : Shawn active l'Armée Isonzo. Il décide de déclencher un barrage d'artillerie lourde sur un marqueur Garnison de Tranchées situé sur la Ligne Piave. Il possède une unité de la 14. Armée adjacente à cette case, et peut donc placer un marqueur Artillerie Lourde dans la case ciblée. Comme la case occupée par l'unité de la 14. Armée est une case au « Ravitaillement critique », le coût est de 3 PA. Il lance 3 dés. La Valeur de Défense du Terrain pour le marqueur Garnison de Tranchées est de « 4 » (on ignore le terrain réel et les effets normaux des « Tranchées »). Il obtient deux « 4 » et un « 1 ». Cela cause une perte (pour les deux Pertes liées au Moral) sur la Garnison ; celle-ci reçoit un marqueur Ébranlée. Comme l'un des dés affiche un « 1 », ce marqueur Artillerie Lourde est retiré du jeu.

19.2. STURMBATAILLONS



Ces marqueurs représentent des unités d'élite spécialement entraînées pour sortir de l'impasse des tranchées. La valeur indiquée sur les marqueurs représente les PF du marqueur et donc le nombre de dés que le joueur lance lors du combat. Les marqueurs *Sturm Battalion* doivent être placés et leur effet résolu **avant** toute action d'unité, mais **après** que les éventuels marqueurs *Artillerie Lourde* aient été résolus.

A) Coût

Placez un ou plusieurs de ces marqueurs sur une ou plusieurs unités ennemies **adjacentes à une unité des PC** appartenant à la **14. Armée** ou à celle de l'**Isonzo** pour **1 PA** chacun, ou seulement adjacentes à une unité de la **10.** ou **11. Armée** pour **3 PA** chacun. Si le marqueur est adjacent à la fois à une unité de la 14. Armée/Isonzo et de la 10./11. Armée, le coût est de 1 PA. **L'utilisation de ces marqueurs ne constitue pas une action et n'est pas à déduire des 3 actions autorisées pour l'unité.**

B) PROCÉDURE

Chaque marqueur conduit un Assaut (voir 13) contre une unité ennemie, mais avec quelques spécificités.

- L'unité en défense ne lance pas de dé du tout.
- La Valeur de Défense de l'unité en défense n'est jamais modifiée par le terrain qu'occupe la case. N'utilisez que la Valeur de Défense normale, non modifiée.
- Les effets habituels des **Tranchées** sur les combats (voir 19.3) **sont ignorés**. Cependant, le défenseur obtient toujours le bonus de **+1 VM**.
- **Aucun soutien offensif ou défensif** (voir 13.2.A & 13.2.B) ne s'applique.

C) Usée

Les marqueurs *Sturm Battalion* sont **automatiquement retournés sur leur face Usée** après utilisation, sauf si au moins un « 1 » a été obtenu lors du jet de dés. Si c'est le cas, le marqueur *Sturm Battalion* est **défaussé**. Vous pouvez dépenser **1 AC** pour empêcher son élimination, et le retourner alors sur sa face *Usée*. Néanmoins, si le marqueur était déjà sur sa face *Usée*, il ne peut être sauvé (voir 17.2).

D) Issue

- Le marqueur *Sturm Battalion* est déclaré **vainqueur** de l'Assaut si au moins **une perte** a été infligée à l'unité prise pour cible. L'unité ennemie attaquée **doit alors effectuer un Recul d'une case** (voir 16. Reculs).
- Si **aucune perte** n'a été infligée au défenseur, le marqueur *Sturm Battalion* est déclaré **perdant**. L'ennemi ne recule pas.

Exemple : Ken essaie désespérément de réussir une percée après quelques tours défensifs italiens difficiles. Il active la 14. Armée et, après avoir placé deux marqueurs Artillerie Lourde et résolu leurs effets, il veut maintenant achever l'unité « C » (IV) Épuisée appartenant à la 2^e Armata. Comme l'unité italienne est adjacente à une unité des PC, Ken peut y déployer un marqueur Sturm Battalion, après avoir payé 1 PA pour le faire. Il choisit le marqueur « 4 », qui n'a pas encore été utilisé. Ken lance quatre dés contre la VD de « 3 » de l'unité italienne, en ignorant tous les autres modificateurs. Notez que l'unité italienne ne lance pas de dés. Ken obtient un « 6 », deux « 3 » et un « 1 ». Cela donne un total de trois pertes sur le défenseur (sa VM n'est que de « 2 », donc chaque « 3 » compte comme une perte). L'unité est Décimée, car elle ne peut absorber que deux pertes supplémentaires étant déjà Épuisée. L'unité est retirée du plateau de jeu, retournée sur sa face Réformée, et placée dans la case prévue pour les unités en cours de réforme (Reforming Italian Units) pour un éventuel retour ultérieur sur le champ de bataille. Le marqueur Sturm Battalion devrait être éliminé puisque Ken a obtenu un « 1 ». Cependant, il dépense 1 Avantage de Commandement pour pouvoir le conserver ; celui-ci est replacé dans la réserve des marqueurs disponibles, sur son verso (Usé).



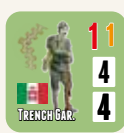
19.3. TRANCHÉES

Les tranchées sont une caractéristique majeure de presque tous les champs de bataille de la Première Guerre mondiale. Les complexes réseaux de tranchées des deux camps, établis le long de la ligne de front, sont représentés sur la carte par la double ligne en zigzag coupant certaines Lignes de Transit. Des marqueurs *Tranchées* peuvent également être construits par les Italiens (*via* les instructions du *Commando Supremo*) : ils représentent les tranchées creusées à la hâte par les Italiens le long de la rivière Piave, du Mont Grappa et du plateau d'Asiago alors que les armées des Puissances Centrales avançaient à travers le nord de l'Italie. **Les deux types de tranchées produisent les mêmes effets.**

A) DÉFINITION

Des *Tranchées* existent le long des **Lignes de Transit** coupées par la double ligne en zigzag.

Elles existent aussi dans toutes les cases contenant un marqueur *Tranchées*, **et la caractéristique « Tranchée » existe alors sur toutes les Lignes de Transit connectées à cette case.**



B) EFFETS DES TRANCHÉES

Les unités qui se trouvent dans une case de *Tranchées*, que celle-ci soit connectée à une Ligne de Transit coupée par la double ligne en zigzag ou qu'elle possède un marqueur *Tranchées*, voient leur **Valeur de Moral augmenter de 1** (+1 VM), et leur **Valeur de Défense de deux** (+2 VD).

Lors des Bombardements (*voir 12*), la Valeur de Défense de ce terrain est 5.

C) TRANCHÉES .VS ARTILLERIE LOURDE & STURMBATAILLON

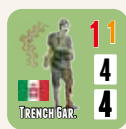
Les effets habituels des *Tranchées* sur les combats sont **ignorés** quand des marqueurs *Artillerie Lourde* (*voir 12*) ou *Sturm Battalion* (*voir 13*) sont utilisés. Le défenseur bénéficie toujours de son habituel **+1 à sa VM**, s'il est éligible.

D) CONSTRUIRE DES TRANCHÉES

À chaque fois que les instructions du *Commando Supremo* indiquent « Creusez une tranchée sur la Ligne Piave », placez un marqueur *Tranchées* dans une case éligible, face *Garnison de Tranchées* visible. Ceci indique que ces Tranchées sont occupées.

Si les instructions indiquent « x2 », placez deux marqueurs *Tranchées* dans deux cases différentes, face *Garnison de Tranchées* visible.

E) GARNISON DE TRANCHÉES



• S'ils sont empilés avec une autre unité, traitez ces marqueurs comme des cibles/défenseurs à part entière.

• Les marqueurs *Garnison de Tranchées* ne bénéficient jamais des modificateurs à la VD ou à la VM habituels (*voir 1.2.A –*) mais ils appliquent la limite de « 1 perte maximum par Bombardement ».

• Ces marqueurs sont attaqués normalement mais ils ne reculent jamais. S'ils sont forcés de reculer, quelle qu'en soit la raison, ils sont éliminés à la place.

• Ces marqueurs sont également éliminés dès qu'il sont décimés (c'est-à-dire dès qu'ils subissent une 5^e perte).

• Si la *Garnison de Tranchées* est éliminée au combat, retournez le marqueur sur sa face *Tranchées* de façon à indiquer que la caractéristique *Tranchées* est toujours présente. Ces marqueurs ne rapportent pas de Point de Victoire et ne peuvent pas être Réformés. Si la case devient contrôlée par les PC, retirez le marqueur à la fin du tour.

19.4. GARNISON DE CITÉ



cachée



révélée

Ces marqueurs sont placés aléatoirement dans chacune des cases de Cité, face cachée, au début de la partie.

• Ces marqueurs ne sont pas révélés tant qu'ils n'ont pas été la cible d'un Bombardement (*voir 12*) ou d'un Assaut (*voir 13*), ou tant qu'un marqueur *Avion allemand* n'a pas été placé dessus (suite à un événement des PC).

• Leur VM peut être modifiée par les circonstances du jeu.

• Ils **ne bénéficient pas** du modificateur habituel à leur VD conféré par la case de Cité (*voir 1.2.A – Valeur de Défense*).

• Un marqueur *Garnison de Cité* est éliminé dès qu'il est décimé (c'est-à-dire dès qu'il subit une 5^e perte).

• Pour tout le reste, ils sont traités comme des marqueurs *Garnison de Tranchées*.

19.5. ARRIÈRE-GARDES



Il s'agit de marqueurs laissés derrière elles par les unités italiennes qui suivent l'Ordre **Action de Retardement**. Ils représentent de petits groupes d'hommes soutenus par de l'artillerie, assignés à défendre une position et à retarder l'ennemi.

• Une même case ne peut accueillir qu'un seul marqueur *Arrière-garde*. Ignorez toute instruction qui placerait un second marqueur *Arrière-garde* dans la case.

• Les marqueurs *Arrière-garde* bénéficient de tous les modificateurs habituels à leur VD et leur VM.

• Un marqueur *Arrière-garde* est éliminé dès qu'il est décimé (c'est-à-dire dès qu'il subit une 5^e perte).

• Pour tout le reste, ils sont traités comme des marqueurs *Garnison de Tranchées*.

20. DÉCOMPTÉ DES POINTS DE VICTOIRE

Au cours de la partie, vous accumulez des Points de Victoire (PV), dont vous indiquez le total sur la piste des Points de Victoire en utilisant les marqueurs appropriés.

Les PV sont attribués dans chacun des cas suivants :

20.1. UNITÉS ALLIÉES DÉCIMÉES

Vous **gagnez 1 PV** par **Point de Force** imprimé sur la face visible de l'unité alliée lorsque celle-ci devient **Décimée** (voir 14.4. Unités décimées). Si une unité italienne est décimée à plusieurs reprises durant la partie, les Points de Victoire sont gagnés à chaque fois. Les marqueurs *Arrière-garde* et *Garnisons* ne font pas gagner de PV.

20.2. CASES DE LA LIGNE PIAVE CAPTURÉES

Vous **gagnez 15 PV** à chaque fois que vous capturez une case de la *Ligne Piave*.

20.3. CASES DE CITÉ CAPTURÉES

Vous **gagnez** des Points de Victoire à chaque fois que vous capturez une case de *Cité*, comme suit :

- ▶ **Venezia = 20 PV**
- ▶ **Padua/Vicenza/Verona = 30 PV**
- ▶ **Mantua = 40 PV**
- ▶ **Les autres Cités = 10 PV**

Les PV sont perdus et déduits du total des Points de Victoire si le marqueur Capturée est retiré, et regagnés si la case est recapturée par les PC.

*Après avoir octroyé ce bonus de PV, les cases de la Ligne Piave et de Cité qui ont été capturées sont traitées comme des cases de **Territoire capturé** normales (voir 20.5).*

Reportez-vous à la section 2 - Concepts-clés pour plus d'information sur les concepts de « case capturée » et de « case perdue »

20.4. CASE DE PREMIÈRE LIGNE DES PC PERDUE

Vous **perdez 20 PV** à chaque fois qu'une unité des PC située dans une case de Première Ligne subit 1 perte pour ne pas avoir pu reculer (voir 16.2). Puis, **reculez** le marqueur *Cadorna* d'une case.

20.5. TERRITOIRES CAPTURÉS

Vous **gagnez 1 PV par tranche de quatre cases capturées** (arrondir à l'entier **inférieur**). **Durant la phase des Points de Victoire** (voir 10) de **chaque tour**, comptez toutes les cases du plateau de jeu **capturées** par les PC à ce moment et **divisez ce chiffre par quatre, arrondi à l'entier inférieur**. Notez que les cases capturées sont comptabilisées à chaque tour où elles sont éligibles ; la même case capturée peut donc faire gagner des PV à plusieurs reprises durant la partie.

Cette récompense **n'inclut pas** les cases de **Première Ligne des PC**.

***Exemple :** lors de la phase des Points de Victoire, vous comptez un total de 27 cases contrôlées par les PC. Cela vous fait gagner 6 PV.*

20.6. ÉVALUER VOTRE PERFORMANCE

Historiquement, les Puissances Centrales ont enregistré **125 Points de Victoire**. Votre performance est évaluée de la manière suivante :

- ▶ **Défaite critique = moins de 91 PV**
- ▶ **Défaite décisive = 91-100 PV**
- ▶ **Défaite majeure = 101-110 PV**
- ▶ **Défaite mineure = 111-120 PV**
- ▶ **Match nul = 121-130 PV**
- ▶ **Victoire mineure = 131-140 PV**
- ▶ **Victoire majeure = 141-150 PV**
- ▶ **Victoire décisive = 151-160 PV**
- ▶ **Victoire écrasante = plus de 160 PV**

21. SCÉNARIOS

21.1. EN ROUTE VERS LE PIAVE !

Ce scénario peut vous servir à apprendre le système. De plus, il constitue un parfait compagnon si votre temps est limité. Il se joue exactement comme le scénario standard (*En Route pour Rome !*) avec les changements suivants :

A) RÈGLES SPÉCIALES

- Le scénario se termine à l'issue du **Tour 5**.
- N'installez pas les unités des 10. et 11. Armée des Puissances Centrales, les unités des 1^{re} et 4^{re} Armata italiennes, ni les unités des Alpes carniques de la 2^{re} Armata italienne (il y a deux unités *Alpes carniques* : « XII-a » et « XII-b »). Ces unités ne sont pas utilisées dans ce scénario. Toutes les règles et les événements qui les impliquent doivent être ignorés.
- Aucune unité, de l'un ou l'autre camp, **ne peut entrer** dans une case située **au nord** de la ligne figurée par des pointillés blancs.
- Utilisez uniquement les jetons d'activation 14. Armée, Isonzo et Évènement des Puissances Centrales, et les jetons d'activation 2^{re} Armata, 3^{re} Armata et Commando Supremo des Italiens.
- Ignorez toutes les références à « Cadorna » – cette piste n'est pas utilisée dans ce scénario.
- Vous ne recevez que **5 Avantages de Commandement**.

- Le **décompte des Points de Victoire** habituel est ignoré. À la place, vous n'enregistrez de Points de Victoire qu'à l'issue du **Tour 5**, comme suit :

- ▶ pour chaque **unité des PC** située à l'**Ouest** (gauche) d'une case de la *Ligne Piave* = **+3 PV**
- ▶ pour chaque case de la *Ligne Piave* **contrôlée par les PC** = **+2 PV**
- ▶ pour chaque **unité italienne** située à l'**Est** (droite) d'une case de la *Ligne Piave* = **-1 PV**
- ▶ si les *Cités Gorizia* ou *Udine* ne sont pas contrôlées par les PC = **-1 PV chacune**
- ▶ pour chaque unité des PC **Épuisée** ou **Brisée** = **-1 PV**
- ▶ pour chaque unité des PC **Décimée** = **-3 PV**
- ▶ pour chaque case de la *Ligne Piave* qui **n'est pas adjacente à une case contrôlée par les PC** = **-2 PV**

B) ÉVALUER VOTRE PERFORMANCE

- ▶ **Défaite majeure** = **-3 PV ou moins**
- ▶ **Défaite** = **-2 PV**
- ▶ **Défaite mineure** = **-1 PV**
- ▶ **Match nul (résultat historique)** = **0 PV**
- ▶ **Victoire mineure** = **+1 PV**
- ▶ **Victoire** = **+2 PV**
- ▶ **Victoire majeure** = **+3 PV ou davantage**



21.2. EN ROUTE POUR ROME !

Il s'agit du scénario principal. Il couvre la campagne complète, du 24 octobre 1917 jusqu'à la mi-décembre de la même année, et dure **10 tours**. À l'issue du tour 10, vérifiez le décompte des Points de Victoire et le tableau des performances (voir 20.6) pour évaluer votre performance.

A) LONGUEUR DE LA PARTIE

Le scénario se termine à l'issue du **Tour 10**.

B) MISE EN PLACE DES ARMÉES ITALIENNES

- Placez les neuf unités des **2^e et 3^e Armata** sur le plateau de jeu, dans leurs cases respectives. *Par exemple, l'unité « F » de la 2^e Armata est placée dans la case « 2/F ».*
- Puis, prenez les six unités de la **1^e Armata**, et placez aléatoirement deux d'entre elles dans chacune des deux cases marquées « 1 ». Les deux unités restantes ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Faites la même chose avec la **4^e Armata**, en plaçant aléatoirement cinq de ses unités, une unité dans chaque case « 4 ». Les deux unités restantes ne seront pas utilisées.
- Enfin, placez aléatoirement, face cachée, les neuf marqueurs **Garnison de Cité** dans chacune des cases **Cité** du plateau de jeu.

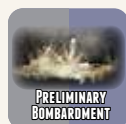
C) MISE EN PLACE DES ARMÉES DES PUISSANCES CENTRALES

- Placez les neuf unités des **14. Armee** et **Isonzo** sur le plateau de jeu, dans leur case respective. *Par exemple, les unités « D » et « E » de la 14. Armee sont placées dans la case « 14. D/E ».*
- Puis, placez les quatre unités de la **10. Armee** dans leur case respective, une unité par case « 10. », à votre guise.
- Enfin, faites la même chose avec les cinq unités de la **11. Armee**, une unité par case « 11. ».

D) PRÉPARATION DES PISTES

Placez le marqueur **Tour** dans la case « 1 » de la piste des tours, le marqueur **Points d'Activation** dans la case « 0 » de la piste des Points d'Activation, le marqueur **Avantages de Commandement** dans la case « 10 » de la piste des Avantages de Commandement, les trois marqueurs **Points de Victoire** dans la case « 0 » de la piste des Points de Victoire, et le marqueur **Cadorna** dans la case « 0 » de la piste de limogeage de Cadorna. Tous les autres marqueurs, pions d'unité et aides de jeu sont gardés à portée de main afin de pouvoir y accéder facilement en cours de partie.

E) PHASE D'ASSAUT À L'AUBE PRÉLIMINAIRE



Avant le début du Tour 1, menez une **Phase d'assaut à l'aube**. Celle-ci simule le bombardement d'artillerie lourde et l'attaque au gaz qui frappent les lignes de tranchées italiennes avant le début de l'assaut.

- Placez d'abord vos marqueurs **Bombardement préliminaire** (utilisez le verso des marqueurs **Artillerie Lourde**) dans des cases **adjacentes à des unités de la 14. Armee** et/ou **Isonzo** (seulement), **sans payer de PA**.
- Puis, lancez **4 dés** pour résoudre chaque Bombardement. Utilisez toutes les procédures habituelles de l'**Artillerie Lourde** (voir 19.1) sauf que les **résultats « 1 » n'ont aucun effet**.
- Après résolution, retournez les marqueurs sur leur face **Artillerie Lourde** et replacez-les tous dans la réserve des marqueurs disponibles située sur plateau de jeu.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite mener **jusqu'à quatre assauts de Sturmbataillons**, en appliquant les règles habituelles des **Sturmbataillons** (voir 19.2). Ceux-ci doivent être placés **adjacents à une unité de la 14. Armee** et/ou **Isonzo**. Résolez les Assauts normalement.
- Vous pouvez ensuite commencer la partie normalement, en commençant par le Tour 1.

22. CRÉDITS

- Concepteur : Hermann Luttmann
- Développeur/testeur principal : Fred Manzo
- Tests supplémentaires : Luc Olivier, Sébastien Thomas
- Plateau de jeu : Sébastien Brunel
- Silhouettes des pions : Andrea Selvini
- Relecture : Arnauld Della Siega, Jérôme Cornu, Perry Tatman, Luc Olivier
- Mise en page : Hexasim

Publié et imprimé par Hexasim - www.hexasim.com

Tous droits réservés Hexasim



ORDRES DES ARMÉES ALLIÉES

Référez-vous à l'**Ordre** indiqué pour l'Armée italienne activée. Chaque Ordre dicte les actions que les unités de cette Armée doivent effectuer, parfois en fonction de leur état et/ou de leur emplacement. Parcourez la liste de **haut en bas** et résolvez la **première instruction** qui s'applique. Tous les mouvements et combats doivent être effectués et résolus avant de passer à l'unité suivante. Les unités alliées qui reçoivent pour instruction de « reculer » doivent le faire en suivant les règles de recul (voir 16) ; les unités qui doivent se déplacer ne le font que si elles sont éligibles pour le faire.

Les marqueurs Arrière-garde, Garnison de Tranchées et Garnison de Cité ne suivent aucun de ces ordres.

ABANDON DE LA POSITION

- Toutes les unités qui se trouvent dans une case de la Ligne Piave sans être adjacentes à une unité des PC subissent 1 perte et ne se déplacent pas **OU**
- Toutes les unités Épuisées ou Brisées reculent de deux cases **OU**
- Les unités reculent d'une case.

Lors des tours #1 & #2 (seulement), les unités des 2^a et 3^a Armata ignorent cet Ordre, sauf les unités de la « Force Carnique » (« A » et « B » de la 2^a Armata) – ces deux unités (seulement) effectuent l'Ordre Abandon de la Position. Toutes les autres unités des 2^a et 3^a Armata appliquent un Ordre Défense à la place.

ACTION DE RETARDEMENT

- Les unités Épuisées ou Brisées reculent d'une case **OU**
- Les unités mènent d'abord un Bombardement. Puis, elles placent un marqueur *Arrière-garde* dans leur case et reculent d'une case. **Exception** : si la case contient 2 unités italiennes ou plus (pas des marqueurs), l'unité avec le moins de PF reste dans la case (si plusieurs unités sont éligibles, choisissez) et toutes les autres unités reculent d'une case (sans placer de marqueur *Arrière-garde* dans ce cas).

Lors des tours #1 & #2 (seulement), les unités des 2^a et 3^a Armata ignorent cet Ordre, sauf les unités de la « Force Carnique » (« A » et « B » de la 2^a Armata) – ces deux unités (seulement) effectuent l'Ordre Action de Retardement. Toutes les autres unités des 2^a et 3^a Armata appliquent un Ordre Défense à la place.

ASSAUT

- Les unités Ébranlées, Désorganisées, Épuisées ou Brisées mènent un Bombardement (si cela est possible, sinon elles ne font rien) **OU**
- Toutes les unités adjacentes à une unité des PC mènent d'abord un Bombardement avec un FA de +2. Puis, ces unités mènent un Assaut contre la même case avec +2 PF **OU**
- Les unités non adjacentes à une unité des PC avancent jusqu'à 2 cases en direction de l'unité des PC la plus proche.

Note : les unités françaises/britanniques se déplacent d'abord de deux cases en direction de Verona. Puis, une fois là-bas, de deux cases en direction de Vicenza. Une fois à Vicenza, elles suivent un Ordre Assaut comme ci-dessus.

ATTAQUE

- Les unités Ébranlées, Désorganisées, Épuisées ou Brisées mènent un Bombardement (si cela est possible, sinon elles ne font rien) **OU**
- Les unités adjacentes à une unité des PC mènent d'abord un Bombardement. Puis, si au moins une perte a été enregistrée lors du Bombardement, les unités mènent un Assaut contre la même case. Si aucune perte n'a été enregistrée lors du Bombardement, les unités ne font rien **OU**
- Les unités non adjacentes à une unité des PC avancent d'une case en direction de l'unité des PC la plus proche.

Note : les unités françaises/britanniques se déplacent d'abord de deux cases en direction de Verona. Puis, une fois là-bas, de deux cases en direction de Vicenza. Une fois à Vicenza, elles suivent l'Ordre Attaque comme ci-dessus.

DÉFENSE

- Toutes les unités qui se trouvent dans une case de Tranchées, de Montagnes, de Cité, de la Ligne Piave ou de Pont, restent sur place **OU**
- Les unités situées dans un autre type de case mais qui sont adjacentes à l'une des cases mentionnées ci-dessus se déplacent dans cette case (vers l'arrière ou vers l'avant). Si l'unité se trouve entre 2 cases éligibles, elle se déplace vers l'arrière si Cadorna est le commandant, vers l'avant si Diaz est le commandant. Sinon, les unités ne se déplacent pas **OU**
- Les unités adjacentes à une unité des PC et qui ne se sont pas déplacées mènent un Bombardement.

RETRAITE

- Les unités Épuisées ou Brisées reculent toujours d'une case **OU**
- Les unités qui se trouvent dans une case de Tranchées, Cité, Ligne Piave ou de Pont ne se déplacent pas. Les unités qui se trouvent dans un autre type de case reculent d'une case.

Lors des tours #1 & #2 (seulement), les unités des 2^a et 3^a Armata ignorent cet Ordre sauf celles de la « Force Carnique » (« A » et « B » de la 2^a Armata) – ces deux unités (seulement) effectuent l'Ordre Retraite. Toutes les autres unités des 2^a et 3^a Armata appliquent un Ordre Défense à la place.

TENIR À TOUT PRIX

- Les unités Épuisées ou Brisées convertissent cet Ordre en Défense **OU**
- Les unités ne se déplacent pas et mènent un Bombardement (si elles sont éligibles). Puis, placez un marqueur *Tenir à tout prix !* sur chacune de ces unités.

Note : les unités avec un marqueur *Tenir à tout prix !* sont sujettes à des conditions spéciales :

- ▶ L'unité convertit le prochain Ordre en Défense.
- ▶ Le marqueur annule une Perte infligée à l'unité au cours d'un Bombardement ou d'un Assaut.
- ▶ Le Facteur de Moral de l'unité est augmenté de +1 FM.
- ▶ Retirez le marqueur *Tenir à tout prix !* après que l'une des trois conditions indiquées ci-dessus a été appliquée. Dans le cas de l'augmentation du Facteur de Moral, le marqueur est retiré après que l'unité a effectué un Test de Moral, quelle qu'en soit la raison.

COMMANDO SUPREMO

Si le marqueur révélé est le *Commando Supremo*, piochez la première carte d'activation et référez-vous aux instructions « Commando Supremo » (seulement). Appliquez chacune des instructions indiquées sur la carte, de haut en bas (et de gauche à droite si nécessaire).

- Évènement allié : lancez deux dés sur la Table des Évènements des Alliés et appliquez immédiatement l'Évènement indiqué.

▶ S'il est marqué « x2 », effectuez deux jets de dés sur la Table des Évènements et conformez-vous à chacune des instructions séparément.

- Creusez une Tranchée sur la Ligne Piave : placez un marqueur *Tranchées* dans la case la plus au sud de la Ligne Piave, avec la face « Garnison de Tranchées » visible. Les cases contrôlées par les PC ne sont pas éligibles pour recevoir un marqueur *Tranchées*. Si toutes les cases de la Ligne Piave éligibles possèdent déjà un marqueur *Tranchées*, placez-en un dans la prochaine case de Cité ne comportant pas de marqueur *Tranchées*, dans l'ordre suivant : Treviso, Vicenza, Padua, Verona, Mantua et enfin Venezia.

▶ S'il est marqué « x2 », placez deux marqueurs *Tranchées* dans deux cases différentes.

▶ Si vous êtes à court de marqueur, n'en placez pas et ignorez cet évènement.

- Cadorna limogé : déplacez le marqueur *Cadorna* d'une ou deux cases vers la droite. Ignorez cette instruction après que les cartes d'activation de Diaz sont entrées en jeu.

- Ralliez les Armées :

▶ Réformer : chaque Armée **italienne**, en commençant par la 1^a Armata (puis, la 2^a, la 3^a et la 4^a) récupère aléatoirement une de ses unités situées dans la case *Reforming Italian Units* et la place sur la Piste des Tours, dans la case du prochain tour de jeu. Assurez-vous que l'unité affiche bien sa face « Réformée ». Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une unité italienne décimée peut revenir en jeu de cette manière, **puis**

▶ Récupérer : cherchez, pour chacune des Armées (y compris la 10^e française et la BEF britannique), l'unité avec le plus de Pertes et retirez-lui 1 Perte. Si plus d'une unité est éligible, choisissez de préférence une unité située dans une case de la Ligne Piave, puis une dans une case de Cité. Si plus d'une unité est éligible, choisissez.

▶ Double Ralliement : s'il est marqué « x2 », répétez cette procédure pour deux unités par Armée.



UNITÉS BRITANNIQUES ET FRANÇAISES

Lorsqu'elles sont déployées pour la première fois, les cinq Armées britanniques et françaises attendent dans leur case de départ jusqu'à ce que Diaz prenne le commandement. À partir de ce moment, elles suivent tous les Ordres normalement, sauf Attaque et Assaut. Dans ces deux derniers cas, pour chaque Ordre Attaque ou Assaut, elles se déplaceront, depuis leur case de Cité de départ, de deux cases en direction de Verona. Une fois là-bas, elles se déplaceront de deux cases en direction de Vicenza. Une fois rendues à Vicenza, elles suivront tous les Ordres normalement, y compris les Ordres Attaque et Assaut.

- Exception : l'unité « 1 » du BEF ne se déplace que vers Verona. Elle y reste, ignorant tous les Ordres, jusqu'à ce que l'une des cases de la Ligne Piave devienne contrôlée par les PC. Dans ce cas, l'unité « 1 » du BEF se déplacera d'une case en direction de cette case (la plus proche en cas d'égalité) à chaque Ordre Attaque ou Assaut. Si l'unité se fait attaquer et doit reculer de Verona, elle suivra normalement tous les Ordres futurs.

PRIORITÉS UNIVERSELLES

Pour tous les Ordres, les unités italiennes, britanniques et françaises se déplacent en direction de / s'éloignent de / mènent un combat contre (c'est-à-dire « réagissent à ») les unités des PC conformément aux indications de cet Ordre. Sauf s'il est mentionné le contraire, les unités réagissent toujours à l'unité des PC la plus proche. Si plusieurs unités sont éligibles, elles réagissent à la première unité des PC à remplir les priorités suivantes :

- L'unité des PC bloque la LdC de l'unité.
- L'unité des PC occupe une case de la Ligne Piave.
- L'unité des PC occupe une case de Cité.
- L'unité des PC avec le moins de Points de Force.
- En cas d'égalité, choisissez.



TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALLIÉS

LANCEZ DEUX DÉS ET ADDITIONNEZ LES RÉSULTATS.



2-3 = Propagande communiste subversive :

Deux unités italiennes ayant au moins 1 perte (choisissez lesquelles) doivent effectuer un Test de Moral. En cas d'échec, l'unité subit 1 perte. Puis, **avancez** le marqueur *Cadorna* de **trois** cases.

4-5 = Destruction de ponts :

Placez un marqueur *Pont détruit* sur chaque Ligne de Transit avec un symbole de Pont qui a une unité italienne dans l'une des cases avec lesquelles elle est connectée et une unité des PC dans la case opposée. Puis, **reculez** le marqueur *Cadorna* d'une case. Aucune unité de l'un ou l'autre camp ne peut se déplacer ou lancer un assaut le long de cette Ligne de Transit tant que le marqueur *Pont détruit* y est présent. De plus, aucune Ligne de Communication ne peut être tracée le long de cette Ligne de Transit. Une unité des PC adjacente doit dépenser une action d'unité et 2 PA pour pouvoir retirer le marqueur *Pont détruit*.



6 = Peur de l'Allemand :

Toutes les unités italiennes adjacentes à une unité allemande (pas autrichienne) effectuent un Test de Moral. En cas d'échec, l'unité se voit infliger 1 perte. Puis, **avancez** le marqueur *Cadorna* de **deux** cases.

7 = Tout est calme :

Il n'y a pas d'évènement.

8 = Fatigue due à la campagne :

Les unités des 2^e et 3^e Armata italiennes effectuent chacune un Test de Moral, sauf les unités de la *Force Carnique* (unités « A » et « B »). En cas d'échec, l'unité recule de deux cases, ne s'arrêtant que si elle atteint une case de Cité ou une case de la Ligne Piave ou si elle traverse une Ligne de Transit comportant un symbole de Pont. Puis, **avancez** le marqueur *Cadorna* d'une case.

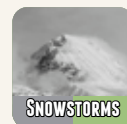
9 = Ils ne passeront pas !

Chaque unité alliée située dans une case de Cité ou de la Ligne Piave et adjacente à une unité des PC effectue un Test de Moral. En cas de réussite, l'unité effectue un Bombardement avec un modificateur de « +2 FA » et obtient un marqueur *Tenir à tout prix* (si elle n'en a pas déjà un). Reportez-vous à la fiche des Ordres Alliés pour plus de détails sur les effets du marqueur *Tenir à tout prix*!

10 = Tempêtes de neige dans les montagnes :

Aucune unité (Alliée ou PC) ne peut sortir ou entrer dans une case de Montagnes jusqu'à la fin de ce tour. Placez le marqueur pour vous en souvenir. Si cet évènement est déjà en jeu, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez un évènement autre que « Tempête de neige ».

Cet évènement ne peut avoir lieu qu'une seule fois par partie et ne peut pas avoir lieu au tour 1. S'il est obtenu aux tours 2 ou 3, lancez un autre dé : l'évènement aura lieu seulement sur un « 1 ». S'il est obtenu aux tours 4 à 8, lancez un autre dé : l'évènement aura lieu seulement sur un « 1 », « 2 » ou « 3 ». S'il est obtenu aux tours 9 ou 10, il n'est pas nécessaire de lancer un autre dé : l'évènement a lieu. Dans tous les cas où l'évènement est annulé, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez un évènement autre que « Tempête de neige ».



11-12 = Soutien de l'artillerie lourde :

Les Facteurs d'Artillerie de toutes les unités alliées sont augmentés de « +1 FA » jusqu'à la fin de ce tour. Placez le marqueur pour vous en souvenir. Puis, **reculez** le marqueur *Cadorna* d'une case.

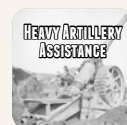


TABLE DES ÉVÈNEMENTS DES PUISSANCES CENTRALES

LANCEZ DEUX DÉS ET ADDITIONNEZ LES RÉSULTATS.

2-3 = Tout est calme :

Il n'y a pas d'évènement.



4 = Arrivée de trains de ravitaillement allemands :

Reprenez un marqueur *Artillerie Lourde* défaussé -OU- Considérez une case du plateau de jeu comme « Ravitaillée » jusqu'à la fin de ce tour. Placez un marqueur *Train de Ravitaillement allemand* pour vous en souvenir.



5-6 = Autrichiens affamés / Pénurie de munitions :

« Gelez » l'unité autrichienne de la 14^e Armée ou de l'Isonzo la plus avancée (en prenant comme point de repère la case de Première Ligne des PC la plus proche) : placez un marqueur *Activation terminée* sur cette unité – elle ne pourra pas être activée au cours de sa **prochaine** activation. Puis, vous **perdez** 1 AC. *Note : ceci ne s'applique pas aux unités allemandes.*



7 = Rommel attaque :

L'unité « A » de la 14^e Armée allemande (Krauss-1) peut effectuer un assaut dans une case adjacente (ou se déplacer d'une case puis effectuer un assaut dans une case adjacente). Ce mouvement/assaut est gratuit -OU- Elle peut effectuer un Regroupement et se voir retirer 2 Pertes gratuitement. Si cette unité est éliminée, traitez ce résultat comme un « Tout est calme ».



8 = Contrôle du ciel allemand :

Placez le marqueur *Avion allemand* sur n'importe quelle case puis **recevez** 1 AC. De plus, un marqueur *Garnison de Cité* qui se trouve dans cette case est immédiatement révélé. Toute attaque des PC (Bombardement ou Assaut) contre cette case permet de lancer deux dés supplémentaires. Retirez le marqueur dès qu'un combat contre cette case a été résolu ou si l'unité Alliée se déplace.

Exception : si les unités françaises et britanniques sont entrées en jeu, lancez un dé. Cet évènement n'a lieu que sur un jet de « 5 » ou « 6 ». Sur un jet de « 1-4 », traitez-le comme un « Tout est calme » (Les forces aériennes britanniques et françaises contestaient la domination aérienne initiale).



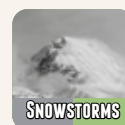
9 = La marche vers Rome :

Choisissez jusqu'à deux unités des PC. Chacune effectue un Test de Moral et, en cas de réussite, l'unité peut conduire n'importe quelle action gratuitement (quel que soit son coût normal). Traitez complètement la première unité avant de lancer le dé pour la seconde.

10 = Tempêtes de neige dans les montagnes :

Aucune unité (Alliée ou PC) ne peut sortir ou entrer dans une case de Montagnes jusqu'à la fin de ce tour. Placez le marqueur pour vous en souvenir. Si cet évènement est déjà en jeu, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez un évènement autre que « Tempête de neige ».

Cet évènement ne peut avoir lieu qu'une seule fois par partie et ne peut pas avoir lieu au tour 1. S'il est obtenu aux tours 2 ou 3, lancez un autre dé : l'évènement aura lieu seulement sur un « 1 ». S'il est obtenu aux tours 4 à 8, lancez un autre dé : l'évènement aura lieu seulement sur un « 1 », « 2 » ou « 3 ». S'il est obtenu aux tours 9 ou 10, il n'est pas nécessaire de lancer un autre dé : l'évènement a lieu. Dans tous les cas où l'évènement est annulé, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez un évènement autre que « Tempête de neige ».



11-12 = Chevaux capturés / voitures blindées :

Choisissez deux unités des PC. Chacune d'elles peut être déplacée dans une case adjacente éligible, quel qu'en soit le coût. Puis, **recevez** 1 AC.