

GREAT WAR

COMMANDER



VERSION 1.2

Les mises à jour de la version 1.1
sont en bleu.

Les mises à jour de la version 1.2
sont en vert.

LIVRET DE RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2	Ordres (O14)	13
Échelle	2	015. Passer (Défausser)	13
Matériel	2	016. Progression	13
Glossaire	2	017. Frappe Aérienne	14
Éléments	3	018. Artillerie Refusée	14
1.F Cartes Destin	3	019. Artillerie Demandée	14
1.S Cartes Stratégie	3	020. Confusion	16
2. Plateaux	5	021. Tir	16
3. Formations	5	022. Ligne de Feu	17
4. Pistes	8	023. Mouvement	19
Règles Générales	8	024. Offensive	20
5. Séquence de Jeu	8	025. Ralliement	20
6. Écoulement du Temps	8	026. Repli	21
7. Conditions de Victoire	9	027. Liaison	21
8. Empilement	10	Actions (A28)	21
9. Initiative	10	Événements (E56)	24
10. Ligne de Vue (LDV)	10	Cartes Stratégie (S98)	27
11. Armes	12	Terrain (T99)	28
12. Téléphones	13	Fortifications (F125)	32
13. Suppression	13	Notes de Conception	33
		Index	35

INTRODUCTION

Great War Commander (GWC) est une série de jeux gérés par des cartes traitant du combat tactique lors de la Première Guerre mondiale. *Combat Commander*, édité par GMT et créé par Chad Jensen a servi de modèle et d'inspiration pour ces jeux. Dans ce premier volume, traitant de la plupart des aspects de la guerre sur le *front de l'Ouest*, un joueur prend le rôle de l'Allemagne impériale tandis que l'autre commande l'Entente (les États-Unis et/ou la France [la Grande-Bretagne est traitée dans l'extension *British Expeditionary Force*]). Chacun leur tour, les joueurs joueront des Cartes Destin afin d'activer des Formations sur le plateau pour leur faire accomplir diverses activités militaires. Certains scénarios pourront être joués à trois joueurs.

La victoire est obtenue en infligeant des pertes à l'ennemi, en occupant des objectifs géographiques et en faisant sortir des Formations amies par le bord de plateau de l'adversaire. Une partie dure un nombre variable de Tours de Joueur, impliquant une interaction constante entre les joueurs.

Des événements, bons ou mauvais, se produisent à intervalles aléatoires pour ajouter de l'incertitude et désorganiser les « plans parfaits ».

ÉCHELLE

Chaque hex mesure environ 50 mètres d'un bord à l'autre. Chaque Tour de joueur complet représente un segment de Temps de jeu arbitraire ; chaque mesure de Temps de jeu représentant abstraitement quelques minutes de temps réel.

Les Formations représentent un Leader, un Agent de Liaison, une Escouade d'environ 12 hommes, une Section d'environ 60 hommes, ou un Char.

Les Téléphones de Communication avec l'Artillerie et les Armes (celles plus grosses qu'un fusil ou un pistolet) sont représentés par leurs propres pions.

MATÉRIEL

Un exemplaire de *Great War Commander* contient :

- 6 plateaux recto-verso 43x61 cm (soit 12 plateaux)
- 256 pions 16mm prédécoupés
- 36 pions 32x16mm prédécoupés
- 144 petits pions 13mm prédécoupés
- 270 cartes à jouer
- 4 aides de jeu recto-verso
- 1 livret de règles
- 1 livret de jeu
- 8 fiches de scénarios recto-verso

Les lettres/chiffres entre crochets comme [O16.4] indiquent au lecteur une référence importante à un point de règle. Les règles précédées d'un « O » concernent les Ordres ; d'un « A » les Actions ; d'un « E » les Événements ; d'un « S » les Cartes Stratégie ; d'un « T » le Terrain ; et d'un « F » les Fortifications.

GLOSSAIRE

Action—C'est la capacité listée juste en-dessous de la photo sur chaque carte Destin (et au-dessus dans le cas de l'Ordre/Action « Tir »). Les Actions peuvent être jouées pendant les Tours des deux joueurs [A28].

Activation—Une Formation ou un joueur ne peut normalement être « activé » que pour un seul Ordre par Tour.

Actif—C'est le joueur qui est en train de jouer son Tour. Tout marqueur ou Formation appartenant à ce joueur.

Adjacent—Deux hexs partageant un côté d'hex commun sont considérés adjacents. Les Formations et les marqueurs dans l'un de ces hexs sont adjacents aux Formations et marqueurs dans l'autre hex.

Agent de Liaison—C'est une Unité représentée par un pion avec une seule silhouette de soldat et sans hex noir sur son côté droit [3]. Les Agents de Liaison incluent les *Agents de Liaison* français, les *Bote* allemands et les *Runner* américains.

Ami—Une Formation, une Arme ou un Téléphone sous votre contrôle. Un hex occupé par une Formation amie. Un hex Objectif [2.3] sous votre contrôle et ne contenant pas de Formation ennemie. Les Fortifications ne sont jamais « amies ».

Arme—Petit pion (13mm) avec une illustration d'Arme, comme une mitrailleuse ou un mortier. Les Armes ont une PF et une Portée [11].

Arme Fonctionnelle—Une Arme fonctionnelle est une Arme qui n'est pas Cassée, possédée par une Unité en Bon Ordre [3.2.1] et qui n'est ni dans des Barbelés [F131.3] ni dans une Étendue d'Eau [T111, T120, T123].

Artillerie Légère—Toute Arme avec une bande blanche surlignant ses caractéristiques. Une Artillerie Légère doit d'abord toucher sa cible prévue avant de faire un Tir contre elle ; elle ne peut pas faire partie d'un Groupe de Tir ; ne peut pas participer à un Tir d'Op ; et ne peut pas avoir ses caractéristiques augmentées par un Leader ami dans le même hex [O21.2].

Bon Ordre—Une Formation en Bon Ordre n'est ni Démoralisée ni Supprimée [3.2.1].

CS—Cartes Stratégie.

Cassé/Démoralisé—Une Formation, une Arme ou un Téléphone avec son verso visible est « Démoralisé » ou « Cassé ». Une Arme ou un Téléphone ne peut pas être utilisé tant qu'il est Cassé. Une Formation Démoralisée peut effectuer la plupart des activités, mais avec une capacité réduite. Un élément qui « casse » devient Cassé/Démoralisé (le pion est retourné) ; un élément Cassé/Démoralisé qui casse à nouveau est éliminé [3.2].

Cohésion—Une Unité est En Cohésion si elle est dans le Rayon de Commandement d'un Leader ami ; ou si elle se trouve dans un hex le long du bord de plateau ami, ou dans un hex Objectif ami, ou en possession d'une Arme qui n'est pas Cassée. Cependant, certaines Formations (ex : Agents de Liaison, Stosstruppen), sont toujours En Cohésion [3.3.2]. Toutes les autres Formations sont Hors-Cohésion et sont Supprimées à la fin du Tour d'un joueur [3.3.2.1].

Commandement—C'est l'une des cinq caractéristiques de base que l'on trouve uniquement chez les Leaders. Le Commandement est une mesure de l'efficacité avec laquelle un Leader peut contrôler les Formations amies autour de lui [3.3.1].

Couverture—C'est une valeur associée à chaque Terrain/Fortification. La meilleure Couverture d'un hex est ajoutée directement au Moral de toute Unité et Leader occupant cet hex. Les Couvertures multiples ne sont pas cumulables [T99.3].

(dé) Déclencheur—C'est un effet de jeu associé à certains jets de dés (« déclenché par ») [1.9.1].

Ennemi—Une Formation, une Arme ou un Téléphone sous le contrôle de votre adversaire. Un hex occupé par une Formation ennemie. Un hex Objectif [2.3] sous le contrôle de votre adversaire et ne contenant aucune Formation amie. Les Fortifications ne sont jamais « ennemies ».

Escouade—C'est une Unité représentée par un pion avec deux silhouettes de soldat [3]. Les Escouades incluent les *Spécialistes* français, les *Abteilung* allemands et les *Team* américaines.

Évènement—Les Événements sont indiqués juste en-dessous de l'Action sur chaque carte Destin. Les Événements ne peuvent jamais se produire directement depuis la main d'un joueur, mais seulement depuis la Pioche d'un joueur à cause d'un déclencheur Évènement [1.9.1.1].

Formation—Ce sont les grands pions (16mm ou 32x16mm) avec un ou plusieurs soldats ou véhicules en illustration [3].

Gène—C'est un Terrain qui affecte les attaques passant à travers son hex ; jamais dans ou depuis l'hex (sauf pour la Fumée). Les Gènes ne sont pas cumulables [10.3].

Hex Aléatoire—C'est la combinaison alphanumérique en bas à gauche de chaque carte Destin utilisée pour déterminer aléatoirement où les Snipers et certains Événements se produisent. Le chiffre est aussi utilisé pour déterminer si des Armes Cassées doivent être réparées ou éliminées [1.8].

Inactif—Le joueur qui n'est pas en train de jouer son Tour. Toute Formation ou marqueur appartenant à ce joueur. Si une situation de jeu demande, ou permet, que les deux joueurs fassent quelque chose simultanément, c'est le joueur inactif qui agit toujours en premier.

Jet de Dés (JD)—Ce sont les « dés à six faces » en bas à droite de chaque carte Destin. Les Jets de Dés ne sont jamais faits directement depuis la main d'un joueur, mais seulement à partir de la Pioche d'un joueur [1.9].

Leader—Un Leader est représenté par un pion avec une seule silhouette d'homme et un hex noir sur son côté droit [3]. Les Leaders ne sont pas considérés comme des Unités.

Leader de Char—C'est une Formation avec une silhouette de Char et un chiffre rouge dans un hex sur le côté droit de son pion [3.3.1.6].

Leader le plus Haut-Gradé—À tout moment au cours de la partie, chaque camp ne peut avoir qu'un seul Leader sur le plateau désigné comme étant le Leader le plus Haut-Gradé [3.3.1.2].

La procédure pour déterminer le Leader le plus Haut-Gradé est basée sur le grade et les caractéristiques [3.3.1.3]. Le Leader le plus Haut-Gradé sur le plateau peut activer à la fois des Formations amies et d'autres Leaders amis dans son Rayon de Commandement créant ainsi une « chaîne de commandement » [3.3.1.2].

Ligne de Vue (LDV)—En général, une Formation dans un hex A a une LDV vers un hex B si une ligne droite entre le point central des deux hexs ne traverse aucun hex contenant un Terrain bloquant ni ne touche la représentation physique d'un Bâtiment [10].

Marqueur—Tout pion (en général de 13mm) sans illustration de soldat (ex : Arme, Barbelés, Contrôle, Mort Subite, Salve de Réglage).

ML—Mitrailleuse Lourde. Les ML sont les MG 08 allemandes, les Saint Etienne françaises, les Hotchkiss françaises et américaines.

MI—Mitrailleuse Légère. Les MI sont les MG08/15 pour l'Allemagne ; les Chauchat pour la France et les États-Unis.

Moral—C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Il mesure la quantité de dommages qu'une Formation peut subir avant de devenir « inapte au combat » [3.1.4].

Mouvement—C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Le Mouvement est une mesure de l'efficacité avec laquelle une Formation peut se déplacer sur le champ de bataille [3.1.3].

Obstacle—C'est un Type de Terrain qui bloque la LDV à travers lui ; jamais dans ou depuis lui [10.2].

Observateur d'Artillerie (OA)—Le symbole cible sur le bord de plateau ami d'un joueur représente son OA, un poste d'observation hors-carte permettant de diriger le tir de l'artillerie à longue portée. Les OA sont abstraits, ils ne sont pas représentés par une Formation sur le plateau [2.4]. En ce qui concerne la LDV, ils sont considérés comme étant au niveau 2 [O19.2.1.1]. Ils peuvent être activés grâce à un Ordre Artillerie Demandée [O19].

Ordre—C'est la capacité indiquée en haut de chaque carte Destin. Un joueur ne peut jouer un Ordre que durant son tour [O14].

Plateau—La carte qui représente le champ de bataille et sur laquelle est superposée une grille d'hexagones.

Posture—Attaque, Défense ou Reconnaissance. La Posture détermine la taille de la main du joueur [1.1]. Attaque contre Défense est le duo de Postures le plus courant.

Portée—C'est l'une des cinq caractéristiques de base. C'est la mesure de la distance à laquelle une Formation ou une Arme peut tirer [3.1.2].

PF/Puissance de Feu—C'est l'une des cinq caractéristiques de base. La PF est une mesure de la quantité de dégâts qu'une Formation ou une Arme peut infliger à une Formation ennemie [3.1.1].

PM—Point de Mouvement.

PV—Point de Victoire [7].

Section—C'est une Unité représentée par un pion avec la silhouette de quatre soldats [3].

SR—Marqueur de Salve de Réglage [O19.2.1.1].

Sur carte—Tout élément du jeu se trouvant dans n'importe quel hex du plateau.

Suppression—Une Formation avec un marqueur Suppression a -1 à sa PF, -1 à sa Portée, -1 au Mouvement et -1 au Moral. Elle ne peut utiliser aucune Arme en sa possession [13].

Suppression et Supprimé(e) sont des néologismes créés par les auteurs afin de coller au plus près de l'esprit du système originel.

Tir d'Op(portunité)—C'est la capacité à jouer une Action Tir afin de tirer à répétition sur les Formations adverses en Mouvement [A42].

Tour—Lorsqu'un joueur effectue un ou plusieurs Ordres ou défausse zéro cartes Destin ou plus [5].

Unité—Tout grand pion carré (16mm) avec une ou plusieurs silhouettes de soldat en illustration. Ceci inclut les Sections, les Escouades et les Agents de Liaison, mais pas les Leaders [3].

IMPORTANT : Dans *Great War Commander*, la devise « une règle signifie exactement ce qu'elle dit » doit être prise à la lettre. En d'autres termes : « Ne déduisez ou n'extrapolez pas pour une règle, plus que ce qu'elle décrit. En cas de doute, interprétez strictement le texte. »

Exemple A : Transport [11.2] indique que « chaque Unité peut « porter » une Arme... ». Cela ne veut pas dire « Formation », seulement Unité ; donc cela signifie que seules les Unités peuvent posséder des Armes, les Leaders et les Chars non.

Exemple B : La règle pour le déclencheur « Enrayé » [1.9.1.2] dit que toutes les Armes qui tirent cassent. C'est tout. Elle ne dit pas que le tir est annulé, donc il ne l'est pas.

Cela étant dit, ces règles ne peuvent pas couvrir les myriades de situations différentes pouvant se produire en cours de jeu ; donc, dans les cas où une situation étrange surviendrait, une bonne dose de bon sens couplée à une ou deux règles existantes devrait suffire à la résoudre.

Tout au long des règles, vous rencontrerez de nombreux encadrés comme celui-ci. Ces encadrés sont remplis d'éclaircissements, de conseils de jeu, de notes de conception et autres destinés à vous faciliter la tâche.

Pour jouer votre première partie, vous n'aurez besoin de lire que les sections *Éléments*, *Règles Essentielles* et *Ordres* qui suivent, ainsi que la règle A42 concernant le Tir d'Opportunité. Ensuite, préparez l'Exemple de Jeu (dans le livret de jeu) et suivez-le jusqu'à sa conclusion afin d'avoir un aperçu du déroulement général du jeu. La dernière partie de ce livret qui couvre les *Actions*, *Événements*, *Cartes Stratégie*, *Terrains* et *Fortifications* peut être survolée rapidement quitte à y revenir plus en détail lorsque le besoin s'en fait sentir en cours de jeu.

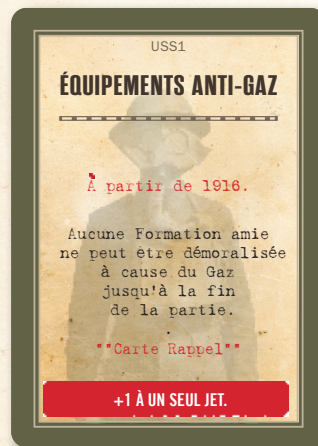
ÉLÉMENTS

1.F Les cartes Destin



Trois paquets de cartes Destin sont fournis dans ce jeu : un paquet pour l'Allemagne (gris), un pour les États-Unis (vert) et un pour la France (bleu). Le paquet de 72 cartes Destin d'un joueur est le cœur et l'âme du jeu. Lorsque la partie commence, aucun joueur ne peut rien entreprendre sans qu'une carte Destin ou Stratégie ne le lui permette. Tant qu'une carte Destin est dans la main d'un joueur, seul son Ordre ou son Action peut être déclaré : tout le reste (depuis l'Évènement et en dessous) est ignoré.

1.S Les Cartes Stratégie



Chaque nation dispose d'une mini-pioche de 9 Cartes Stratégie (CS). En début de partie, chaque joueur mélange ses Cartes Stratégie pour former une pioche et tire une Carte. Chaque joueur est autorisé à jouer une seule CS par Tour. Jouer une CS ne compte jamais dans la limite d'Ordres maximum [5.1].

Lorsqu'un Avancement du Temps a lieu, tout joueur n'ayant pas de CS peut en tirer une et est autorisé à la jouer à partir du Tour suivant. Un joueur ne peut pas jouer de CS lors d'un Tour où il passe [O15]. Lorsque la pioche de Cartes Stratégie est vide, son propriétaire ne peut plus tirer de CS.

Chaque CS peut être jouée en tant que Situation (en général par le joueur Actif, sauf mention contraire), ou en tant que Modificateur aux Dés (pendant le Tour de n'importe quel joueur).

1.S.1—Situation

Une Carte Stratégie est utilisée en tant que Situation [S98.1] en suivant les instructions

fournies par son texte principal. Pour certaines Situations, les instructions préciseront aussi la durée des effets de la Carte. Une CS est défaussée dès que ses instructions ont été respectées ou que son effet a expiré.

1.S.2 Modificateur aux Dés

Une CS peut être utilisée pour ajouter [+1] à n'importe quel Jet de Dés [S98.2] sauf à un jet de Mort Subite [6.2.2]. La carte est défaussée juste après avoir appliqué le modificateur. Ajouter [+1] à un Jet de Dés n'annule ni ne diffère aucun déclencheur [1.9.1].

IMPORTANT : La Carte Initiative [9] ainsi que les Cartes Stratégie ne sont **pas** des cartes Destin, et ne sont **pas** considérées comme faisant partie de la main d'un joueur. De plus, lorsqu'une règle mentionne une « carte » sans identificateur, c'est toujours en référence à une carte Destin ; jamais à la Carte Initiative ni une Carte Stratégie (qui seront toujours identifiées en tant que telles avec des majuscules).

1.0 Règle d'or

Les effets de certaines cartes entrent en conflit avec une ou plusieurs règles de ce livret (par exemple, l'Évènement Plans Capturés [E62] entre en conflit avec la règle 1.2). Lorsque ceci se produit, l'effet de la carte est toujours prioritaire.

1.1 Taille de Main

Le nombre de cartes en main d'un joueur dépend de sa Posture : Attaque (6 cartes), Reconnaissance (5 cartes) ou Défense (4 cartes). Ceci détermine à la fois avec combien de cartes Destin un joueur commencera la partie et combien il pourra en tirer à la fin de chacun de ses Tours.

1.2 Connaissance des Cartes

Les cartes de la main d'un joueur ainsi que sa CS (s'il en a une) sont toujours cachées à l'adversaire. Les cartes Destin et Stratégie dans leurs pioches respectives sont placées face cachée et donc inconnues des deux joueurs. Les cartes Destin et les CS dans les défausses d'un joueur sont **visibles** de tous et peuvent être examinées à tout moment par chacun des joueurs.

1.3 Révélation des Cartes

Lorsqu'un joueur doit « révéler » une carte - suite à un déclencheur Évènement par exemple [1.9.1.1] - on tire la carte du sommet de la Pioche de Destin de ce joueur et on la pose face visible sur la défausse pour que les deux joueurs puissent la voir.

1.4 Battre les Cartes

À chaque Avancement du Temps de Jeu [6.1.2], un joueur devra battre les Cartes de sa Pioche et de sa Défausse de cartes Destin pour former une nouvelle pioche.

1.5 Ordres

Ils sont indiqués en haut de chaque carte Destin. Un joueur ne peut jouer une carte pour son Ordre que pendant son propre Tour, et ne peut jamais annoncer plus d'Ordres pendant un Tour que sa Capacité d'Ordres ne l'y autorise [5.1]. Si une carte est jouée pour son Ordre, elle

est immédiatement posée dans la défausse du joueur ; l'Action de cette carte ne pourra donc pas être jouée avant que le joueur ait à nouveau cette carte en main.

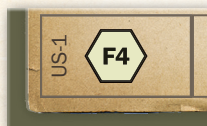
1.6 Actions

Les Actions sont indiquées sous l'illustration de chaque carte Destin, ou, dans le cas d'un Tir (d'Opportunité) [A42], en haut de la carte. Un joueur peut jouer une carte pour son Action à tout moment, pendant le Tour de n'importe quel joueur, du moment que les conditions d'utilisation de cette Action sont remplies. Si une carte est jouée pour son Action, elle est immédiatement placée dans la défausse du joueur ; l'Ordre de cette carte ne pourra donc pas être joué avant que le joueur ait à nouveau cette carte en main.

1.7 Évènements

Les Évènements sont indiqués sous l'Action de chaque carte Destin. Les Évènements ne sont jamais joués depuis la main d'un joueur, volontairement ou non, mais uniquement depuis la pioche, et uniquement à des intervalles aléatoires en fonction de certains Jets de Dés [1.9.1.1].

1.8 Hexs Aléatoires



C'est « l'hex » coloré en bas à gauche de chaque carte Destin. Les Snipers [1.9.1.3] et certains Évènements demanderont de déterminer un hex aléatoirement. Dans ce cas on tire la carte de la pioche du joueur, on la retourne et on consulte le champ « hex ». La combinaison alphanumérique à l'intérieur de l'hex correspond à un hex spécifique sur le plateau ; c'est là que le Sniper/Évènement prendra effet. Révéler un Hex Aléatoire peut aussi avoir un effet sur des Armes Cassées [11.4].

1.9 Jets de Dés



Ils correspondent à la paire de dés à six faces en bas à droite de chaque carte Destin. On n'utilise pas de « vrais » dés dans *Great War Commander*. À la place, lorsqu'un « jet » est nécessaire, le joueur révèle la carte de sa pioche de Destin et ne consulte que le résultat des deux dés : tout le reste de la carte est ignoré. Lorsqu'un tel jet est fait, on additionne les deux dés pour obtenir une somme (exception : pour un jet de Ciblage, les dés sont multipliés [O21.2.1.1]).

1.9.1 Dés Déclencheurs

Plusieurs Jets de Dés sont encadrés en rouge avec le mot Évènement, Enrayé, Sniper ou Temps à l'intérieur. On les appelle des « Déclencheurs ». Ces quatre déclencheurs stoppent immédiatement et temporairement le déroulement général du jeu afin d'accomplir une tâche spécifique. Le cours normal du jeu reprend dès que les effets du déclencheur ont été entièrement traités.

IMPORTANT—Un déclencheur (sauf un déclencheur Temps [1.9.1.4]) qui se produit avec la dernière carte de la pioche d'un joueur sera résolu après l'Avancement du Marqueur Temps [6.1.2].

IMPORTANT—Tout jet fait pendant la résolution d'un déclencheur (comme un Évènement Renforts qui nécessite un jet sur la Table de Soutien ; ou un jet de Mort Subite pendant un déclencheur « Temps ») ne peut lui même produire un autre déclencheur.

En d'autres termes, tout jet de dés fait pendant la résolution d'un déclencheur doit ignorer tout autre déclencheur Enrayé, Évènement, Sniper ou Temps qui lui est associé.

IMPORTANT—Les quatre déclencheurs explicités ci-dessous sont toujours résolus dans leur intégralité avant que les résultats du Jet de Dés l'ayant déclenché ne soient appliqués : le jet de dé est « bloqué » et ne sera résolu qu'après la résolution du déclencheur.

Ainsi, un déclencheur « Temps » qui se produit en essayant de faire Replier une Formation adverse peut mettre fin à la partie à cause d'une Mort Subite avant que le Repli réel n'ait lieu.

1.9.1.1 Déclencheur Évènement

Lorsqu'un joueur fait un Jet de Dés et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « Évènement » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour résoudre cet Évènement : le joueur qui a tiré le déclencheur Évènement tire la carte de sa pioche et la révèle, puis, en ignorant tout le reste, lit l'Évènement à voix haute et l'exécute [E56-E97]. Sauf mention contraire, toute décision à prendre lors de l'Évènement doit être prise par le joueur qui le lit.

1.9.1.2 Déclencheur Enrayé

Lorsqu'un joueur fait un Jet de Dés de Tir [O21.3.6] (uniquement ; aucun autre jet ne déclenchera Enrayé, y compris un Ciblage [O21.2]) et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « Enrayé » à l'intérieur, alors toutes les Armes qui tirent cassent [11.4].

Notez que les Téléphones [12] ne sont pas des Armes.

1.9.1.3 Déclencheur Sniper

Lorsqu'un joueur fait un Jet de Dés et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « Sniper » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour résoudre le Sniper : le joueur qui a tiré le déclencheur Sniper révèle la carte de sa pioche, puis, en ignorant tout le reste, lit à haute voix l'Hex Aléatoire. Ce joueur peut alors choisir une Formation dans cet hex ou dans un hex adjacent et la Démoraliser.

Dans GWC, un résultat Sniper représente bien plus qu'un tireur embusqué : ce mécanisme est également utilisé pour représenter des aléas comme un tir ami, la panique, l'obusite, une morsure de serpent, le désespoir, un obus tardif, une chute, de la poussière dans l'œil, etc.

1.9.1.4 Déclencheur Temps

Lorsqu'un joueur fait un Jet de Dés et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « Temps » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour Avancer le Marqueur Temps [6.1.2].

2. Les Plateaux

2.1 Le Champ de Bataille

Une grille hexagonale est imprimée sur chaque plateau afin de normaliser le Mouvement et le combat.

Chaque hex contient :

- un Type de Terrain spécifique [T99-T124] qui peut affecter le Mouvement ainsi que les attaques dans ou à travers lui ;
- un point blanc central utilisé pour déterminer la Ligne de Vue [10] entre les hexs ;
- un identificateur alphanumérique unique ; comme « C7 » ; utilisé pour déterminer où auront lieu les tirs de Snipers et certains Événements.
- Quatre hexs sur les bords des cartes (A6, O6, H1, H11) contiennent un symbole de cible. Ils représentent les Observateurs d'Artillerie [2.4].

2.2 Autour du Plateau

2.2.1— Le coin supérieur gauche de chaque plateau comporte un **numéro** qui est utilisé pour identifier le plateau à utiliser dans chaque scénario.

2.2.2— En dessous de chaque numéro de plateau se trouve une « **boussole** » correspondant à l'orientation des hexs du plateau. La boussole est généralement utilisée pour l'orientation initiale du plateau pendant la mise en place et pour déterminer une direction aléatoire pendant les frappes d'artillerie [O19.2.1.2], ainsi que pour divers Événements.

Sur la boussole, le 1 pointe vers le « haut » du plateau ; le 4 vers le bas ; 2 et 3 vers la droite ; et 5 et 6 vers la gauche.

2.2.3— Le coin supérieur gauche de chaque plateau contient la Piste d'Artillerie utilisée pour y mettre le marqueur Téléphone [12] de chaque joueur.

2.3 Objectifs



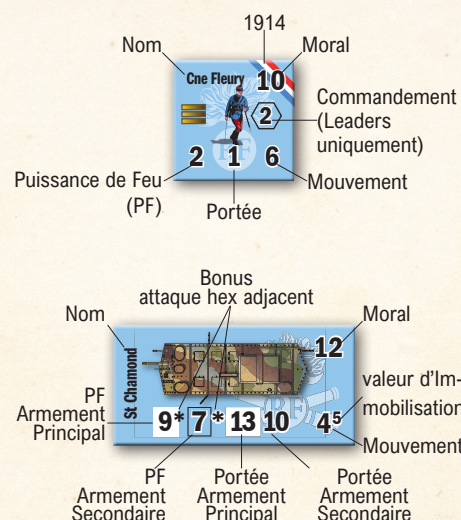
Chaque carte comporte cinq « objectifs » ; des cercles dorés avec un chiffre blanc allant de 1 à 5. Un objectif octroie un certain nombre de PV au dernier camp à l'avoir contrôlé seul [7.3.1]. La quantité de PV reçue est déterminée par les pions d'Objectif en jeu [7.3.2].

2.4 Observateurs d'Artillerie (OA)

Chaque plateau comporte quatre hexs (A6, O6, H1, H11) contenant un symbole de cible. Ils sont utilisés pour représenter les Observateurs d'Artillerie (OA) hors-carte. L'OA d'un joueur est l'hex avec le symbole de cible le long de son bord de plateau ami. Les OA sont une notion abstraite, et en tant que tels, ne peuvent jamais être pris pour cible ni éliminés. Toutefois, ils peuvent être activés par un Ordre Artillerie Demandée [O19].

Les Observateurs d'Artillerie étaient responsables de la direction du tir de l'artillerie sur une cible.

3. Les Formations



Nom/Grade— Le nom de la Formation n'est utilisé que pour son identification. Les grades historiques présents sur tous les Leaders d'infanterie servent au commandement et à la hiérarchie des Leaders, voir [3.3.1.2].

Silhouettes— Toutes les Formations ont une, deux ou quatre silhouettes de soldats, ou un véhicule (dans ce premier jeu de **GWC** les seuls véhicules représentés sont des Chars) qui représentent leur taille relative : une silhouette pour un Leader ou un Agent de Liaison représente un seul homme, ou un Char un seul véhicule ; deux silhouettes représentent une Escouade de 12 hommes environ ; et quatre silhouettes représentent une Section de 60 hommes environ.

Dans Great War Commander :

- Une Formation Leader (appelée ensuite Leader) est toujours représentée par un pion avec une seule silhouette de soldat avec un hex noir sur son côté droit.
- Une Formation Unité (appelée ensuite Unité) est toujours représentée par un pion avec une à quatre silhouettes de soldats, sans hex noir sur le côté droit.
- Une Formation de Leader de Chars (appelée ensuite Leader de Chars) est toujours représentée par un pion avec une seule silhouette de Char et un chiffre rouge dans un hex sur son côté droit.
- Une Formation de Chars (appelée ensuite Char) est toujours représentée par un pion avec une seule silhouette de Char.

3.1 Caractéristiques

Les Formations comportent toujours une valeur dans leur coin supérieur droit et une série de trois nombres (ou jusqu'à six dans le cas des Chars) en bas du pion. Parfois, ces valeurs peuvent être exprimées par « 0 » ou « - ». Les Leaders et les Leaders de Chars ont aussi une valeur imprimée dans un hex, au centre du côté droit du pion. Cette valeur représente leur Commandement [3.1.5] ; [3.1.6].

3.1.1 Puissance de Feu— C'est la première valeur en bas à gauche. Elle représente la force de base d'une Formation en Mêlée [O16.4] ou pour tirer [O21 & A42]. Certains Chars peuvent avoir deux valeurs, dont l'une dans un carré blanc, qui représente la PF de l'Armement Principal, et l'autre représentant un Armement

Secondaire (une (des) mitrailleuse(s) montée(s)). Un astérisque « * » après la PF d'un Char sert à rappeler que la PF est augmentée de 2 lorsque le Char tire dans un hex adjacent.

3.1.2 Portée— C'est la seconde valeur, au milieu. Elle indique la distance maximale en hexs à laquelle une Formation peut utiliser sa PF pour tirer sur des Formations ennemies [O21 & A42]. À nouveau, certains Chars peuvent avoir deux valeurs, dont l'une dans un carré blanc, qui représente la Portée de l'Armement Principal, et l'autre la Portée de l'Armement Secondaire.

3.1.3 Mouvement (PM)— C'est la valeur en bas à droite. Elle indique le nombre total de Points de Mouvement (PM) que la Formation peut dépenser pendant son Mouvement [O23] d'un hex à un autre à travers le plateau. Les véhicules (y compris les Chars) ont une valeur en exposant à droite de leurs PM. C'est la valeur d'Immobilisation [O23.5.2].

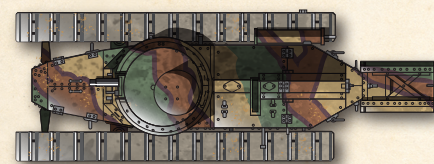
3.1.4 Moral— C'est la valeur en haut à droite du pion. Elle indique la force de base d'une Formation lorsqu'elle se défend contre un tir ennemi, ou lorsqu'elle tente un Ralliement [O25], ou lorsqu'elle se Replie [O26], entre autres. Le Moral d'une Formation (excepté les Chars) est toujours directement modifié par la Couverture [T99.3] de l'hex qu'elle occupe.

Note : Une Formation Démoralisée [3.2] est identifiée par une barre rouge en haut du pion et sa valeur de Moral est en blanc au lieu de noir.

3.1.5 Commandement d'Infanterie— C'est la valeur en noir dans un hex sur le côté droit de tous les pions Leaders (uniquement). Le Commandement d'Infanterie sert à activer des Formations supplémentaires (sauf les Chars) pendant les Ordres et les Tirs d'Op [3.3.1.1] ; et s'ajoute aussi aux caractéristiques de certaines Unités et Armes empilées avec le Leader [3.3.1.3 & 3.3.1.5].

Note : Les Leaders d'infanterie ne commandent jamais les Chars, et les Leaders de Chars ne peuvent commander que d'autres Chars.

3.1.6 Commandement de Char— C'est la valeur en rouge dans un hex sur le côté droit d'un pion Leader de Chars. Le Commandement de Char sert à activer des Chars supplémentaires pendant les Ordres de Progression et de Mouvement [O16 & O23] *seulement*, tant qu'aucun Char ami n'a encore été éliminé. Dès qu'un Char ami a été éliminé, le Leader de Chars ne peut plus commander que lui-même. Le Commandement de Char n'est jamais ajouté aux caractéristiques des autres Formations ou Armes.



3.1.7 Début de Guerre— Les pions utilisés avec les scénarios de 1914 ont une bande de nationalité dans le coin supérieur droit.

Comme **GWC** couvre toute la Première Guerre mondiale, nous voulions que les joueurs ressentent, en jouant à ce jeu, l'évolution de la guerre durant ce conflit. Parmi ces évolutions, il y a : les armes, l'équipement, les uniformes, les tactiques, les stratégies de bombardement. C'est pourquoi les scénarios sont présentés dans l'ordre chronologique et qu'il y a des pions pour le début de guerre montrant les réminiscences des uniformes colorés du 19^e siècle. Ils comportent une bande de nationalité pour les repérer facilement lors de la préparation, car ces Formations existent aussi avec des uniformes de fin de guerre.

3.1.8 Caractéristiques Encadrées— Certaines Formations ont leur PF, leur Portée et/ou leur Mouvement encadré. À l'exception de la PF encadrée qui donne +1 en force lors d'une Mêlée [O16.4], les caractéristiques encadrées n'ont pas de signification intrinsèque en dehors d'autoriser les Formations à entreprendre certaines Actions [A31, A41 et A54].

3.1.9 Génie— Les Unités du Génie (Génie/Pionier/Engineers) ont toutes leurs caractéristiques encadrées pour rappeler leur « capacité spéciale » : une Unité du Génie non-Démoralisée [3.2.1] peut être activée individuellement par n'importe quel Ordre [O14] (sauf Confusion) soit pour placer un marqueur Trou de Combat [F127] dans son hex, soit pour en retirer un marqueur Barbelés [F131].

3.2 Formations Démoralisées

3.2.1 Démoralisé/Non-Démoralisé/Bon Ordre—Une Formation est toujours dans l'un de ces deux états : Démoralisée ou non-Démoralisée. Une Formation commence généralement un scénario sur sa face non-Démoralisée, mais les Tirs et d'autres effets néfastes peuvent la « démoraliser » ; on retourne le pion sur sa face Démoralisée (indiquée par une valeur de Moral en blanc et une bande rouge en haut du pion). Une Formation qui n'est pas Démoralisée et qui n'est pas Supprimée [13] est considérée en Bon Ordre.

3.2.2 Marqueurs Rattachés— Les Formations passant de Démoralisées à non-Démoralisées et inversement gardent tous les marqueurs Suppression, Vétéran, ou Armes qu'elles pourraient avoir.

3.2.3 Armes Rattachées— Les Formations Démoralisées ne peuvent pas utiliser d'Armes. Une Arme ne casse pas et n'est pas réparée simplement parce que la Formation qui la contrôle est Démoralisée/Ralliée, et vice versa.

3.2.4 Élimination— Toute Formation Démoralisée qui est à nouveau Démoralisée est éliminée : l'adversaire obtient sa valeur en PV [7.1] après l'avoir placée sur la Piste des Pertes [4.2].

3.2.5 Ralliement— Lorsqu'on demande à une Formation Démoralisée de se « Rallier », elle est retournée sur sa face non-Démoralisée. Cela se produit généralement en réussissant un Jet de Dés pendant un Ordre Ralliement [O25] ou en fonction de divers Événements.

3.3 Leaders

3.3.1 Commandement

3.3.1.1 Rayon de Commandement— Normalement, un Ordre [O14.1] ou une Action Tir d'Op [A42] ne permet d'activer qu'une seule Formation. Cependant, lorsqu'un Leader est activé, il a la possibilité d'activer à son tour toutes, quelques-unes ou aucune des Unités amies se trouvant dans son « Rayon de Commandement » afin de réaliser le même Ordre/Tir d'Op. Le Rayon de Commandement est compté en hexs, rayonnant depuis l'hex occupé par le Leader et est identique à la Valeur de Commandement.

Un Leader avec un Commandement de « 2 » peut activer des Unités amies dans un rayon de 2 hexs ; même à travers un terrain infranchissable ou une Unité ennemie. Un Leader avec un Commandement de « 1 » peut activer des Unités amies dans son propre hex ou dans des hexs adjacents. Un Leader avec un Commandement de « 0 » ne peut activer des Unités amies que dans son propre hex.

3.3.1.2 Leader le plus Haut-Gradé— À tout moment en cours de jeu, un (et un seul) Leader de chaque camp doit être désigné comme celui ayant le statut de « Leader le plus Haut-Gradé » de ce camp. La procédure de détermination du Leader le plus Haut-Gradé est détaillée en [3.3.1.3-4]. Le Leader le plus Haut-Gradé peut activer à la fois des Unités amies et n'importe quels autres Leaders amis non-activés dans son Rayon de Commandement. Un Leader activé par le Leader le plus Haut-Gradé peut à son tour activer n'importe quels autres Leaders amis non-activés (sans tenir compte du grade) et/ou Unités amies dans son Rayon de Commandement. Tous les Leaders activés par l'effet de l'activation originelle de leur Leader le plus Haut-Gradé peuvent aussi « transférer » leur activation à d'autres Leaders et Unités amis, formant ainsi une « chaîne d'activation ». Toutes les Formations et Armes activées de cette façon sont activées pour le reste du Tour et sont considérées activées par le même Leader dans le cadre d'un même Ordre ou Action Tir d'Op. [A42] (ainsi, elles peuvent former un Groupe de Tir [O21.3.1]).

Tout au long de ces règles, le terme « Capitaine » se rapporte au « Captain » américain, au « Capitaine » français et au « Hauptmann » allemand. De même, le terme « Lieutenant » fait référence au « Lieutenant » américain ou français, ou au « Leutnant » allemand.

3.3.1.3 Détermination du Leader le plus Haut-Gradé— Il n'y a que trois grades de Leaders dans *Great War Commander*. Leurs dénominations et abréviations sont données dans le tableau ci-dessous. À tout moment, le Leader le plus Haut-Gradé est le Leader sur le plateau ayant le grade le plus élevé (mais voir [3.3.1.4]).

USA	FRANCE	ALLEMAGNE
Captain Cpt	Capitaine Cne	Hauptmann Hptm
Lieutenant Lt	Lieutenant Ltn	Leutnant Lt
Hero	Héros	Hero

3.3.1.4 Détermination de la Hiérarchie— Parfois, deux Leaders amis ou plus sur le plateau seront éligibles au statut de Leader le plus Haut-Gradé. Auquel cas, un nouveau Leader le plus Haut-Gradé doit immédiatement être déterminé. Utilisez la liste des priorités suivante : parmi les Leaders de même grade, le Leader le plus Haut-Gradé est :

- Le Leader avec la valeur de Commandement imprimée la plus élevée ; ou
- Le Leader avec le Moral imprimé le plus élevé ; ou
- Le Leader choisi par le propriétaire.

Pour la détermination du Leader le plus Haut-Gradé, c'est la face non-Démoralisée qui est utilisée pour les caractéristiques. Les marqueurs Suppression et tous les autres effets (comme les Barbelés) sont ignorés.

3.3.1.5 Unités Commandées— La valeur de Commandement d'un Leader d'Infanterie est directement ajoutée à la PF, à la Portée, au Mouvement et au Moral de toutes les Unités dans le même hex que le Leader ; même si le Leader lui-même n'est pas activé. Cet effet n'est pas cumulable. Si deux Leaders ou plus occupent le même hex, seul le Commandement de l'un d'entre eux peut être utilisé (au choix du propriétaire).

3.3.1.6 Leader de Chars— Un Leader de Chars peut activer d'autres Chars dans un rayon de 2 hexs *seulement* pour un Ordre Mouvement [O23] ou un Ordre Progression [O16].

3.3.1.7 Armes Commandées— La valeur de Commandement d'un Leader (mais jamais celle d'un Leader de Chars) est directement ajoutée à la PF et à la Portée de chaque Arme amie *sans bande blanche* transportée par une Unité, tant que cette Unité est dans le même hex que le Leader ; même si le Leader lui-même n'est pas activé. Cet effet n'est pas cumulable si deux Leaders ou plus occupent le même hex.

Ainsi, par exemple, un Mortier ne peut pas être affecté par un Leader empilé avec lui ; et une mitrailleuse portée par une Section empilée avec un Leader verra ses caractéristiques augmenter. Les Chars ne sont jamais affectés par les Leaders d'Infanterie empilés avec eux.

3.3.2 En Cohésion/Hors-Cohésion— Une Unité (pas les Leaders, les Chars ou les autres Véhicules) existe toujours dans l'un de ces deux états : En Cohésion ou Hors-Cohésion.

La cohésion est déterminée ainsi :

- Les Agents de Liaison (de toutes les nations) et les Stosstruppen allemands sont toujours considérés En Cohésion, indépendamment de leurs statuts.

Toute autre Unité est En Cohésion si elle est :

- dans n'importe quel hex du bord de plateau ami, ou dans un hex Objectif ami, ou en possession d'une Arme fonctionnelle ; ou
- dans le Rayon de Commandement de n'importe quel Leader ami.

Exemple de Cohésion :



Un joueur vient juste de finir son Tour. Les deux joueurs vérifient la Cohésion de leurs Unités :

A-Les Unités en H8, I9 et J9 sont dans le Rayon de Commandement d'un Leader : elles sont En Cohésion.

B-Les Unités en G9 et K9 sont dans un hex Objectif ami : elles sont En Cohésion.

C-L'Unité en F9 possède une Arme fonctionnelle : elle est En Cohésion.

D-L'Unité en K11 est dans un hex sur le bord de plateau ami : elle est En Cohésion.

E-L'Unité en G10 est un Agent de Liaison : elle est En Cohésion.

F-L'Unité en H7 est en dehors du Rayon de Commandement de tout Leader, ne possède pas d'Arme fonctionnelle, et n'est pas dans un hex sur le bord de plateau ami ni dans un hex Objectif : elle est Hors-Cohésion et reçoit un marqueur Suppression.

Exemple de Leader le plus Haut-Gradé et de Hiérarchie :



Le joueur français annonce un Ordre Mouvement et active le Capitaine Barnier (A) dans l'hex K6, qui est le Leader le plus Haut-Gradé français. Barnier active ensuite toutes les Unités dans son Rayon de Commandement et peut activer le Lieutenant De Grasse (B) dans l'hex I7 qui est dans son Rayon de Commandement. Si De Grasse est activé, il peut «transférer» l'Ordre au Lieutenant Durant (C) dans l'hex G6 qui peut le «transférer» à son tour au Lieutenant Verdier (D) dans l'hex G5. Tous les Leaders activés de cette manière peuvent à leur tour activer n'importe quel nombre d'Unités dans leur Rayon de Commandement dans le cadre du même Ordre Mouvement. Toutefois, le Lieutenant Violette (E) dans l'hex I4 n'est pas dans le Rayon de Commandement du Capitaine Barnier ni de tout autre Leader ayant reçu l'Ordre Mouvement, il ne peut donc pas être activé avec cet Ordre.

3.3.2.1 Hors-Cohésion, conséquences— Les Unités Hors-Cohésion à la fin de n'importe quel Tour de joueur sont immédiatement Supprimées. Elles reçoivent un marqueur Suppression. Une Unité avec plusieurs raisons de se retrouver Hors-Cohésion ne reçoit qu'un seul marqueur.

4. Les Pistes

Les Pistes se trouvent sur le bord de chaque plateau. Elles sont détaillées ici, ainsi que, dans la règle 6.

4.1 Piste de Victoire

4.1.1 Marqueur de PV — Le marqueur de PV de la nation spécifiée sur la fiche de scénario est placé sur la Piste de Victoire au début de chaque scénario. Il sera déplacé dans les deux sens sur cette Piste, au fur et à mesure que des PV seront gagnés et perdus en cours de jeu. Si le marqueur est à zéro et que l'autre joueur doit recevoir des Points de Victoire, changez le marqueur de PV pour ce camp. Le verso de chaque marqueur de PV est utilisé pour indiquer les totaux de PV supérieurs à 20.

4.2 Piste de Puissance de feu

4.2.1 Marqueur du Total d'Attaque— Ce marqueur n'est utilisé que comme aide-mémoire pour les joueurs sur la Piste de Puissance de Feu afin d'indiquer la force du Total d'Attaque d'un Tir, d'une attaque de Mines, d'un Impact d'Artillerie, d'une Mêlée ou d'une Frappe Aérienne. Cela est utile lorsqu'une interruption est causée par un dé déclencheur.

4.3 Piste des Pertes

Chaque scénario indique aux joueurs où doit être placé leur marqueur Reddition sur la Piste des Pertes. La Piste des Pertes contient une ligne supérieure et une ligne inférieure. En général, le joueur en posture défensive utilise la ligne supérieure. Si aucun joueur n'est en posture défensive, les joueurs devront se mettre d'accord sur la ligne qu'ils utiliseront.

Lorsqu'une Formation est éliminée, elle (et les Armes éventuellement en sa possession) sont placées sur la Piste des Pertes, sauf les Héros et les Agents de Liaison qui sont remis avec les pions inutilisés. Les Formations sont placées une par une sur les cases numérotées de la ligne de leur propriétaire, en occupant les espaces par ordre croissant. Les Chars sont placés horizontalement sur la Piste des Pertes et occupent ainsi deux cases. Un joueur perd la partie si l'une de ses Formations éliminées est placée dans la case occupée par le marqueur Reddition de son camp [6.3]. Les Armes sont placées dans la grande case avec la mention « Armes » au bout des Pistes de Pertes.

N'oubliez pas de gagner des Points de Victoire à chaque fois qu'une Formation adverse est éliminée [7.1].

NOTE : Le verso des marqueurs Time/Surrender/Sudden Death est en Français.

4.4 Divers

4.4.1 Piste des Objectifs— Mettez ici les marqueurs Objectifs tirés [7.3.2]. Chaque joueur devra mettre ses Objectifs « secrets » dans la case la plus proche de lui. Tous les Objectifs non-secrets sont placés dans la case centrale.

4.4.2 Piste d'Artillerie— Les Téléphones sont placés dans ces cases, en fonction du type de bombardement choisi.

RÈGLES GÉNÉRALES

5. La Séquence de Jeu

Une partie de *Great War Commander* commence avec l'un des joueurs (précisé par le scénario joué) effectuant le premier « Tour ». Ce joueur est appelé le joueur actif, tandis que son adversaire est le joueur inactif. Lorsque le joueur actif a terminé - et tiré des cartes pour recomposer sa main selon sa Posture [1.1] - le joueur adverse effectue son premier Tour. Ensuite, les joueurs alternent les Tours jusqu'à ce qu'un Jet de Mort Subite ou une autre occurrence [6.3] mette fin à la partie.

Lors d'un Tour, un joueur a le choix *entre* :

- exécuter un ou plusieurs Ordres en jouant des cartes de sa main [O14] (il est possible de jouer conjointement une Carte Stratégie [1S], [S98])
ou
- défausser un certain nombre de cartes Destin [O15].

5.1 Capacité d'Ordres

Dans *Great War Commander*, aucun joueur ne peut donner un Ordre sans jouer une carte de sa main. Le nombre maximum d'Ordres qu'un joueur peut donner à chaque Tour est précisé par le scénario. Les Ordres n'ont pas besoin d'être désignés à l'avance ; ils sont joués depuis la main, et exécutés, un à la fois. Un joueur peut observer les résultats d'un Ordre avant de décider d'en jouer un autre. Les différents Ordres pouvant être donnés par un joueur sont expliqués dans les règles O16-O27.

5.2 Capacité d'Actions

Comme pour les Ordres, aucun joueur ne peut annoncer une Action sans jouer une carte de sa main. Les joueurs peuvent faire des Actions lorsque cela leur semble approprié, du moment que les conditions pour jouer l'Action, s'il y en a, sont remplies. Il n'y a pas de limite au nombre d'Actions que peut faire un joueur, lors du Tour de n'importe quel joueur, en dehors du nombre de cartes en main. Les différentes Actions pouvant être entreprises par un joueur sont expliquées dans les règles A28-A55.

5.3 Capacité de Défausse

Si un joueur choisit de ne donner *aucun* Ordre pendant son Tour, il peut se défausser [O15] d'un nombre quelconque de cartes, mais sans dépasser la capacité de défausse indiquée par le scénario. S'il se défausse, il ne peut *pas* jouer une Carte Stratégie pendant ce Tour.

5.4 Compléter sa Main

À la fin de chaque Tour, le joueur *actif* (uniquement) doit tirer des cartes Destin de sa pioche pour compléter sa main, jusqu'à avoir un nombre de cartes égal à sa Taille de Main [1.1]. Compléter sa Main peut être temporairement interrompu par un Avancement du Marqueur Temps [6.1.2] si la dernière carte de la pioche du joueur est tirée ; dans ce cas, le reste des cartes à tirer pour compléter la Main sera tiré *après* la procédure d'Avancement du Marqueur Temps (et la défausse aura été battue pour former une nouvelle pioche).

6. Écoulement du Temps

6.1 Le Marqueur Temps

6.1.1 Placement— Chaque scénario indique dans quelle case de la Piste de Temps (qui se trouve sur un bord du plateau) doit être placé le Marqueur Temps.

6.1.2 Avancement— Le Marqueur Temps progresse d'une case sur la Piste de Temps lorsqu'un déclencheur « Temps » est obtenu *ou* lorsqu'un joueur révèle/tire la dernière carte de sa pioche (traité comme un déclencheur « Temps »).

Il n'y a qu'une seule progression ; et non deux, si la dernière carte de la pioche d'un joueur est tirée pour un Jet de Dés entraînant un déclencheur Temps.

Juste après avoir avancé le Marqueur Temps, le cours normal du jeu s'arrête et la procédure suivante est exécutée dans l'ordre indiqué :

1) Le joueur qui a déclenché l'Avancement du Temps (uniquement) mélange sa pioche et sa défausse de cartes Destin pour former une nouvelle pioche ;

2) Le joueur déclencheur fait un jet de Mort Subite si cela est approprié [6.2.2].

Ensuite, si la partie ne s'est *pas* terminée à cause d'une Mort Subite, suivez ces étapes dans l'ordre indiqué :

3) Le Défenseur (uniquement) gagne 1 PV ;

4) Le joueur déclencheur (uniquement) doit retirer du plateau deux marqueurs Fumée (rappelez-vous qu'il n'y a pas de marqueurs Fumée dans ce premier opus de *Great War Commander*) et deux marqueurs Gaz ;

5) S'il y a une ou plusieurs Formations *et/ou* Fortifications dans la case que vient d'occuper le Marqueur Temps, leur propriétaire (le joueur inactif en premier) les fait entrer en jeu en renforts, en les plaçant dans n'importe quel(s) hex(s) de son bord de plateau ami, ou, concernant les Chars qui ré-entrent [7.2.1.1], dans n'importe quels hexs sur le bord de plateau adverse. Les limites d'empilement [8] doivent être respectées. Un Téléphone en renfort est placé sur la Piste d'Artillerie dans une case autorisée [O19.2], remplaçant tout Téléphone de ce joueur qui s'y trouverait déjà.

6) Les deux joueurs peuvent jouer des Actions « S'enterrer » [A39].

7) Tout joueur sans Carte Stratégie en main en tire une nouvelle dans sa pioche de Cartes Stratégie.

Ensuite, le cours normal du jeu reprend là où il en était.

6.2 Le Marqueur Mort Subite

6.2.1 Placement— Chaque scénario indique dans quelle case placer le marqueur Mort Subite sur la Piste de Temps.

**MORT
SUBITE**

6.2.2 Procédure— Lorsque le Marqueur Temps entre *dans*, ou *dépasse*, la case occupée par le marqueur Mort Subite, le joueur déclencheur doit faire un Jet de Dés ; il est fait *après* que le joueur a formé une nouvelle pioche avec sa pioche et sa défausse de cartes Destin. Si le résultat est *inférieur* au nombre dans la case où se trouve le Marqueur Temps (et non le marqueur Mort Subite lui-même), alors la partie prend fin immédiatement [6.3, ci-dessous]. Sinon la partie continue normalement.

6.3 Fin de Partie

Une partie de *Great War Commander* peut se terminer de quatre façons :

- 1) Un joueur est forcé de placer une de ses Formations éliminées dans la case de la Piste des Pertes occupée par son marqueur Reddition ;
- 2) La dernière Formation d'un joueur se trouvant encore sur le plateau est éliminée ;
- 3) La dernière Formation d'un joueur encore sur le plateau le quitte volontairement [7.2.1] ;
- 4) Lorsqu'un jet de Mort Subite [6.2.2] est *inférieur* au nombre indiqué dans la case occupée par le Marqueur Temps.

6.3.1— Si la première ou la deuxième de ces situations se produit, alors ce joueur perd la partie immédiatement et automatiquement, *quel que soit le total de PV*. Si les deux joueurs perdent simultanément de cette façon alors le joueur qui possède la Carte Initiative rompt l'égalité et remporte la partie [9.2].

6.3.2— Si la troisième ou quatrième de ces situations se produit *et si les deux premières situations ne s'appliquent pas*, les joueurs doivent révéler leurs pions Objectifs secrets, et donner les PV à celui qui contrôle ces Objectifs. Ensuite, le joueur avec le total de PV le plus élevé remporte la partie. Si le marqueur PV est dans la case « 0 » alors c'est le joueur qui a la Carte Initiative qui gagne la partie.

7. Conditions de Victoire

Un joueur remporte habituellement la partie en ayant plus de PV que son adversaire à la fin du jeu [6.3]. Les PV se gagnent de quatre façons :

- Élimination des Formations ennemies ;
- Sortie des Formations amies par le bord de plateau de l'adversaire ;
- Sortie d'un Agent de Liaison ami par son propre bord de plateau ;
- Contrôle des Objectifs sur le plateau.

7.1 Points de Victoire d'Élimination

Lorsqu'une Formation est éliminée - peu importe la raison : par un Ordre, une Action ou un Événement - l'adversaire obtient un certain nombre de PV pour cela.

Valeurs en Points de Victoire

- Une Section (4 silhouettes de soldats sur le pion) vaut 2 PV.

- Une Escouade (2 silhouettes de soldats sur le pion) vaut 1 PV.
- Un Agent de Liaison (1 silhouette de soldat sur le pion) vaut 1 PV [mais voir 7.2.1].
- Un Leader (1 silhouette de soldat sur le pion) vaut 1 PV + X PV (X = son Commandement).
- Un Héros (1 silhouette de soldat sur le pion) ne vaut aucun PV.
- Un Char (1 silhouette de Char sur le pion) vaut 3 PV.

7.2 Points de Victoire de Sortie

Une Formation ne peut jamais quitter le plateau par le flanc gauche ou droit. Toutefois, les bords de plateau les plus proches de chaque joueur peuvent être franchis par les Formations en jeu (comme si la bordure marron était un autre hex).

7.2.1 Sortie Volontaire

Une Formation avec un Ordre Progression [O16], de Mouvement [O23] ou d'Offensive [O24] peut sortir du plateau par le bord de plateau de *l'adversaire* au coût de « 1 » PM. À l'exception des Agents de Liaison qui ne peuvent sortir *que par le bord de plateau ami*. Le propriétaire de la Formation gagne immédiatement des PV pour sa sortie (voir les Valeurs en Points de Victoire des Formations [7.1]).

Cette Formation est ensuite placée dans n'importe quelle case de la Piste de Temps au-delà du Marqueur Temps (*exception Agent de Liaison* [O27.2.1], au choix de son propriétaire. Un pion Char occupera deux cases de la Piste de Temps et pourra retourner en jeu lorsque le Marqueur Temps atteindra une case ou l'autre. Une Formation est toujours placée en Bon Ordre sur la Piste de Temps, même si elle est sortie Démoralisée. La Formation garde en sa possession toute Arme qu'elle portait ; réparée si elle est sortie Cassée ; mais elle *doit* perdre tout marqueur Vétéran ou Suppression empilé.

Une telle Formation est maintenant considérée comme une nouvelle Formation de « renfort », complètement différente.

7.2.1.1— Chaque Char ne peut sortir du plateau qu'une seule fois.

Nous avons trouvé utile comme aide-mémoire de placer l'avant des Chars ré-entrés vers le bord de plateau de leur propriétaire.

7.2.2 Sortie Involontaire

Une Formation qui se Replie [O26.3] peut être forcée de sortir du plateau par le bord ami et est éliminée de ce fait. Une telle Formation est placée dans la prochaine case libre de la Piste des Pertes (sauf les Agents de Liaison et les Héros qui sont remis avec les pions inutilisés) après que *l'adversaire* a gagné sa valeur en PV [7.1]. La Formation éliminée ne garde *pas* en sa possession l'Arme qu'elle portait - elle est placée, face fonctionnelle, dans la case « Armes » au bout de la Piste des Pertes - et elle ne garde pas non plus les marqueurs Vétéran ou Suppression qu'elle avait.

7.3 Points de Victoire d'Objectifs

Chacun des cinq Objectifs de chaque plateau peut valoir un ou plusieurs PV, en fonction des pions Objectifs en jeu. Sinon la valeur par défaut des Objectifs est zéro (**Exception** : les Chars [7.3.1.2]).

7.3.1 Contrôle des Objectifs— Les marqueurs de Contrôle double-face sont utilisés pour indiquer quel camp contrôle quel Objectif sur le plateau [2.3].

Pour la mise en place initiale, le scénario indique précisément quels Objectifs commencent sous le contrôle de quel joueur. Dans certains cas, des Objectifs pourront commencer la partie sans qu'aucun camp ne les contrôle : il ne doit pas y avoir de marqueur de contrôle dessus. Sinon, lorsque la partie a commencé, le dernier joueur à avoir été *le seul* à occuper un Objectif le contrôle. Il place/retourne le marqueur de contrôle en conséquence.

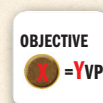
7.3.1.1 Objectifs de Bâtiments— Un Objectif localisé dans un hex de Bâtiment est considéré comme étant le bâtiment *entier* s'il s'étend sur plus d'un hex. Dans ce cas, *chaque* hex de ce bâtiment doit être vide de Formations ennemies pour qu'un joueur puisse en prendre le contrôle.

7.3.1.2 Chars et Objectifs— *Au moment* où un Char prend le contrôle d'un Objectif, le camp qui le contrôle reçoit 1 PV, en plus des autres PV éventuellement accordés par le marqueur Objectif.

Si un Char français prend le contrôle de l'Objectif 3 qui vaut actuellement 0 PV, le camp français reçoit immédiatement 1 PV. Plus tard, si une Formation non-Char allemande recapture l'Objectif 3, qui vaut toujours 0 PV, le camp allemand ne recevra aucun PV.

7.3.1.3 Agents de Liaison et Objectifs— Les Agents de Liaison ne peuvent pas prendre le contrôle d'un Objectif.

7.3.2 Marqueurs Objectifs— Il y a 20 marqueurs Objectifs fournis dans le jeu. Ils sont généralement tirés au hasard et utilisés pour déterminer des conditions de victoire spécifiques supplémentaires pour chaque scénario, en général sous la forme d'assignation d'une valeur en PV à un ou plusieurs Objectifs sur le plateau [2.3]. *Les marqueurs Objectifs sont cumulables*. Chaque marqueur Objectif contient une condition de victoire sur sa face non-secrète. La plupart sont sous cette forme :



Cela indique que l'Objectif X vaut Y PV pour celui qui le contrôle. Ces valeurs sont cumulables avec d'autres pions Objectifs.

Si les trois pions de l'Objectif 3 sont en jeu (C, G et K), alors l'Objectif 3 vaudra 6 PV (1+2+3).

Plusieurs pions Objectifs indiquent :

**OBJECTIF
EACH=XPV**

Cela signifie que les cinq Objectifs sur le plateau valent X PV *chacun* (cumulables également).

Les deux pions Objectifs spécialisés

**(OPEN)
OBJECTIF Z
+1
ELIM. POINTS**

**(OPEN)
OBJECTIF Y
+1
EXIT POINTS**

indiquent respectivement que :

- Le joueur adverse gagne immédiatement un PV de plus [7.1] pour chaque Formation éliminée.

● Le propriétaire gagne immédiatement un PV de plus [7.2] pour chaque Formation sortie. Certains Objectifs peuvent ne rien valoir à la fin de la partie. Les joueurs devraient toujours essayer de prendre le contrôle des Objectifs sur le plateau, dans le cas où un Objectif secret de l'adversaire pourrait avoir une certaine valeur.

7.3.3 Objectifs Non-Secrets et Secrets— Les pions Objectifs non-secrets ; ainsi que les secrets qui ont été révélés en cours de jeu [E62] ; doivent être placés avec leur face non-secrète visible dans la case centrale de la Piste des Objectifs. Les pions Objectifs secrets doivent être gardés face cachée dans la Case des Objectifs de chaque joueur ; seul leur propriétaire peut regarder la face cachée du pion.

Notez que les deux pions Objectifs spécialisés n'ont pas de face « secrète » ; si un joueur tire l'un d'entre eux comme Objectif secret, pas de chance : il doit être révélé comme un Objectif non-secret.

Les gains en PV des Objectifs non-secrets sont obtenus immédiatement au cours de la partie, tandis que les Objectifs secrets ne donnent leurs PV qu'à la fin de la partie ou lorsqu'ils sont révélés.

Lorsqu'un Objectif non-secret change de propriétaire sur le plateau, n'oubliez pas d'abord de soustraire sa valeur à son expropriétaire avant de l'ajouter aux PV du nouveau propriétaire ; ainsi, un Objectif valant 4 PV entraînera une modification totale de 8 PV lorsqu'il changera de mains.

8. Empilement

Mettre plus d'un marqueur ou Formation dans un même hex est appelé un « empilement ».

Les hexs surdimensionnés de GWC permettent de faire tenir confortablement jusqu'à quatre pions Formations dans chacun d'eux. Bien que ces pions ne soient pas physiquement « empilés » les uns sur les autres, ils sont considérés comme étant empilés dans le même hex en ce qui concerne les règles du jeu.

8.1 Empilement des Marqueurs

Les limites d'empilement des marqueurs s'appliquent dès leur placement. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs pouvant occuper la même localisation sauf :

8.1.1 Marqueurs et Formations— Chaque Formation en jeu peut avoir au maximum un de chacun des marqueurs suivants empilés avec elle :

- Suppression
- Vétéran
- Arme (les Leaders, les Chars et les Agents de Liaison ne peuvent pas porter d'Arme)

8.1.2 Téléphones— Il peut y avoir au maximum deux Téléphones empilés dans chaque Case de la Piste d'Artillerie : un par joueur.

8.1.3 Fortifications— Il ne peut y avoir qu'une seule Fortification par hex (dessin ou marqueur).

8.1.4 Fumigènes— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Fumée par hex. C'est celui avec la Gêne la plus élevée qui est prioritaire (les Fumigènes sont disponibles à partir de 1916).

8.1.5 Gaz— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Gaz par hex.

8.1.6 Incendie— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Incendie par hex. Tant qu'un marqueur Incendie est présent dans un hex, aucun autre marqueur ou Formation ne peut se trouver dans cet hex.

8.2 Empilement des Formations

Le nombre de Formations amies pouvant légalement s'empiler dans un hex est basé sur le nombre de silhouettes de soldats apparaissant sur les pions : il est possible d'empiler sans pénalité n'importe quel nombre de Formations amies totalisant jusqu'à sept silhouettes. Tout hex contenant un nombre de Formations amies avec huit silhouettes ou plus viole les limites d'empilement et est considéré « surempilé ». La limite d'empilement des Formations s'applique à la fin de chaque Tour. À ce moment, le propriétaire des Formations doit en éliminer suffisamment afin de ramener tout hex surempilé dans la limite d'empilement.

8.2.1 Concernant l'empilement, chaque Char compte pour 3 silhouettes, mais il ne peut jamais y avoir 2 Chars dans le même hex.

Exemple : Le joueur allemand a deux Sections allemandes Démoralisées dans un même hex à la fin du Tour du joueur français (après un Mouvement et un Tir d'Opportunité par exemple). Il doit éliminer l'une de ces Sections. Vous êtes toujours libre de violer les limites d'empilement pendant un Tour ; afin de faire Progresser des Formations supplémentaires dans une situation de Mêlée, ou de surcharger un hex Objectif par exemple ; mais vous devez trouver un moyen de remédier à la situation avant la fin du Tour ou vous devrez faire face à des pertes supplémentaires.

8.2.2 Les limites d'empilement doivent être respectées dès la mise en place du scénario.

9. Initiative

Il y a deux Cartes Initiative, l'une pour les parties opposant les forces françaises aux forces allemandes, et l'autre pour les parties opposant les forces américaines aux forces allemandes. Le scénario indique le camp qui commence la partie en possession de la Carte Initiative.

IMPORTANT : La Carte Initiative ne fait jamais partie de la main d'un joueur, et par conséquent, ne compte jamais dans la limite de la taille de sa main.

9.1 Relance

À tout moment au cours de la partie, le joueur qui possède la Carte Initiative peut choisir d'annuler tous les effets du dernier Jet de Dés réalisé (y compris tout déclencheur qui lui est associé) et de le relancer. Cette décision doit être prise avant que tout déclencheur ou résultat de ce jet ne soit appliqué.

Lorsqu'un joueur demande à relancer un jet de cette façon, il doit donner la Carte Initiative à son adversaire, qui la gardera jusqu'à ce qu'il choisisse à son tour de relancer un jet, et la redonnera au premier joueur. Donner la Carte Initiative de cette façon peut se faire un nombre illimité de fois au cours d'une partie ; y compris pendant la même série de Jets de Dés.

9.2 Égalité

Lorsqu'un scénario se termine par une égalité : « 0 » PV après une Mort Subite ou si les deux joueurs se sont rendus simultanément par exemple ; le joueur qui a la Carte Initiative gagne la partie.

La Carte Initiative agit donc comme une sorte de mécanisme d'équilibre pour tempérer le hasard inhérent à tout jeu avec des cartes ou des dés. La Carte Initiative changera de main entre les joueurs en fonction des hasards de la guerre, bien que cela ne soit pas obligatoire ; il est possible qu'un joueur puisse se retenir de l'utiliser pendant toute une partie.

10. Ligne de Vue (LDV)

10.1 Vérification des LDV

En général, une Formation dans un hex doit être capable de « voir » une Formation dans un autre hex afin de pouvoir lui tirer dessus. Une LDV est vérifiée en traçant une ligne droite entre le point central de l'hex de « l'observateur » et le point central de l'hex de la « cible ». Si la ligne passe dans un hex contenant un terrain bloquant ou touche la représentation physique d'un Bâtiment, alors la LDV est bloquée [10.2]. Si la ligne passe à travers un hex contenant un terrain gênant, la LDV est gênée [10.3]. Les vérifications de LDV peuvent être faites à tout moment par chacun des joueurs.

Tout Obstacle ou Gêne dans, ou faisant partie de, l'hex de l'observateur ou de la cible n'affecte pas la LDV. C'est par exemple le cas pour une Clôture ou un Mur [T105, T122].

Ainsi, un côté d'hex de Mur qui ne fait pas partie des six côtés de l'hex de l'observateur ou de la cible bloque la LDV, même si la LDV est tracée en suivant exactement le bord d'hex du Mur sur toute sa longueur.

La LDV est toujours réciproque : si la Formation A peut voir la Formation B, alors la Formation B peut aussi voir la Formation A.

10.1.1 Formations & LDV

Les Unités et les Leaders, amis ou ennemis, dans un hex intermédiaire ne bloquent ni ne gênent la LDV en aucune façon.

Les Chars, amis ou ennemis, dans un hex intermédiaire ne bloquent pas la LDV, mais la Gênent [10.3].

10.2 Obstacles & LDV

Tout terrain [T100 – T124] avec le symbole « Ø » dans la colonne LDV de la Table des Terrains est appelé un « Obstacle ».

Une Formation dans un hex ne peut pas voir une Formation dans un autre hex si la LDV est bloquée par un Obstacle.

10.2.1 Obstacles Incendies

Un marqueur Incendie (Blaze) [T100] est considéré comme remplissant entièrement l'hex qu'il occupe. Une LDV traversant n'importe quelle portion d'un hex Incendié ; y compris le long d'un de ses côtés d'hex ; est bloquée par ce marqueur.

10.2.2 Arbres Solitaires— Un arbre solitaire dans un hex est purement esthétique ; il ne bloque pas la LDV, ni n'est considéré comme un Bois. Il n'a aucun effet sur le jeu.

10.3 Gènes & LDV

Certains terrains sont trop peu denses ou trop bas pour être considérés comme un Obstacle complet à la LDV. On les appelle des « Gènes » parce qu'ils gênent le tir tracé à travers eux vers un autre hex au lieu de l'empêcher. Tous les terrains Gênants remplissent entièrement l'hex ; une LDV tracée à travers n'importe quelle portion de cet hex (y compris le long d'un de ses côtés d'hex) est considérée gênée. Si le côté d'hex sépare deux terrains gênants, seul le modificateur le plus élevé est pris en compte.

10.3.1 Ciblage & Gènes

Toute LDV de Précision [O19.2.1.2] ou de Ciblage [O21.2] passant dans un hex de Gène intermédiaire aura son Jet diminué d'une valeur égale à celle indiquée pour ce terrain dans la colonne LDV de la Table des Terrains. Si le Téléphone ou l'Arme atteint sa cible, aucun jet d'Impact d'Artillerie/Tir ultérieur ne sera affecté par la Gène.

La gène a déjà été prise en compte en réduisant les chances d'obtenir un coup au but contre la cible en premier lieu.

10.3.2 Tirs & Gènes

Tout Tir n'étant pas un Tir d'Artillerie Légère [O21.3] passant dans une Gène intermédiaire aura sa PF réduite d'une valeur égale à celle indiquée pour ce terrain dans la colonne LDV du Table des Terrains.

10.3.2.1 Puissance de Feu Minimale— Un Tir dont la PF est réduite à « 0 » ou moins à cause de Gènes n'est pas résolu : il faut une PF finale d'au moins « 1 » pour pouvoir faire un Jet de Tir. Les Actions qui augmentent la force d'Attaque d'un Tir peuvent être utilisées de façon à ce que la PF du tir passe à 1 ou plus.

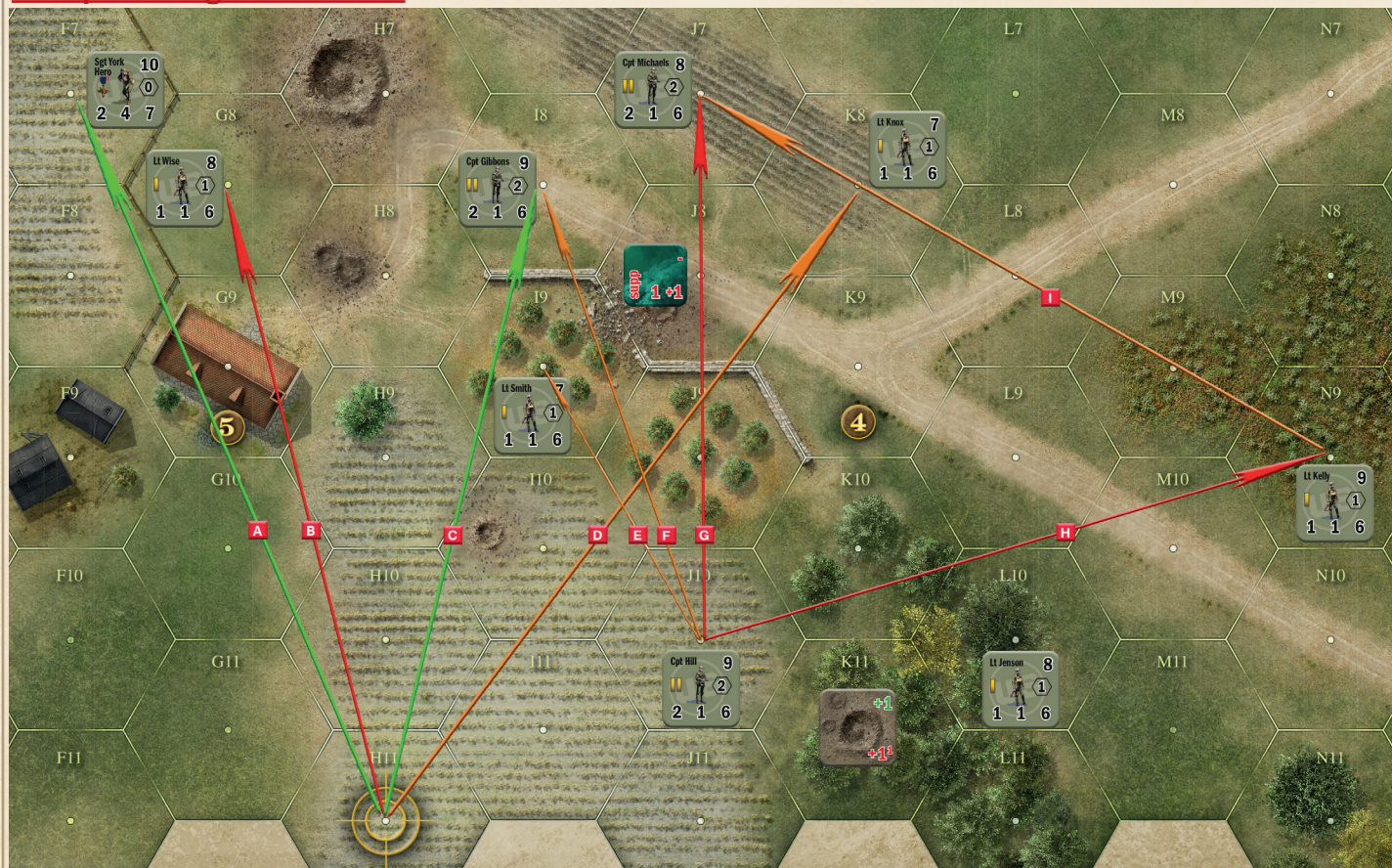
10.3.3 Modificateurs de Gènes— Les Gènes ne sont pas cumulables : seul le modificateur le plus élevé est utilisé, et ce modificateur n'est pas augmenté si le nombre de Gènes entre l'observateur et la cible est supérieur à un.

Une Section tire sur une Escouade à trois hexes de distance. Les deux hexes intermédiaires contiennent des Broussailles. La PF totale de la Section est réduite de 3 à cause de la Gène des Broussailles, et non de 6 pour les deux. Si l'un des deux hexes intermédiaires contenait aussi un marqueur Fumée « 4 », la PF serait à la place réduite de 4 à cause de la Fumée. Si les deux hexes intermédiaires contenaient un marqueur Fumée « 4 », le modificateur serait toujours de -4.

10.3.4 Gènes du Gaz et des Fumées— Un marqueur Fumée [T119] ou Gaz [T107] remplit entièrement l'hex qu'il occupe. Une LDV tracée à travers toute portion d'un hex de Fumée ou de Gaz (y compris le long d'un de ses côtés d'hex) est gênée par ce marqueur.

Le positionnement physique d'un marqueur Fumée/Gaz/Incendie dans un hex n'a pas d'importance : c'est un terrain « inhérent » qui affecte entièrement l'hex (y compris ses six côtés d'hex) tant qu'il reste en place.

Exemples de Lignes de Vue 1 :



A-L'Observateur d'Artillerie [2.4] (considéré comme étant au niveau 2) [O19.2.1.1] en H11 peut voir York en F7.

B-L'OA ne peut pas voir Wise en G8 car le Bâtiment en G9 crée un hex d'angle mort [T110.4.1].

C-L'OA en H11 peut voir Gibbons en I8 par-dessus le Verger, sans Gène, parce que celui-ci est à une élévation inférieure.

D-L'OA en H11 peut voir Knox en K8, avec une Gène de 1 à cause du Gaz [T107] en J8. Si Knox se trouvait en J8, la même Gène s'appliquerait, car le Gaz gêne les LDV tracées dans ou depuis son hex, pas seulement à travers.

E-Hill en J10 peut voir Smith en I9 ; toutefois, toute Attaque entre les deux hexes subira une pénalité de -2 pour la Gène du Verger en J9 (le côté d'hex I9/J10 appartient à un hex de Champ et un hex de Verger ; c'est la Gène la plus élevée qui est prise en compte).

F-Hill en J10 peut voir Gibbons en I8 ; toutefois, toute Attaque entre les deux hexes subira une pénalité de -2 pour la Gène du Verger en I9 et J9 ; et non -4 pour traverser deux hexes de Verger [10.3.3].

G-Hill en J10 ne peut pas voir Michaels en J7 au-delà du Mur intermédiaire à la même élévation, car ce Mur n'est pas un des six côtés d'hex de l'hex du tireur ou de la cible [T122].

H-Hill en J10 ne peut pas voir Kelly en N9 à cause de l'obstacle de Bois.

I-Kelly en N9 peut voir Michaels en J7 ; toutefois, toute Attaque entre les deux hexes subira une pénalité de -3 pour la Gène des Broussailles en M9 ; et non de -4 pour la traversée de l'hex des Broussailles et de Champs (K8) [10.3.3].



Exemples de Lignes de Vue 2 :

A-L'Observateur d'Artillerie [2.4] (considéré comme étant au niveau 2) [O19.2.1.1] en A6 ne peut pas voir Durant en B1 au-delà de l'hex de Colline intermédiaire qui est au même niveau d'élévation que l'OA.

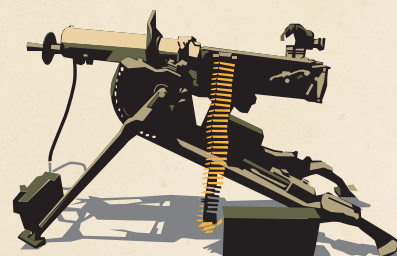
B-L'OA peut voir Pastre en C4 car il est au même niveau d'élévation.

C-L'OA ne peut pas voir Ravy en E4 au-delà de l'hex intermédiaire de Colline qui est à une élévation supérieure à celle de l'OA.

D, E, F-Barnier peut voir Durant en B1 et Maran en E2 parce qu'il est dans un hex de crête et peut voir une élévation inférieure. Il peut voir Ravy (E4) au même niveau d'élévation parce que la LDV n'est pas bloquée.

G-Maran en E2 ne peut pas voir Pastre en C4 car la colline intermédiaire est plus haute que leurs positions respectives.

H-Pastre en C4 ne peut voir personne.



10.4 Bords du Plateau et hexs Hors-Plateau

Lorsqu'un hex de bord de plateau est un terrain bloquant ou gênant, « l'hex virtuel » s'étendant hors-carte devra être considéré comme étant de même nature en ce qui concerne les LDV.

11. Les Armes



11.1 Effets

Les Armes ont une PF et une Portée (parfois encadrées) et éventuellement un modificateur négatif (en rouge gras, comme dans l'illustration) pour le Mouvement de l'Unité qui la porte. Lorsqu'une Unité est activée [O14.1], toute Arme qu'elle porte est activée avec elle. Seule une Unité en Bon Ordre (*non Démoralisée, ni Supprimée*) [3.2.1] peut tirer avec son Arme, et peut le faire soit séparément, soit en formant un Groupe de Tir [O21.3.1]. Les Armes d'Artillerie Légère, celles avec une bande blanche, ne peuvent pas faire partie d'un Groupe de Tir.

11.2 Transport

Chaque Unité peut « porter » une seule Arme. Cela est représenté en plaçant physiquement l'Arme sur l'Unité. Toute Arme acquise via la Table de Soutien de cette nation doit être donnée à l'Unité indiquée avec l'Arme. Seule une Escouade peut porter un Lance-Flammes.

Les Armes tiennent confortablement sur les pions des unités. En les décalant un peu vers le haut et la gauche, toutes les caractéristiques de l'Unité sont visibles.

11.3 Élimination & Transfert

Une Arme peut être transférée uniquement d'une Section vers une Escouade (pas vers une autre Formation) via la dépense de 1 PM pendant un Ordre Mouvement [O23], ou gratuitement lors d'un Détachement [E64]. Une Arme peut être volontairement éliminée par son propriétaire à tout moment, sauf lorsque l'Unité est éliminée.

Si une Unité avec une Arme est éliminée, son Arme va dans la Case des Armes de la Piste des Pertes.

Une Arme portée par une Unité qui quitte le plateau reste avec cette Unité.

11.4 Armes Cassées

Lorsqu'une Arme casse (s'enraye, est à court de munitions), elle est retournée sur sa face « Cassée ». Une Arme Cassée qui casse à nouveau est éliminée.

Lorsqu'un joueur détermine un Hex Aléatoire [1.8] - à cause d'un Sniper ou de certains Événements - le numéro de l'hex est comparé à celui de chaque Arme Cassée présente sur le plateau. Cela se produit *avant* d'appliquer le résultat de l'Événement/Sniper.

- Si le nombre est dans l'intervalle de résultat de « Réparation » de l'Arme (en vert), alors elle est retournée sur sa face normale, et peut être utilisée immédiatement.

- Si le nombre est dans l'intervalle de résultats « Élimination » (en rouge), alors elle est éliminée.
- Sinon l'Arme reste Cassée.

11.5 Arme fonctionnelle

Une Arme fonctionnelle est une Arme en état de marche, possédée par une Unité en *Bon Ordre* [3.2.1] et qui n'est ni dans des Barbelés [F131.3] ni dans une Étendue d'Eau [T111, T120, T123].

11.6 Artillerie Légère

Certaines Armes - celles avec une bande blanche en couleur de fond des caractéristiques, ou avec leur PF dans un carré blanc - sont appelées « Artillerie Légère ». Les canons possédés par la plupart des Chars [3.1.1] sont aussi considérés comme de l'Artillerie Légère en ce qui concerne le Tir [O21.3.1.1 et O21.3.2].



L'Artillerie Légère :

- doit d'abord obtenir un coup au but via le Ciblage avant de pouvoir faire un Jet d'Attaque [O21.2] ;
- ne peut pas participer à un Groupe de Tir [O21.3.1] ;
- ne peut pas être utilisée pour le Tir d'Opportunité [A42].

11.7 Armes Spécialisées

Un lance-flamme réduit automatiquement la Couverture [T99.3] de sa cible à « 0 », sans modification possible et ne peut être possédé que par une Escouade (pion à 2 silhouettes).

12. Téléphones

Les Téléphones sont des marqueurs représentant les batteries d'artillerie hors-carte. Chacun a une PF entre 8 et 10. Si un joueur acquiert un Téléphone, il est placé dans la Case d'Artillerie de son choix, ou comme indiqué dans les Règles Spéciales du Scénario. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Téléphone en jeu à la fois. Un Téléphone n'est *pas* une Arme. Voir O18 et O19 pour les règles d'utilisation des Téléphones.

13. Suppression

13.1 Placement

Un marqueur Suppression peut être placé sur une Formation via certains Événements ou Actions, l'effet de certains Ordres ou à cause d'un résultat « égalité » pendant un Jet de Défense [O21.3.7], de Ralliement [O25.3] ou de Repli [O26.2].

13.2 Effets

Une Formation avec un marqueur Suppression a -1 à sa PF, -1 à sa Portée, -1 à son Mouvement et -1 à son Moral. Le Commandement et la procédure de détermination du Leader le plus Haut-Gradé ne sont pas affectés par la Suppression.

Les Armes elles-mêmes ne peuvent pas être Supprimées, mais une unité Supprimée ne peut utiliser aucune arme en sa possession.

Le symbole d'Arme dans le coin supérieur gauche du marqueur Suppression est là, comme aide-mémoire.

13.3 Retrait

Un marqueur Suppression ne peut être retiré d'une Formation qu'au début d'un Ordre Ralliement, ou si la Formation est éliminée, ou bien sort du plateau ; ou selon les effets de certains Ordres ou Actions.

ORDRES

014. Règles Générales

014.1 Activation

Aucun Ordre ne peut être donné sans jouer une carte Destin depuis la main *et* avec le nom de cet Ordre imprimé en haut de la carte.

Pour donner un Ordre, le joueur *actif* (uniquement), révèle une carte de sa main, annonce qu'il effectue l'Ordre indiqué, et place la carte dans sa défausse de cartes Destin. Ensuite, le joueur désigne et active *une* Formation amie *ou un joueur* (selon ce qui est approprié pour l'Ordre ; car le Ralliement [O25] et le Repli [O26] activent des joueurs et non des Formations) *qui n'a pas encore été activé pendant ce Tour* pour effectuer l'Ordre.

014.2 Leader

Lorsqu'un Leader est activé, il peut à son tour activer toutes, quelques-unes ou aucune des Unités amies dans son Rayon de Commandement [3.3.1.1] pour effectuer le même Ordre. Au cas où une « chaîne » d'activation est commencée par le Leader le plus Haut-Gradé, un Leader

peut « transférer » l'activation à un ou plusieurs autres Leaders [3.3.1.2]. Toutes les Formations à activer pour un Ordre doivent être identifiées avant que l'Ordre ne soit résolu.

O14.2.1 Leader de Chars— Seul un Leader de Chars peut activer des Chars dans son Rayon de Commandement, pour effectuer un Ordre Mouvement ou de Progression (et aucun autre Ordre). Tous les Chars activés sous les Ordres d'un Leader de Chars doivent être identifiés avant que l'Ordre ne soit résolu. Un Leader de Chars n'active jamais d'Unités ou de Leaders.

O14.3 Un Ordre à la Fois— Un Ordre annoncé doit être intégralement résolu avant de donner l'Ordre suivant, ou avant que le joueur n'annonce la fin de son Tour. Ceci inclut toutes les Actions nécessitant que cet Ordre soit en cours.

Il n'est pas possible d'activer deux Formations pour un Mouvement, en bouger une, puis jouer un Ordre Repli contre votre adversaire pour écarter du chemin une Formation ennemie, puis reprendre le Mouvement et bouger une autre Formation.

O14.4 Actions et Événements pendant les Ordres— Les deux joueurs peuvent annoncer n'importe quel nombre d'Actions *pendant* un Ordre, tant que les prérequis pour ces Actions sont satisfaits. Pendant un Ordre, il peut se produire n'importe quel nombre d'Événements aléatoirement.

Si un Leader et une Section sont activés pour un Mouvement, la Section peut bouger en premier et jouer une ou plusieurs Actions Travaux du Génie [A41] avant que le Leader ne commence son Mouvement.

O14.5— Lorsqu'un Ordre est donné, au moins une des Formations activées pour cet Ordre doit l'effectuer.

Si un Ordre Mouvement est donné, au moins une des Formations activées doit physiquement traverser un côté d'hex et entrer dans un autre hex ; il n'est pas possible de donner un Ordre Mouvement dans le seul but de jouer une Action Tir d'Assaut [A31], par exemple.

015. Passer (Défausser)

Si un joueur choisit de ne *pas* donner d'Ordre pendant son Tour, il peut défausser autant de cartes qu'il le désire, jusqu'à la Limite de Défausse de sa nationalité (indiquée sur la fiche du scénario).

016. Progression

016.1 Procédure

Une Formation activée pour Progresser peut entrer dans un hex adjacent et doit s'y arrêter. Ceci peut être fait même si l'hex est occupé par l'ennemi.

C'est la façon la plus courante d'engager une Mêlée entre des Formations adverses.

Pendant une Progression, on ignore les PM et les Coûts de Mouvement du terrain. De plus, le joueur inactif *ne peut pas* utiliser l'Action Tir d'Op [A42] contre des Formations en Progression.

Vous ne pouvez progresser que d'un seul hex, mais vous êtes immunisé aux Tirs.

016.2 Capacités

Les Formations en Progression qui commencent l'Ordre dans le même hex peuvent Progresser une par une, ou en pile.

Une Formation qui Progresse peut :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi ;
- sortir par le bord de plateau *ennemi* (excepté les Agents de Liaison) ;
- un Agent de Liaison (uniquement) qui progresse peut sortir par le bord de plateau *ami*.

016.3 Restrictions

Une Formation qui Progresse ne peut pas :

- entrer dans un hex infranchissable [T100 ; T124] ;
- entrer ou sortir d'un hex de Pont [T102] à travers autre chose qu'un côté d'hex de Route/Rail ;
- sortir par le bord gauche ou droit du plateau ;
- sortir par le bord de plateau *ami* (**Exception** : seuls les Agents de Liaison peuvent sortir par le bord de plateau *ami*).

O16.3.1 Casse Moteur— Un Char Démoralisé avec un facteur de Mouvement « - » ne peut faire ni Mouvement ni Progression.

016.4 Mêlée

À la *conclusion* de tout Ordre ou de Déclencheur ; mais plus probablement après un Ordre Progression ; entraînant l'occupation d'un hex par des Formations des deux camps, une Mêlée s'ensuit dans cet hex. S'il y a plusieurs hexs de Mêlée, le joueur actif choisit l'ordre de résolution, un à la fois.

O16.4.1 Force de Mêlée— Si un camp n'a qu'un Agent de Liaison présent dans l'hex, il est automatiquement éliminé et rapporte 1 PV à l'adversaire, puis la Mêlée prend fin. Aucune Carte d'Action ou de Stratégie ne peut être jouée dans ce cas.

Dans tous les autres cas, après que *les deux* joueurs ont joué et résolu toute Carte d'Action (y compris une Action d'Embuscade [A30]) et/ou toute Carte Stratégie utilisable en Mêlée, chaque joueur additionne la PF courante de ses Formations restantes (*pas* celle des Armes) dans l'hex de Mêlée, puis ajoute +1 pour chaque Formation avec une PF encadrée, afin d'obtenir sa « PF de Mêlée ». Un Char utilise sa valeur de PF *la plus faible* lorsque deux valeurs de PF sont imprimées sur le pion.

Si, à cause d'Action(s) d'Embuscade, un camp, ou les deux, n'ont *plus* de Formations restantes, la Mêlée prend fin sans effet supplémentaire.

O16.4.2 Jet de Mêlée— Le joueur *inactif* fait un Jet de Dés et l'ajoute à sa PF de Mêlée pour obtenir son « Total de Mêlée ». *Ensuite*, le joueur actif fait de même.

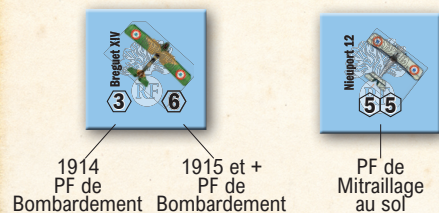
Les Jets ; bien qu'ostensiblement simultanés ; sont échelonnés afin de faciliter la gestion des dés Déclencheurs et l'utilisation éventuelle de la Carte Initiative après chacun d'eux.

Si, à cause d'un Déclencheur au cours d'un Jet de Mêlée, un camp, ou les deux, n'ont *plus* de Formations restantes dans l'hex, la Mêlée prend fin sans effet supplémentaire.

O16.4.3 Résultat de la Mêlée— Le camp avec le Total de Mêlée le plus bas voit *toutes* ses Formations ayant participé éliminées. En cas d'égalité, *les deux* camps sont éliminés, sauf si un joueur a commencé la Mêlée dans un Blockhaus [F126] ou une Casemate [F129] ; auquel cas, seul *l'autre* camp est éliminé.

Il peut parfois être judicieux de faire un sur-empilement lors d'une situation de progression en Mêlée afin d'avoir de meilleures chances de la remporter (ou en prévoyance d'Emboscades), même si vous perdrez probablement une ou plusieurs de ces Formations en sur-empilement à la fin du Tour.

O17. Frappe Aérienne



O17.1 Procédure

- 1) Tirez un Hex Aléatoire, placez-y le marqueur d'avion clairement orienté face à l'une des six directions de la boussole (le nez de l'avion est aligné sur un côté d'hex et visuellement, trace une ligne d'hexs).
- 2) S'il Bombarde, choisissez un hex occupé dans la ligne d'hexs, *toutes* les *Unités* dans cet hex sont *Supprimées*, puis attaquez-les en utilisant la PF de Bombardement de l'avion.
- 3) S'il Mitraille, choisissez 2 hexs adjacents dans la ligne d'hexs, *toutes* les *Unités* dans ces hexs sont *Supprimées*, puis attaquez-les en utilisant la PF de Mitrailage de l'avion. Il faut faire un jet séparé de Mitrailage au sol contre chaque hex *occupé*.
- 4) Déterminez la force d'attaque aérienne correcte en vous basant sur la table ci-dessous. La PF de Bombardement augmente tout au long de la guerre. La PF de Mitrailage au sol n'est disponible que tardivement :

PF de Bombardement— Britannique, Français, US et Allemand: 3 en 1914, 6 lors des années suivantes.

PF de Mitrailage au sol— Britannique et Français (à partir de février 1916) : 5 ; Allemand (disponible à partir d'août 1915) et US : 5.

5) Pour chaque hex attaqué, la PF de Bombardement ou de Mitrailage au sol (choisie par le joueur qui attaque) est ajoutée à un Jet de Tir pour obtenir un Total d'Attaque, opposé à un Total de Défense pour chaque Formation présente dans l'hex cible. Les cibles au sol ne ripostent pas contre l'avion qui attaque.

6) Retirez l'avion du plateau et mettez-le de côté pour utilisation ultérieure lors d'un nouvel Ordre Frappe Aérienne.

O17.2 Efficacité

Les Gênes [10.3], les Obstacles [10.2] et les hexs bloquants n'affectent pas les Frappes Aériennes. Les Frappes Aériennes ne bénéficient pas de l'Avantage de Hauteur [T110.2].

O18. Artillerie Refusée

Lorsqu'un Ordre d'Artillerie Refusée est donné, ce joueur cause la panne du Téléphone [12] adverse. Si le téléphone était déjà cassé, il est éliminé. Un Téléphone éliminé est toujours

remis avec les pions inutilisés plutôt que sur la Piste des Pertes. **Rien ni personne n'est activé durant un Ordre Artillerie Refusée.**

O18.1 Lorsqu'un Téléphone est Cassé, retirez immédiatement les marqueurs Salve de Réglage et Impact d'Artillerie de ce joueur présents sur le plateau.

Un Téléphone ne tombe pas réellement en panne ; un Téléphone Cassé ou éliminé représente plutôt la coupure momentanée des lignes, ou l'incapacité des chefs de batterie loin derrière le front à soutenir votre bataille à ce moment précis.

O19. Artillerie Demandée

Lorsqu'un Ordre Artillerie Demandée est donné, ce joueur doit choisir d'effectuer *soit* un « Accès à la Batterie », *soit* un « Tir pour Effet ». Seul l'Accès à la Batterie peut être choisi si le joueur a un Téléphone [12] Cassé. Le Tir pour Effet ne peut être choisi que s'il a un Téléphone fonctionnel.

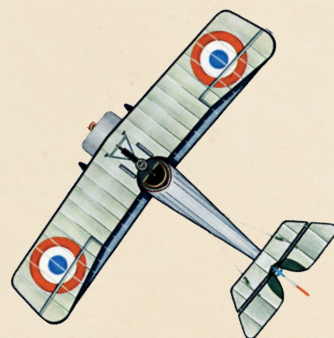
O19.1 Accès à la Batterie

Si le Téléphone est cassé, le joueur actif le retourne sur sa face fonctionnel et le place



Exemple de Frappe Aérienne 1 :

Le joueur allemand annonce un Ordre Frappe Aérienne. Il tire la carte G-7, dont l'hex aléatoire est G11. Il place son avion dans cet hex, pointant son nez vers un côté d'hex, traçant visuellement la ligne d'hexs qu'il souhaite attaquer. Comme il a placé l'avion sur sa face Bombardement, il peut attaquer un hex dans cette ligne. Il déclare G8 et place un marqueur Suppression sur toutes les Unités dans cet hex. L'hex est ensuite attaqué avec une PF de Bombardement de 6 (car le scénario se déroule en 1918). Il faut ajouter ce nombre à un Jet de Tir [O21.3.6] pour déterminer le Total d'Attaque. Chaque Formation US dans l'hex cible doit faire un Jet de Défense [O21.3.7].



Exemple de Frappe Aérienne 2 :

Le joueur allemand annonce un Ordre Frappe Aérienne. Il tire la carte G-7, dont l'hex aléatoire est G11. Il place son avion dans cet hex, pointant son nez vers un côté d'hex, traçant visuellement la ligne d'hexs qu'il souhaite attaquer. Comme il a placé son avion sur sa face Mitrailage, il peut attaquer deux hexs adjacents dans cette ligne. Lorsqu'il a déclaré les hexs cibles (J9 et K9), il place un marqueur Suppression sur toutes les Unités dans ces hexs. Ils sont ensuite attaqués séparément par Mitrailage (PF 5). Pour chaque hex, il faut ajouter 5 à un Jet de Tir [O21.3.6] pour déterminer le Total d'Attaque. Chaque Formation US dans les hexs cibles doit faire un Jet de Défense [O21.3.7]. Notez que la Gène du Gaz n'affecte pas les Assauts Aériens.

dans la Case de type de Bombardement de son choix (en fonction des restrictions de période [O19.2]).

O19.2 Tir pour Effet



Si le Téléphone n'est pas Cassé, le joueur actif place son Téléphone dans la Case de type de Bombardement de l'un des espaces autorisés : Barrage Local, Barrage Fixe/Roulant, ou Attaque au Gaz. Voir la Table ci-dessous pour les disponibilités des types de Bombardements. Ensuite, le joueur active son Leader le plus Haut-Gradé ou son Observateur d'Artillerie (OA), (personnifié par le symbole de cible sur le bord de plateau du joueur). Le Leader ou l'OA agira comme « l'Observateur » pour le bombardement à suivre. Pour que le Leader puisse observer, il ne doit pas être Démoralisé et ne pas encore avoir été activé pour ce tour. Pour que l'OA puisse observer, il ne doit pas avoir été activé pour observer précédemment au cours de ce Tour.

Barrage Local
Toujours
Barrage Fixe/Roulant
À partir de janvier 1915
Attaque au Gaz*
Allemagne : à partir de juin 1915
France : à partir de juillet 1915
Royaume-Uni : à partir de juillet 1915
USA : à partir de l'entrée en guerre

*La première attaque au gaz officielle sur le front de l'ouest s'est produite le 22 avril 1915, mais ce n'était pas un bombardement ; le gaz allemand a été déployé grâce à des projecteurs de gaz et dérivait sous le vent vers la ligne de front ennemie.

O19.2.1 Procédure de Bombardement Initial— Si le marqueur de Salve de Réglage (SR) du joueur n'est pas encore sur le plateau, celui-ci effectue les trois étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) Réglage
- 2) Précision
- 3) Impact

Chaque étape est expliquée en détail ci-dessous.

Un Ordre Artillerie Demandée représente un Leader ou un OA demandant un « Tir pour Effet » afin de bombarder plusieurs hexs. En attendant un nouvel Ordre Artillerie Demandée, un opérateur téléphonique passe son temps à rechercher, observer et corriger les Salves de Réglage.

O19.2.1.1 Réglage— Placez d'abord le pion Salve de Réglage (SR) dans n'importe quel hex se trouvant dans la LDV de l'Observateur (l'OA est considéré comme étant au niveau 2 en ce qui concerne les LDV [10]) : cela indique l'hex qui sera potentiellement le centre du bombardement. Cet hex peut être un hex infranchissable (comme un Incendie ou un hex d'Étendue d'Eau). Le pion SR doit être placé sur le plateau en indiquant le type de bombardement choisi par le joueur en fonction de la Case de type de Bombardement qui

contient son Téléphone : « Barrage Local » ou « Barrage Fixe/Roulant ». Si le joueur annonce une Attaque au Gaz, utilisez la face « Barrage Local » du pion SR.

O19.2.1.2 Précision— Les Attaques au Gaz sont disponibles pour tous les Téléphones du moment que le scénario a lieu pendant une période où les Attaques au Gaz sont autorisées (voir la Table ci-dessus). Si le joueur actif souhaite utiliser le Gaz, il doit l'annoncer avant de vérifier la Précision.

Lorsque le pion SR a été placé, faites un Jet de Ciblage normal [O21.2.1.1] en utilisant la portée entre l'Observateur et l'hex de la SR. Ce jet est modifié par toute Gène se trouvant dans la LDV, comme d'habitude [10.3.1]. Si l'Observateur est l'OA et que la SR est placée dans son propre hex, considérez que la portée est de 1.

O19.2.1.2.1 Coup au But— Si le Jet de Ciblage donne un 'coup au but', l'Artillerie est précise : révélez la carte en haut de la pioche de cartes Destin et ignorez tout sauf les deux dés. En utilisant la boussole sur le plateau, chaque dé donnera la direction d'erreur de la SR : la SR se déplace d'un hex dans la direction du dé blanc, ensuite elle se déplace d'un hex dans la direction du dé coloré. Ceci n'est PAS un Jet de Dés, tout déclencheur est donc ignoré.

Oui, cela peut ramener la SR dans l'hex d'origine ; bien visé !

O19.2.1.2.2 Échec— Si le Jet de Ciblage est 'raté', l'Artillerie n'est pas précise : tirez la carte en haut de la pioche de cartes Destin et ignorez tout ce qui s'y trouve sauf les deux dés. En utilisant la boussole imprimée sur le plateau, le premier dé (le blanc) donne la direction d'erreur de la SR et le second dé (coloré) donne la distance en hexs dont la SR doit se déplacer dans la direction obtenue. Ceci n'est PAS un Jet de Dés, tout déclencheur est donc ignoré.

Oui, cela peut amener la SR sur vos propres troupes ; mal visé !

O19.2.1.2.3 Hors-Carte— Toute SR qui sort du plateau - même brièvement - est retirée du jeu sans effet supplémentaire et l'Ordre prend fin. Et, à cause de la zone d'explosion de 7 hexs (voir plus loin), une SR peut occuper un hex infranchissable (comme un Incendie ou un hex Étendue d'Eau).

O19.2.1.3 Impact et Attaque au Gaz— L'hex dans lequel la SR finit par arriver devient l'hex central de la zone d'impact d'artillerie du Téléphone activé. Si le joueur a déclaré une Attaque au Gaz, l'hex de la SR et chaque hex adjacent seront affectés. Le joueur actif place sept marqueurs Gaz sur le plateau, un dans l'hex occupé par la SR, et un dans chaque hex adjacent. Aucun Jet d'Impact n'est fait. Dans chacun de ces hexs, l'Attaque au Gaz inflige les dégâts suivants :

- Démoralisation de toutes les Formations ayant un marqueur Suppression. Le marqueur Suppression est conservé.
 - Placez un marqueur Suppression sur toutes les Formations non Supprimées.
- Ceci met fin à l'Ordre, la SR est retirée et tous les marqueurs Gaz restent sur le plateau.

O19.2.1.4 Impact et Barrage d'Artillerie— L'hex dans lequel la SR finit par arriver devient l'hex central de la zone d'impact d'artillerie du Téléphone activé :

- Si le joueur a choisi un Barrage Local, l'hex de SR et chaque hex adjacent seront affectés.
- Si le joueur a choisi un Barrage Fixe/Roulant, une ligne droite de sept hexs, avec l'hex de la SR comme centre de cette ligne seront affectés. Le joueur actif place un marqueur d'Impact d'Artillerie dans chacun des trois hexs rayonnant depuis deux côtés opposés de l'hex de SR, afin de former une ligne parfaitement droite.

O19.2.1.4.1 Hexs vides— Les hexs vides (ne contenant aucune Formation) sont attaqués en premier. Un seul Jet d'Impact est fait contre tous ces hexs. Un Jet d'Impact d'Artillerie suit les mêmes règles et restrictions qu'un Jet de Tir [O21.3.6], mais, comme les Téléphones ne sont pas des Armes, un déclencheur « Enrayé » ne pourra pas les casser.

Tous les terrains (sauf les Terrains infranchissables et les Trous d'obus) ont une « vulnérabilité » de 18. Si le total d'Impact de l'Artillerie est supérieur ou égal à la vulnérabilité du terrain [T99.5], un marqueur Trou d'Obus ou de Ruine (en fonction du Terrain [T99-T124]) est placé dans l'hex.

Toutes les Fortifications (sauf les Blockhaus [F126] ou les Casemates [F129]) ont une « vulnérabilité » de 18. Si le total d'Impact de l'Artillerie est supérieur ou égal à la vulnérabilité de la Fortification [F125.3], celle-ci est immédiatement dégradée [T99.5].

Aucun Jet d'Impact d'Artillerie n'est fait contre un hex contenant déjà un marqueur Trou d'Obus.

Les précédents barrages ont déjà fait le travail, un sol lunaire reste un sol lunaire.

O19.2.1.4.2 Hexs Occupés— Deuxièmement, le joueur actif détermine l'ordre d'attaque des hexs contenant des Formations. Pour chaque hex :

- Un seul Jet d'Impact est fait. Le Jet d'Impact de l'Artillerie suit les mêmes règles et restrictions qu'un Jet de Tir [O21.3.6], mais, comme les Téléphones ne sont pas des Armes, un déclencheur « Enrayé » ne les cassera pas.
- La vulnérabilité du Terrain ou de la Fortification (s'il y en a) dans l'hex est comparée au total d'Impact de l'Artillerie [T99.5]. Les Fortifications sont dégradées, ou des marqueurs Trou d'Obus sont placés comme pour une attaque contre des hexs vides.
- Les Formations dans cet hex se défendent maintenant contre le Jet d'Impact d'Artillerie en utilisant la Couverture actuelle de l'hex.

Ceci met fin à l'Ordre. Tous les marqueurs d'Impact d'Artillerie et de SR sont laissés sur le plateau si c'est une attaque par « Barrage Fixe/Roulant ».

O19.2.2 Procédure de Bombardement Ulérieur— Lors d'un Tour où le joueur actif a déjà fait un Bombardement, que son Téléphone n'est pas Cassé et un Observateur n'est pas encore activé, il peut commencer un nouveau Bombardement en jouant un autre Ordre

Artillerie Demandée. Si le joueur souhaite cibler une nouvelle région sur le plateau, il retire les marqueurs SR et d'Impact (mais pas ceux de Gaz déjà sur le plateau), place son Téléphone dans la Case de type de Bombardement de son choix et suit l'intégralité de la procédure de Réglage/Précision/ Impact décrite plus haut.

Bien qu'un joueur puisse faire souvent tirer son artillerie au cours de la bataille, il n'aura jamais plus d'une zone de Bombardement active à la fois.

S'il souhaite continuer à pilonner la même zone que la précédente attaque d'Artillerie et que le type actuel de Bombardement choisi est Barrage Fixe/Roulant, il laisse la SR en place et effectue le nouvel Ordre *en ignorant* les phases Réglage et Précision (les canons sont **réglés** sur la zone cible). Par contre, il doit *toujours* activer son Observateur, qui doit avoir une LDV vers l'hex de SR pendant l'intégralité de la Phase d'Artillerie.

O19.2.2.1 Barrage Fixe Réglé— Si le Téléphone est dans la case Barrage Fixe/Roulant et que le joueur actif désire effectuer un Barrage Fixe, la SR et les six marqueurs d'Impact d'Artillerie restent en place et la procédure régulière d'Impact est suivie. A la fin de l'Ordre, la SR et les six marqueurs d'Impact d'Artillerie sont laissés sur le plateau.

O19.2.2.2 Barrage Roulant Réglé— Si le Téléphone est dans la case Barrage Fixe/Roulant et que le joueur actif désire effectuer un Barrage Roulant, la SR et les six marqueurs d'Impact d'Artillerie sont décalés d'un hex dans la même direction (au choix du joueur actif). Si un ou plusieurs marqueurs se retrouvent hors-carte, ils sont retirés et remis avec les pions inutilisés. Ensuite, la procédure régulière d'Impact est suivie. À la fin de l'Ordre, la SR et les six marqueurs d'Impact d'Artillerie sont laissés sur le plateau.

020. Confusion

Cette carte ne peut être jouée pour donner un Ordre, sauf dans un cas particulier : si le joueur actif a un Agent de Liaison dans le même hex que son Leader le plus Haut-Gradé, que les deux n'ont pas encore été activés pour le Tour, et qu'il a un Téléphone fonctionnel sur la Piste d'Artillerie, il peut utiliser cette carte comme un Ordre Artillerie Demandée [O19], activant à la fois son Leader le plus Haut-Gradé ainsi que son Agent de Liaison. La distance de ciblage est déterminée depuis leur hex.

021. Tir

021.1 Cibles Potentielles

Pour qu'un Ordre Tir soit annoncé, au moins l'une des Formations (ou une Arme) activées doit avoir une Formation ennemie à la fois dans sa LDV et à Portée.

Vous pouvez activer le Leader A pour tirer, qui active ensuite l'Unité B. Ceci est légal si B est la seule des deux Formations à avoir une Formation ennemie à la fois dans sa LDV et à Portée. Vous pouvez aussi activer pour tirer une Unité avec une Portée de 2, même si la cible ennemie la plus proche est à trois hexs de distance si cette Unité transporte une Arme capable de tirer sur cette Formation ennemie.

021.2 Artillerie Légère & Ciblage

Les Armes d'Artillerie Légère [11.6] doivent d'abord obtenir un coup au but contre l'hex ciblé avant de faire un Jet de Tir.

Toutes les autres Armes - et toutes les Formations (sauf certains Chars, voir plus bas) - ne sont pas tenues de faire un Jet de Ciblage et passent directement à l'étape suivante [O21.3] lors d'un tir. Certains Chars ont deux types d'armement. Si la PE est imprimée dans un carré blanc, c'est de l'Artillerie Légère (le canon du char) et ils doivent obtenir un coup au but avant de pouvoir faire un Jet de Tir.

Il faut d'abord déterminer la distance entre l'Artillerie Légère qui tire et l'hex cible, ensuite faire un Jet de Ciblage pour voir si l'Arme ou le canon du Char touche et, si oui, un Jet de Tir [O21.3.6] s'ensuit, en utilisant la PF de cette Arme ou du canon du Char.

Les Leaders ne servent pas d'observateur pour les Armes d'Artillerie Légère. Les caractéristiques avec une bande blanche ne sont jamais modifiées par la valeur de Commandement d'un Leader ami [3.3.1.7].

021.2.1 Distance de Ciblage

Déterminez la distance en comptant le nombre d'hexs depuis la Formation qui tire jusqu'à l'hex cible ; *en incluant* l'hex cible, mais *en excluant* l'hex de la Formation qui tire. Si cette distance est supérieure à la Portée imprimée de l'Arme qui tire, alors ce tir ne peut pas être résolu.

Notez que les Mortiers ont une Portée minimum à laquelle ils peuvent tirer. Par exemple, le mortier léger français « Crapouillot » a une Portée de « 2-14 », il ne peut donc pas tirer dans un hex adjacent.

021.2.1.1 Jet de Ciblage— Une fois la distance déterminée, le joueur actif fait un Jet de Dés et *multiplie* les deux dés (au lieu de les additionner comme pour les autres jets). Le produit résultant *doit dépasser* la distance afin de toucher l'hex ciblé. Tout autre résultat est un échec, l'attaque est annulée sans effet supplémentaire.

Exemple de Barrage Roulant :

Dans ce scénario de 1917, le joueur allemand annonce un Ordre Artillerie Demandée, en activant Hptm Nehring dans l'hex F6. Comme le Téléphone allemand est déjà dans la case Barrage Fixe/Roulant, que la SR et les six marqueurs d'Impact d'Artillerie sont sur le plateau, il peut tous les déplacer d'un hex dans la direction de son choix, tant que l'observateur activé (Hptm Nehring) a une LDV sur le marqueur de SR. Ensuite, l'étape de résolution de l'Impact a lieu.



Ainsi, un Jet de Ciblage de 1x6 est égal à « 6 » et ratera un tir à une distance de 6 ou plus. Ce jet touchera à une distance de 5 ou moins. Un Jet de Ciblage de 6x6 donne « 36 » et touchera n'importe où, tandis qu'un jet de 1x1 donne « 1 » et échouera systématiquement.

021.2.1.2 Ciblage & Gènes— La distance des Jets de Ciblage est toujours modifiée par toute Gène intermédiaire applicable [10.3.1], en prenant la plus élevée.

Par exemple, une Artillerie Légère tire à 5 hexs de distance avec une ou plusieurs Broussailles intermédiaires (Gène de « 3 »). Le Jet de Ciblage devra donner 9 ou plus pour toucher, au lieu de 6 ou plus.

021.3 Tir

Chaque Formation et/ou Arme activée pour Tirer peut faire un tir (sauf les Chars [021.3.2]) contre n'importe quel hex à la fois à Portée et dans sa LDV, soit seule, soit en faisant partie d'un Groupe de Tir [021.3.1]. Et il doit y avoir au moins une Formation dans l'hex cible pour que le tir puisse avoir lieu.

IMPORTANT— Les Unités et les Leaders (amis ou ennemis) dans un hex intermédiaire ne gênent ni ne bloquent les tirs traversant leur hex. Les Chars ne bloquent pas, mais donnent une Gène de « 1 ». Les Formations (amies ou ennemies) dans un hex intermédiaire ne sont pas affectées par les Tirs traversant leur hex.

En général, la PF d'une Formation - modifiée par le Commandement, les Gènes entre elle et la cible, et toute carte d'Action ou de Stratégie applicable jouée - est ajoutée à un « Jet de Tir » pour obtenir un « Total d'Attaque ».

Ensuite, chaque Formation en défense dans l'hex cible ajoute son Moral ; modifié par le Commandement, la Couverture et toute carte d'Action ou de Stratégie applicable jouée ; à un « Jet de Défense » pour obtenir un « Total de Défense ». Si le Total d'Attaque dépasse le Total de Défense d'une Formation, cette Formation est Démoralisée [3.2]. En cas d'égalité, une cible en Mouvement est Démoralisée tandis qu'une cible immobile est Supprimée [13]. Tout autre résultat n'a aucun effet.

Cela simule le fait que le Mouvement est plus dangereux que l'état stationnaire : si les Formations en Mouvement du joueur actif se font tirer dessus via un Tir d'Opportunité [A42], elles seront Démoralisées plutôt que Supprimées.

De nouveaux Jets de Défense sont faits jusqu'à ce que toutes les Formations dans l'hex cible aient répondu au Jet d'Attaque.

Les Formations et les Armes situées dans un hex contenant des Formations des deux camps ne peuvent ni Tirer, ni être activées pour Tirer si elles n'ont pas encore été activées, ni être la cible d'un Tir. Pour tout le reste, elles fonctionnent normalement.

021.3.1 Groupes de Tirs— Deux unités ou plus, des Leaders et des Armes non-Artillerie Légère activées peuvent tirer ensemble en se combinant pour former un Groupe de Tir. Les Chars et les autres véhicules, ainsi que les Armes d'Artillerie Légère ne peuvent jamais faire partie d'un Groupe de Tir. Chaque Formation et/ou Arme d'un Groupe de Tir doit

avoir été activée par le même Leader, doit avoir une LDV non obstruée jusqu'à l'hex cible et être à Portée de cet hex afin de pouvoir faire un Jet de Tir.

De plus, lorsque des Formations et/ou Armes d'un Groupe de Tir occupent plus d'un hex, chacun de ces hexs doit être adjacent à au moins l'un des autres (et former une « chaîne » de Formations et/ou Armes adjacentes qui tirent).

021.3.1.1 Artillerie Légère— Les Armes avec une bande blanche ou leur PF imprimée dans un carré doivent toujours tirer seules et ne peuvent donc jamais faire partie d'un Groupe de Tir.

Les Groupes de Tir ne sont jamais obligatoires ; le joueur peut choisir de former des groupes plus petits ou plus grands, ou aucun groupe et faire tirer toutes les Formations et/ou Armes séparément. C'est entièrement au choix du joueur. Une Unité et son Arme peuvent même tirer séparément ; contre un même hex ou des hexs différents.

021.3.1.2 PF du Groupe— La PF totale d'un Groupe de Tir est X+Y, où X est la PF d'une des Formations ou Armes qui tirent et Y le nombre d'autres Formations et/ou Armes qui tirent [voir « C » dans l'exemple de Tir page suivante].

021.3.2 Tir de Char— Un Char peut faire tirer son armement (canon et mitrailleuses) contre un même hex cible ou différents hexs cibles. Les Chars ne peuvent jamais participer à des Groupes de Tir. Les Leaders de Char n'ajoutent jamais leur Commandement à la PF des Formations qui tirent.

La PF d'un Char non-Démoralisé tirant dans un hex adjacent est toujours augmentée de 2 (les pions Chars ont une * à côté de la PF pour le rappeler).

021.3.3 Tir contre un Char— Les Chars ne peuvent être attaqués que par des Armes, de l'Artillerie et d'autres chars.

021.3.4 Actions d'Attaque— Les Actions de soutien des Tirs (par ex Grenades [A44]) sont jouées par le joueur actif avant de calculer les Gènes [021.3.5] et de faire le Jet de Tir [021.3.6]. Les effets de toutes ces Actions sont cumulables.

021.3.5 Gènes— Si la LDV de n'importe quelle Formation ou Arme non-Artillerie Légère qui tire est Génée [10.3], la PF de ce tir est réduite de la Gène la plus élevée dans la LDV. Si cela doit réduire la PF totale à zéro ou moins, alors le tir ne peut pas être effectué ; néanmoins, la (ou les) Formation(s) et/ou Arme(s) concernées peuvent tenter de tirer sur une cible différente avec une Gène moindre, ou inexistante.

Rappelez-vous que les Actions comme Immortel [A48] ou Adroit au Tir [A50] peuvent faire remonter la PF du tir au-dessus de 0, permettant ainsi à un tir généré de quand même avoir lieu.

021.3.6 Jet de Tir— Une fois la PF finale déterminée, le joueur qui tire fait un Jet de Dés et l'ajoute à sa PF finale pour obtenir un « Total d'Attaque ».

021.3.6.1 Déclencheur Enrayé— Si un Jet de Tir entraîne un déclencheur Enrayé, toutes les Armes qui tirent tombent en panne. Ceci n'annule pas l'attaque ni ne réduit son efficacité. Les Chars ne « possèdent » pas d'Armes, ils ont

un armement ; et par conséquent ne sont jamais affectés par les déclencheurs Enrayé.

Masser des mitrailleuses pour faire une grande attaque, c'est bien, mais risqué car elles peuvent toutes tomber en panne en même temps (des servants mal entraînés, la surchauffe, à court de munitions...).

021.3.7 Jet de Défense— Un joueur doit faire un Jet de Défense (un à la fois, dans l'ordre de son choix) pour chacune de ses Formations qui était dans l'hex au moment où un Jet de Tir a été fait contre lui. Tous les Jets de Défense contre une attaque doivent être faits avant de pouvoir annoncer l'attaque suivante, même si c'est ce même hex qui est à nouveau pris pour cible.

Comme un Leader Démoralisé a un Commandement de 0, vous ferez en général le Jet de Défense d'un Leader en dernier (au cas où il deviendrait démoralisé) afin que les autres Formations dans l'hex aient un bonus au Moral grâce à son Commandement.

Le Moral d'une Formation ciblée (modifié par la Couverture [T99.3], le Commandement [3.3.1] et les effets des cartes d'Action ou de Stratégie) est ajouté à un Jet de Dés afin d'obtenir un « Total de Défense » :

- Si le Total de Défense est inférieur au Total d'Attaque, la Formation est Démoralisée [3.2].
- Si le Total de Défense est égal au Total d'Attaque, la Formation est Supprimée [13] sauf si elle est actuellement activée avec un Ordre Mouvement [023] ; auquel cas elle est Démoralisée au lieu d'être Supprimée. Une Formation Supprimée ne peut pas être Supprimée une seconde fois.
- Si le Total de Défense est supérieur au Total d'Attaque, la Formation n'est pas affectée.

021.3.7.1 Jet de Défense d'un Char— Les Chars ne bénéficient jamais de la Couverture [T99.3] ni du Commandement [3.3.1] lors d'un Jet de Défense.

022. Ligne de Feu

Une mitrailleuse lourde (ML) fonctionnelle « cloue au sol » toutes les Formations ennemies dans un ou deux hexs. Des marqueurs Suppression sont placés sur toutes les Formations ennemies prises pour cible. Aucun Jet de Dés n'est fait, mais la ML et l'Unité qui la possède sont considérées activées pour le Tour.

022.1 ML Éligibles

Afin de réaliser une Ligne de Feu, une ML fonctionnelle doit être possédée par une Unité non activée en Bon Ordre, doit être à portée et avoir dans sa LDV au moins un hex contenant une ou plusieurs Formations ennemies, et ne peut se trouver dans un hex de Barbelés ou d'Étendue d'Eau.

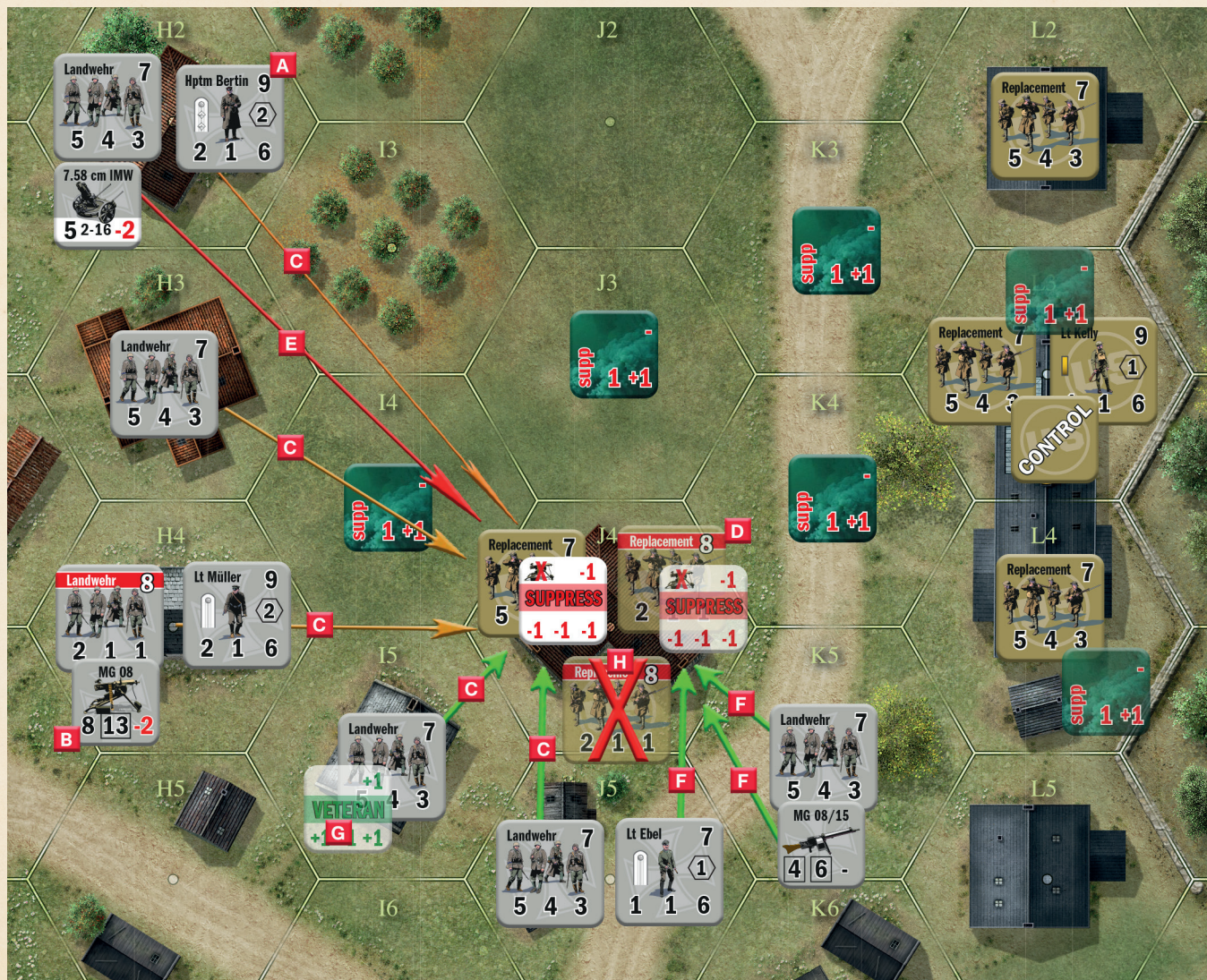
L'Arme et l'Unité qui la possède sont considérées activées pour le Tour.

022.2 Mécanismes de Suppression

Le joueur actif effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- Déterminez une ML éligible.
- Déclarez une Ligne de Feu, activant par conséquent la mitrailleuse choisie (et l'Unité qui la possède) pour le Tour.

Exemple de Tir :



A – Le joueur allemand annonce un Ordre Tir en activant Hptm Bertin dans l'hex H2. Comme Bertin est le Leader le plus Haut-Gradé sur le plateau [3.3.1.2], il peut activer le Lt. Müller en H4. Müller active les Unités dans les hexs H2, H3, H4, I5 et J5 puis transfère l'Ordre au Lt. Ebel en J5, qui peut à son tour activer l'unité en K5. La déclaration des activations est importante pour la détermination ultérieure des Groupes de Tir [O21.3.1]. Les Armes sont « activées » avec les Unités qui les contrôlent [11.1].

B – La Mitrailleuse en H4 ne peut pas tirer car elle est maniée par une Unité Démoralisée. La Section allemande Démoralisée peut néanmoins tirer jusqu'à 3 hexs de distance, grâce au Commandement de Müller [3.3.1.5].

C – Un Groupe de Tir [O21.3.1] est formé contre l'hex J4 contenant une Section US. Le joueur allemand décide d'utiliser les Landwehr en H2 comme base (PF de 7 grâce au Commandement de Bertin). À cela est ajouté +1 pour chacune des unités en H3, H4, I5 et J5. Müller n'a pas une portée suffisante pour atteindre l'hex cible lui-même ; et le Mortier en H2, en tant qu'Artillerie Légère, ne peut pas participer à un Groupe de Tir. Finalement, 2 est soustrait pour la Gène du Verger intermédiaire en I3 (notez que les Gènes du Gaz et du Verger ne sont pas cumulables, seul le modificateur le plus élevé est utilisé), pour une PF totale finale de 9. Ce nombre est ajouté à un Jet de Tir [O21.3.6] de 5♦4 pour un Total d'Attaque de 18 (le marqueur Total d'Attaque est placé dans la case « 18 » de la Piste de Puissance de Feu).

D – La Section US dans l'hex cible doit maintenant faire un Jet de Défense [O21.3.7] contre le Total d'Attaque de 18. Mais d'abord, le joueur US joue une Action À Couvert [A36] qui réduit le Total d'Attaque à 15 (-3 pour la Couverture du Bâtiment [T104]) ; le marqueur Total d'Attaque est déplacé dans la case « 15 » de la Piste de Puissance de Feu. Le Moral du Défenseur est 9 (base de 7 ; -1 à cause de la Suppression ; +3 pour la Couverture du Bâtiment). Ce chiffre est ajouté à un jet de 2●3 pour un Total de Défense de 14. Comme 14 n'est pas supérieur au total allemand de 15, la Section US est Démoralisée [O21.3.7 premier point].

E – Le joueur allemand choisit de faire tirer le Mortier ensuite, contre le même hex avec l'Unité US (maintenant Démoralisée). En tant qu'Artillerie Légère, il doit d'abord obtenir un coup au but avant de faire un Jet de Tir. La distance jusqu'à la cible est de 3 hexs, donc le Jet de Ciblage doit être supérieur à 3, mais le jet sera modifié par -2 à cause du Verger intermédiaire [10.3]. Le Jet de Ciblage est 1●5 (« 5 » [O21.2.1.1] modifié en 3, donc le tir rate de peu et aucun Jet d'Attaque n'est effectué. Ce tir aurait touché s'il n'y avait pas eu la Gêne.

F – Un second Groupe de Tir est formé, à nouveau contre le même hex. Le joueur allemand déclare les Landwehr en K5 comme base (PF de 5). A ceci est ajouté +1 pour la Mitrailleur qu'il transporte et +1 pour la PF du Lt. Ebel (qui est à Portée) en J5 (l'Unité empiilée avec Ebel ne tire pas, car elle a déjà tiré en C, ci-dessus) pour une PF totale de 7. Le joueur allemand joue une Action Grenades [A44] pour +2 à la PF et une Action Unternehmungslustig [A55] pour encore +2 à la PF. A ceci est ajouté un Jet d'Attaque de 5●5 Événement ! soit un Total d'Attaque de 21, qui est indiqué en plaçant le marqueur Total d'Attaque (avec sa face +20 visible) dans la case « 1 » de la Piste de Puissance de Feu.

G – Le jeu est mis en pause afin de résoudre l'Événement [1.9.1.1] : le joueur allemand révèle sa prochaine carte Destin et obtient l'Événement Valeur [E96], ce qui lui permet de placer un marqueur Vétéran [8.1.1] sur l'Unité de Landwehrs en I5. Ceci ne modifiera pas le Total d'Attaque précédent qui est déjà déterminé.

H – Le jeu reprend. Le Moral du Défenseur Démoralisé est maintenant de 10 (8 ; -1 pour la Suppression ; +3 pour la Couverture du Bâtiment) auquel le joueur US ajoute un Jet de Défense de 3●5 pour un bon Total de Défense de 18, malgré tout, l'Unité est éliminée [3.2.4]. La Section US va sur la Piste de Pertes et le joueur allemand gagne 2 PV [7.1].

- Choisissez un ou deux hexs cibles. Tous les hexs cibles doivent contenir au moins une Formation ennemie et doivent être dans la LDV et à Portée de la ML activée. Si deux hexs cibles sont choisis, ils doivent être adjacents.
- Placez un marqueur Suppression sur toutes les Formations ennemies dans le (ou les) hex(s) cible(s).

Aucun Jet de Dés n'est nécessaire.

023. Mouvement

Les Formations activées pour un Mouvement peuvent bouger d'hex en hex à travers le plateau, en dépensant des Points de Mouvement (PM) dans chaque nouvel hex où elles entrent. Une Formation a autant de PM à dépenser pendant un Ordre Mouvement que sa valeur de Mouvement *actuelle*, qui peut être augmentée par le Commandement (Unités seulement) [3.3.1.5] ou en entrant dans un hex de Route [T116], parmi d'autres choses.

023.1 Coûts de Mouvement

Chaque terrain a un « Coût de Mouvement ». Afin d'entrer dans un hex adjacent pendant un Ordre Mouvement, une Formation activée doit dépenser un nombre de PM égal au Coût de Mouvement du terrain dans cet hex. Des coûts supplémentaires peuvent être ajoutés si la Formation traverse certains côtés d'hexs (un Mur par exemple) ou se meut vers une élévation supérieure.

IMPORTANT— Une Formation ne peut pas entrer dans un hex s'il ne lui reste pas au moins autant de PM que le coût *total* d'entrée dans l'hex.

Les Formations qui n'ont pas assez de PM pour bouger ne serait-ce que d'un hex (elles sont peut-être Démoralisées ou transportent une ML) devront attendre un Ordre Progression (ou Repli !) pour se déplacer.

023.1.1 Transfert des Armes— Une Unité activée pour un Mouvement peut transférer son Arme à une Escouade amie empilée avec elle pour un coût de 1 PM. L'Escouade qui la reçoit n'a pas besoin d'être activée pour un Mouvement afin d'acquérir l'Arme [11], mais elle ne doit pas déjà en posséder une (pas d'échange d'Armes).

023.2 Mouvement en Pile

Le Mouvement d'une Formation doit être intégralement terminé avant qu'une autre Formation activée commence le sien. La seule exception est que les Formations qui *commencent* un Ordre Mouvement dans le même hex peuvent bouger en tant que pile, du moment que ces Formations restent ensemble pendant toute la durée de cet Ordre Mouvement.

Ces Formations termineront par conséquent leur Mouvement dans le même hex, et c'est la Formation avec la capacité de Mouvement modifiée la plus basse qui déterminera la distance maximum du Mouvement de toute la pile. Si l'une de ces Formations est Démoralisée ou éliminée en chemin, elle clouera tout le groupe sur place.

023.3 Tir d'Opportunité & Mouvement

Le joueur inactif peut utiliser le Tir d'Op [A42] contre les Formations en Mouvement du joueur actif à chaque fois qu'elles entrent dans un nouvel hex. Voir l'exemple de Tir d'Op page 23.

023.4 Restrictions de Mouvement

Une Formation en Mouvement ne peut *jamais* :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi ;
- entrer dans un hex infranchissable [T100 ; T123] ;
- entrer ou sortir d'un hex de Pont à travers autre chose que ses côtés d'hex de Route/Voie Ferrée [T102] ;
- sortir par le bord gauche ou droit du plateau ;
- sortir par un bord de plateau ami (excepté les Agents de Liaison) ;
- un Agent de Liaison en Mouvement ne peut *jamais* sortir par le bord de plateau ennemi. Toutefois, sortir toute autre Formation par le bord de plateau **ennemi** est autorisé et rapporte des Points de Victoire [7.2.1].

023.5 Mouvement et Progression des Chars

023.5.1 Mouvement en Groupe— Les Chars sont activés individuellement pour le Mouvement et la Progression. Toutefois, lorsqu'un Leader de Chars est activé par un Ordre Mouvement ou de Progression, il a la capacité d'activer tous, quelques-uns, ou aucun des Chars amis (mais pas d'autres Leaders de Chars) dans son Rayon de Commandement afin d'effectuer le même Ordre, du moment qu'aucun Char ami n'a encore été éliminé. Dès que le premier Char ami est éliminé, les Leaders de Chars perdent immédiatement cette capacité, et à partir de ce moment, tous les Chars doivent être activés individuellement.

023.5.2 Immobilisation— Lorsqu'il se déplace sur le champ de bataille, un Char risque d'être ralenti ou embourbé et immobilisé par un terrain difficile. L'immobilisation peut avoir lieu à chaque fois qu'un Char entre dans un hex contenant l'un des Terrains ou Fortifications suivants pendant un Ordre Mouvement, Offensive ou Progression :

- Fossé [T108]
- tout hex d'élévation différente [T110.1.1] (que ce soit en montant ou en descendant)
- Ruine [T117]
- Tranchée [F130]
- Trous de Combat [F127]

Une immobilisation peut aussi avoir lieu lorsqu'un Char entre dans un Trou d'Obus [T118], mais *seulement la première fois* où il entre dans un hex de Trou d'Obus dans le cadre d'un même Ordre Mouvement, Offensive ou Progression (voir la procédure détaillée plus bas).

Exceptions : Hexs contenant des Unités amies [023.5.6].

023.5.3 Un Seul Test— Un seul Test d'Immobilisation est effectué lorsqu'un Char entre dans un hex contenant une combinaison de plusieurs Terrains/Formations immobilisants.

023.5.4 Procédure Détaillée pour les hexs non-Trou d'Obus— Lorsqu'un Char entre

dans l'un des hexs ci-dessus, mais pas dans un Trou d'Obus, dans le cadre d'un Ordre Mouvement, Offensive ou Progression, il doit immédiatement faire un Test d'Immobilisation. Ce test est prioritaire sur toute autre Action ou effet, et par conséquent, est effectué avant que tout Tir d'Op, attaque de Mines, etc. puisse être déclaré ou résolu.

Pour faire le test, le joueur actif fait un Jet de Dés :

- Si le résultat est supérieur à la valeur d'immobilisation (valeur en exposant du facteur de Mouvement), le Char n'est pas immobilisé. Les Actions peuvent maintenant être jouées, ensuite le Char peut continuer l'Ordre en cours. Ce test est fait à chaque fois que le Char entre dans un hex de Terrain immobilisant.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'immobilisation, le Char s'arrête et est retourné, face Démoralisée visible. Des Actions peuvent maintenant être jouées. Le Char ne peut pas aller plus loin. Si l'hex est occupé par l'ennemi, une Mêlée s'ensuit normalement.

023.5.5 Procédure Détaillée pour les hexs de Trou d'Obus— La première fois (seulement) où un Char a l'intention d'entrer dans un hex de Trou d'Obus dans le cadre d'un même Ordre Mouvement ou Offensive, il doit dépenser 1 PM supplémentaire.

Lorsqu'un Char entre pour la première fois dans un hex de Trou d'Obus dans le cadre d'un Ordre Progression ou d'un même Ordre Mouvement ou Offensive, il doit immédiatement faire un Test d'Immobilisation. Ce test est prioritaire sur toute autre Action ou effet, et par conséquent, est effectué avant que tout Tir d'Op, attaque de Mines, etc. puisse être déclaré ou résolu.

Pour faire le test, le joueur actif fait un Jet de Dés :

- Si le résultat est supérieur à la valeur d'immobilisation (valeur en exposant du facteur de Mouvement), le Char n'est pas immobilisé. Les Actions peuvent maintenant être jouées, ensuite le Char peut continuer l'Ordre en cours. S'il entre à nouveau dans un hex de Trou d'Obus pendant l'Ordre Mouvement/Offensive en cours, le Char n'aura pas à refaire de Test d'Immobilisation.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'immobilisation, le Char s'arrête et est retourné, face Démoralisée visible. Des Actions peuvent maintenant être jouées. Le Char ne peut pas aller plus loin. Si l'hex est occupé par l'ennemi, une Mêlée s'ensuit normalement.

023.5.6 Exception des Guides— Une Unité amie dans un hex d'immobilisation potentielle annule la nécessité de faire un Test d'Immobilisation. Les Chars peuvent librement entrer, s'arrêter dans, ou traverser des hexs contenant des Unités amies (attention au sur-empilement [8.2] !).

023.5.7 Hexs de Barbelés— Lorsqu'un Char entre dans un hex contenant un marqueur Barbelés dans le cadre d'un Ordre Mouvement, Offensive ou Progression :

- le marqueur Barbelés est immédiatement retiré ;

- le Char s'arrête dans l'hex et ne peut pas aller plus loin pendant l'Ordre en cours ;
- comme le marqueur Barbelés a été retiré, le Type de Terrain et l'élévation déterminent à nouveau si un Test d'Immobilisation doit être fait [O23.5.2].

O23.5.8 Accès Restreints— Un Char ne peut entrer dans un hex de Rivière [T120] que si un pont y est présent. Il ne peut entrer dans un hex de Bois [T124] que si une Route [T116] y est présente. Il ne peut entrer dans un hex de Bâtiment [T104] que si la représentation du Bâtiment ne recouvre pas le point central de l'hex, ou si une Route y est présente.

O23.5.9 Casse Moteur— Un Char Démoralisé avec une valeur de Mouvement « - » ne peut faire ni Mouvement ni Progression.

O23.6 Étiquette

À chaque fois que le joueur actif déplace une Formation ou une pile de Formations dans un nouvel hex, il doit clairement annoncer à voix haute la dépense de PM *cumulée* jusqu'à ce point, puis marquer une ou deux secondes de pause. Ceci permet au joueur inactif de décider s'il annonce un Tir d'Op dans cet hex (ou, s'il est Défenseur, jouer une Action Défensive, comme des Barbelés Cachés [A45.4]).

De plus, il incombe au joueur inactif de faire attention et dire « Stop ! » lorsqu'il peut avoir une Action ou un Tir à faire en réponse au Mouvement du joueur actif.

Le joueur en Mouvement peut prendre l'habitude de demander « alors ? », ou « action ? » après chaque hex où il entre ; ou peut-être faire une brève pause le temps d'un contact visuel avec l'adversaire.

O23.7 Mouvement et Réaction

Après chaque dépense de PM, le joueur *inactif* peut jouer *toutes* les Actions qu'il désire avant que le joueur actif ne puisse en jouer une.

Par exemple, si le joueur en Mouvement veut jouer une Action « Tir d'Assaut » après être entré dans un nouvel hex, le joueur inactif sera toujours autorisé à jouer d'abord une Action « Barbelés Cachés », et/ou de faire un Tir d'Op dans cet hex.

O24. Offensive

L'Ordre Offensive est une combinaison de Mouvement et de Tir simulant une « vague humaine » de l'époque de la Première Guerre mondiale.

O24.1 Unités Éligibles

Toutes les Formations n'ayant pas encore été activées pour ce Tour sont éligibles à l'activation pour un Ordre Offensive. Au moins deux Formations doivent être activées (sans limite supérieure) ; l'une d'entre elles devant être un Leader (mais pas un Leader de Char). Pour être activées pour un Ordre Offensive, les Formations ne doivent pas être Démoralisées, et être adjacentes à au moins une autre Formation activée par le même Ordre (formant ainsi une « ligne d'offensive » composée de Formations adjacentes).

O24.2 Activation

Un Ordre Offensive est résolu en deux étapes :

1) Étape de Mouvement : Les Formations avec un Ordre Offensive sont considérées activées pour un Mouvement, toutes les règles de Mouvement [O23] sont donc appliquées. En tant que telles, elles peuvent être la cible d'Actions de Tir d'Op [A42] ou de Tirs Croisés [A38]. Toutefois, contrairement aux Formations activées pour un Ordre Mouvement, les Formations activées pour une Offensive ne peuvent pas utiliser d'Action Tir d'Assaut [A31]. De plus, aucun sur-empilement n'est autorisé pendant toute l'exécution d'un Ordre Offensive. Une Formation qui est déplacée durant un Ordre Offensive ne peut pas entrer dans un hex précédemment occupé par elle-même (la Formation ne peut pas entrer deux fois dans le même hex).

2) Étape de Tir : Lorsque l'étape de Mouvement est terminée, les Unités et Leaders activés qui sont physiquement entrés dans un nouvel hex peuvent faire **un** Tir. Toutes les règles de Tir ordinaires [O21.3] (y compris les règles de Groupe de Tir [O21.3.1]) s'appliquent. Toutefois, parmi les Formations activées, seul un Leader et les Unités dans son rayon de commandement peuvent participer à ce Groupe

de Tir. Les Armes (quelles qu'elles soient) et les Chars ne peuvent pas tirer.

La partie Mouvement d'une Offensive est une exception à O14.2 car la notion de Rayon de Commandement est ignorée. Les Formations doivent être non-Démoralisées et adjacentes pour être activées, et l'une de ces Formations doit être un Leader.

O25. Ralliement

O25.1 Activation

Lorsqu'un Ordre Ralliement est donné, le joueur choisit de « s'activer » *lui-même*, du moment qu'il a au moins une Formation amie Démoralisée et/ou Supprimée en jeu *et* qui n'a pas été activée pour un Ordre Ralliement ou Repli [O26] précédemment au cours du Tour.

IMPORTANT— Les Formations Démoralisées /Supprimées ne sont *pas* activées pendant un Ordre Ralliement : seul le joueur lui-même l'est.

Il n'est donc pas possible de donner plus d'un Ordre Ralliement par tour, car le joueur aura déjà été activé. Aussi, une Formation affectée par un Ordre Ralliement pourra être activée pour le prochain Ordre de ce joueur, ou vice-versa.

O25.2 Procédure de Ralliement

D'abord, le joueur qui donne l'Ordre Ralliement retire tous les marqueurs Suppression de ses Formations amies (sauf pour les Formations empilées avec un marqueur Gaz [8.1.5]). Ensuite, il fait un Jet de Ralliement séparé pour chaque Formation amie qui était Démoralisée au moment où l'Ordre a été annoncé. Les Formations qui deviennent Démoralisées à cause d'Événements pendant un Ordre Ralliement ne font aucun Jet de Ralliement.

Si le joueur actif a plus d'une Formation Démoralisée, il choisit l'ordre dans lequel les Formations seront « testées ».

O25.3 Jet de Ralliement

Un Jet de Ralliement peut avoir l'un de ces trois effets sur une Formation Démoralisée :

Exemple d'Offensive :



A- Le joueur français annonce un Ordre d'Offensive en activant les Formations en I9, J9, K10, L10 et L9 car elles forment une ligne continue de Formations adjacentes et un Leader non-Démoralisé est présent.

B- Les Formations en F9, G10 et H9 ne peuvent pas être activées par le même Ordre parce que l'Unité (C) en H9 est Démoralisée et interrompt la ligne continue.

NOTE – Au lieu d'activer les Formations mentionnées (A), le joueur aurait pu activer les Formations en F9 et G10 ; une question de choix tactiques !

- si le jet est *inférieur* à son Moral actuel, elle est Ralliée [3.2.5] ;
- si le jet est *égal* à son Moral actuel, elle est Supprimée [13] et reste Démoralisée ;
- si le jet est *supérieur* à son Moral actuel, il n'y a aucun effet et la Formation reste simplement Démoralisée.

Ainsi, pour une Formation Démoralisée avec un Moral actuel de 7 (en ayant déjà pris en compte les modificateurs de Commandement et/ou de Couverture) un Jet de Ralliement de 6 ou moins la Ralliera ; un jet de 7 la Supprimera et un jet de 8 ou plus n'aura aucun effet.

En général, ralliez les Leaders Démoralisés en premier, leur Commandement améliorera le Ralliement des autres unités Démoralisées dans l'hex.

026. Repli

026.1 Activation

Lorsqu'un Ordre Repli est annoncé, le joueur qui le donne choisit un *joueur* à « activer » (lui-même ou son adversaire) du moment que le joueur choisi a au moins une Unité ou un Leader Démoralisé en jeu [3.2] et que ce joueur n'a pas déjà été activé pour un Ordre Ralliement [O25] ou Repli précédemment au cours du Tour.

IMPORTANT— Les Formations Démoralisées elles-mêmes ne sont *pas* activées pendant un Ordre Repli : seul le joueur lui-même l'est.

Il n'est pas possible de jouer plus de deux Ordres Repli par Tour ; un pour chaque joueur. Aussi, une Formation amie qui vient juste de faire un Jet de Repli **peut** être activée pour le prochain Ordre de ce joueur, ou vice versa.

026.2 Jet de Repli

Le *joueur actif* fait un jet pour chaque Formation (excepté les Chars) appartenant au joueur choisi qui était Démoralisée *au moment où l'Ordre a été annoncé*. Les Formations qui deviennent Démoralisées à cause d'Événements pendant un Ordre Repli ne peuvent pas faire de Jet de Repli. Si le joueur choisi a plus d'une Formation Démoralisée, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel ces Formations seront affectées.

Un Jet de Repli peut avoir l'un de ces trois effets sur une Formation Démoralisée :

- si le jet est *inférieur* à son Moral actuel, il n'y a aucun effet et la Formation reste où elle est ;
- si le jet est *égal* à son Moral actuel, elle est Supprimée [13] si elle ne l'était pas déjà ;
- si le jet est *supérieur* à son Moral actuel, elle doit « se Replier » d'un nombre d'hexs égal à la différence.

Donc, pour une Formation Démoralisée (sauf un Char) avec un Moral actuel de 7 ; en ayant déjà pris en compte les modificateurs de Commandement et/ou de Couverture ; un Jet de Repli de 9 signifie un Repli de deux hexs ; un Jet de Repli de 7 la rend Supprimée ; et un Jet de Repli de 5 n'a aucun effet.

026.3 Chemin de Repli

Lorsqu'un Jet de Repli est *supérieur* au Moral de la Formation Démoralisée, elle doit se Replier d'un nombre d'hexs égal à la différence. Un joueur Replie toujours ses propres Formations,

même si c'est son adversaire qui a donné l'Ordre Repli.

Chaque hex de Repli doit être *plus proche* du bord de plateau du joueur contrôlant la Formation que celui qu'elle vient de quitter (en d'autres termes, il doit y avoir moins d'hexs intermédiaires entre la Formation et son bord de plateau ami). Lorsqu'une Formation atteint son bord de plateau ami avec un ou plusieurs hexs de Repli encore non effectués, elle est éliminée, ce qui rapporte des Points de Victoire (PV) à l'adversaire.

026.3.1 Terrain— les PM ne sont *pas* comptés lors d'un Repli, donc tous les Coûts de Terrain sont ignorés.

026.3.2 Tir d'Opportunité— Le Tir d'Op n'est pas permis contre une Formation qui se Replie.

026.3.3 Barbelés— Un Repli est autorisée dans et hors d'un hex de Barbelés sans avoir à s'arrêter.

026.3.4 Élimination— Une Formation qui se Replie est immédiatement éliminée si elle est forcée de se Replier :

- hors du plateau par son bord de plateau ami ;
- dans un hex occupé par l'ennemi (elle se rend aux occupants) ;
- dans un hex infranchissable [T100 ; T123].

026.4 Gaz Toxique

Lorsqu'un Jet de Repli est fait contre une Formation empilée avec un marqueur Gaz, le Moral de cette Formation n'est pas modifié par la Couverture fournie par le Terrain ou la Fortification dans l'hex, sauf pour les Barbelés.

026.5 Exception des Chars

Les Chars ne sont jamais affectés par un Ordre Repli.

027. Liaison

Lorsqu'un Ordre Liaison est annoncé, ce joueur peut :

- placer un Agent de Liaison provenant des pions inutilisés dans l'hex de son Leader le plus Haut-Gradé [3.3.1.2] ; ou
- donner l'équivalent d'un Ordre Mouvement à un Agent de Liaison (seulement) présent sur le plateau ; ou
- déclarer un Ordre Artillerie Demandée [O19] si le joueur a un Agent de Liaison empilé avec son Leader le plus Haut-Gradé et un Téléphone fonctionnel. Le Leader dirige alors le Tir d'Artillerie depuis son propre hex. Suite à cet Ordre, le Leader et l'Agent de Liaison sont maintenant considérés activés et ont terminé pour le reste du Tour.

027.1 Placement

Lorsqu'un Agent de Liaison est placé sur le plateau, il est considéré comme activé et a terminé pour le reste du Tour. Le sur-empilement doit être vérifié comme d'habitude à la fin du Tour.

027.2 Mouvement

Lors d'un Mouvement suite à un Ordre Liaison, un Agent de Liaison bouge *seul*, selon les règles normales de Mouvement, puis il a terminé pour le reste du Tour. Bien sûr, un Agent de Liaison

peut bouger suite à un Ordre Mouvement, comme le font les autres Unités.

027.2.1 Sortie— Un Agent de Liaison en Mouvement ou en Progression qui sort par le bord de plateau ami rapporte 1 PV à son propriétaire. Ceci n'est pas considéré comme un PV de sortie en territoire ennemi, par conséquent les « points de sortie » du marqueur Objectif Y n'ont aucun effet. L'Agent de Liaison sorti est remis avec les pions inutilisés pour utilisation ultérieure. Un joueur actif peut ainsi sortir « plusieurs » Agents de Liaison par partie.

027.2.2 Objectifs— Si un Agent de Liaison est la première Formation amie à entrer dans un Objectif vide de Formations ennemies, il n'en prendra pas le contrôle pour son camp. Seuls les Chars, les Leaders, les Sections ou les Escouades peuvent prendre le contrôle d'un Objectif. Néanmoins, lorsqu'un Objectif est sous le contrôle d'un camp, ce camp peut en maintenir le contrôle en « l'occupant » avec un Agent de Liaison.

ACTIONS

A28. Règles Générales

A28.1— Les Actions peuvent être annoncées par les deux joueurs à tout moment, via une carte Destin jouée depuis leur main, tant que les conditions ou prérequis pour cette Action sont remplis. Plusieurs Actions peuvent être faites en réponse à une même situation de jeu. Tous les effets des Actions jouées consécutivement sont cumulables.

A28.2 Chronologie— Si les deux joueurs souhaitent faire une ou plusieurs Actions (Tir d'Op inclus) en même temps, c'est le joueur *inactif* qui fait toutes ses Actions en premier.

A28.3 Activation— À la seule exception du Tir d'Op [A42], les Actions qui affectent les Formations n'activent *pas* ces Formations, comme le ferait un Ordre. Inversement, une Formation qui a déjà été activée pour un Ordre/Action Tir d'Op *peut* être la cible de n'importe quel nombre d'Actions (sauf Tir d'Op).

Excepté le Tir d'Opportunité [A42], les règles suivantes pour les Actions individuelles [A28-A55] n'ont pas besoin d'être lues et mémorisées la première fois où vous lirez ces règles : la plupart des Actions s'expliquent d'elles-mêmes sur les cartes. Donc cette section peut être ignorée sans problème jusqu'à ce que le besoin s'en fasse sentir pour un éclaircissement en cours de jeu.

A29. Ach Komm !

Cette carte ne peut pas être jouée en tant qu'Action.

Il ne vous reste qu'à espérer avoir un Ordre décent sur cette carte.

A30. Embuscade

Une Embuscade ne peut être jouée *qu'avant* de lancer les dés pendant une Mêlée. Elles sont jouées (et résolues) une par une.

Effet— L'adversaire doit choisir une de ses Formations qui participe à la Mêlée et la

Démoraliser [3.2].

IMPORTANT— Les effets de toutes les Embuscades sont résolus *avant* de calculer la PF de Mêlée.

Notez que les deux joueurs peuvent annoncer des Actions d'Embuscade. Il est même possible que les deux camps soient entièrement éliminés à cause d'Embuscades avant même d'avoir à faire un Jet de Mêlée. Lorsqu'une élimination totale arrive dans un hex d'Objectif, le camp étant le dernier à l'avoir occupé avant la Mêlée conserve son contrôle.

A31. Tir d'Assaut

Le Tir d'Assaut ne peut être joué que si au moins une Formation (ou son Arme) actuellement activée pour un Mouvement a sa PF encadrée et une Formation ennemie à Portée et dans sa LDV sur laquelle tirer.

Effet— Chaque Action Tir d'Assaut permet de faire *un seul* Tir. Cette attaque peut être effectuée par un Groupe de Tir (les Chars ne font jamais partie des Groupes de Tir) en utilisant plusieurs Formations en Mouvement et/ou leurs Armes qui ont leur PF encadrée. L'attaque doit respecter toutes les règles et restrictions concernant les Tirs, comme si elle était faite avec un Ordre Tir [O21].

Notez que vous pouvez annoncer une Action Tir d'Assaut avant, pendant ou après la résolution physique de n'importe quel Mouvement ; les Formations et/ou Armes qui tirent n'ont besoin que d'être activées pour un Mouvement pour pouvoir utiliser l'Action.

A32. Barrage

Le Barrage est joué avant le jet de Tir pour Effet si le Téléphone fonctionnel du joueur actif est dans sa case de Barrage Fixe/Roulant.

Restrictions de début de guerre : cette action ne peut pas être jouée avant janvier 1915.

Effet— Augmentez la PF de l'Artillerie de +2.

A33. Baïonnette / Pack de Grenades

Cette Action peut être jouée juste avant de faire un Jet de Mêlée, ou lorsqu'une ou plusieurs Armes allemandes (uniquement) font un Jet de Tir contre un Char adjacent.

Effet— Augmentez le Jet de Mêlée ou la PF du Tir de +2.

A34. Préréglage

Le Préréglage ne peut être joué que par le Défenseur du scénario - jamais par un joueur en Attaque ou en Reconnaissance - et seulement juste avant de faire un Jet de Tir impliquant une Arme qui tire avec une PF imprimée d'au moins « 5 » (avant toute modification).

Effet— Augmentez la PF du Tir de +2.

A35. Charge

L'Action Charge peut seulement être jouée juste avant de faire un Jet de Mêlée. Un Leader ami doit être présent dans l'hex de Mêlée.

Effet— Le joueur ajoute +2 au Jet de Mêlée.

A36. À couvert

À Couvert peut être seulement jouée juste avant de faire un Jet de Défense.

Effet— Déterminez la Couverture dans l'hex cible et réduisez le Total d'Attaque du Tir de cette valeur. Tous les modificateurs de Couverture (comme les Routes [T116]) sont pris en considération avant la réduction.

Oui, À Couvert est utilisée après que le joueur cible connaisse le Total d'Attaque. L'instinct de préservation en a sauvé plus d'un !

A37. Contre-Attaque

Cette Action peut seulement être jouée juste avant un Jet de Défense, aux deux conditions suivantes :

- le Jet de Défense est causé par un Tir fait par des Formations et/ou Armes ennemies ; et
- le joueur en défense a au moins une Unité non Démoralisée adjacente à une Formation ou Arme ennemie activée pour le Tir en cours.

Effet— Le joueur en défense place des marqueurs Suppression sur une ou deux des Formations activées pour le Tir et qui sont adjacentes à au moins une de ses Unités non Démoralisée.

IMPORTANT— Un Agent de Liaison adjacent à des Formations ennemies activées ne peut pas déclencher une Contre-Attaque.

A38. Tirs Croisés

Tirs Croisés peut seulement être joué juste avant de faire un Jet de Tir, et seulement en tirant sur une ou plusieurs Formations en Mouvement [O23].

Effet— Augmentez la PF du Tir de +2.

A39. S'enterrer

S'enterrer peut seulement être joué à la fin d'un Avancement du Marqueur Temps [6.1.2].

Effet— Placez un marqueur Trou de Combat [F127] dans un hex contenant une Formation amie (Chars exceptés). L'hex ne peut pas être un hex d'Eau, et ne doit pas déjà contenir un Incendie ou une autre Fortification de n'importe quel type.

A40. Élan

Élan peut seulement être joué juste avant de faire un Jet de Mêlée ou de Tir.

Effet— Augmentez la PF du Tir ou de la Mêlée de +2.

A41. Travaux du Génie

Cette action ne peut être jouée que si au moins une Formation amie avec un Mouvement encadré est actuellement activée pour un Mouvement.

Effet— À tout moment pendant l'Ordre Mouvement, le joueur actif peut retirer un marqueur Barbelés dans un hex adjacent à, ou dans le même hex que, la Formation amie en Mouvement avec un Mouvement encadré, annulant par conséquent tous les effets des Barbelés.

A42. Tir d'Opportunité

A42.1 Prérequis

Une Action Tir peut être jouée seulement pendant un Ordre Mouvement adverse, et seulement juste après la dépense d'un ou plusieurs PM lorsque la Formation en Mouvement entre dans un nouvel hex. Ce type de tir en réaction est appelé « Tir d'Op ».

Notez que les Actions de Tir d'Op sont indiquées en haut de toute carte Destin qui en a une, à la même position qu'un Ordre Tir. Pour vous rappeler cette double capacité, le mot « Tir », lorsqu'il apparaît en haut d'une carte Destin, sera toujours précédé des mots « Ordre/Action ».

A42.2 Procédure de Tir d'Op

Généralement, lorsque le joueur actif fait un Ordre Mouvement, il doit compter à voix haute la dépense cumulée des PM de la Formation dans chaque hex où elle entre. À chaque fois qu'une telle dépense est effectuée, le joueur inactif a la possibilité de dire « Attends ! » et de stopper temporairement le Mouvement. S'il le fait, il peut choisir une ou deux des options suivantes :

- jouer une Action Tir de sa main et activer une ou plusieurs Formations pour tirer dans l'hex (exactement comme s'il activait des Formations pour un Ordre Tir [O14.1 & O21.1]) ; et/ou
- faire un Tir contre l'hex avec n'importe lesquelles de ses Formations qui ont été activées pour le Tir d'Op à tout moment pendant le même Ordre Mouvement.

Après la résolution d'un tel Tir (ou si l'opportunité est déclinée, « c'est bon, continue ») le joueur actif peut reprendre son Ordre Mouvement.

A42.3 Exceptions

Les Formations (et leurs Armes) activées pour un Tir d'Op suivent toutes les règles normales pour un Ordre Tir [O21], avec trois exceptions importantes :

1) Une Arme d'Artillerie Légère [11.6] ne peut pas utiliser le Tir d'Opportunité (bien que la Formation la possédant puisse tirer normalement). De la même façon, un Char ne peut pas utiliser son canon (PF dans un carré blanc) pour faire un Tir d'Op.

2) Elles ne sont pas limitées à un seul tir, et restent activées et éligibles pour tirer sur des cibles en Mouvement pendant l'intégralité de cet Ordre Mouvement (uniquement).

Notez que les Formations sont activées pour un Tir d'Op, donc elles ne pourront pas être à nouveau activées pour refaire un Tir d'Op pendant le même tour si le joueur actif annonce un autre Ordre Mouvement.

3) Pas plus d'un Tir ne peut être fait par le joueur inactif par dépense de PM du joueur actif.



Une Formation entrant dans une Rivière dépense 3 PM, mais cela n'est **qu'une** seule dépense (quoique grosse). Donc entrer dans un hex ; quel que soit le coût ; est toujours **une seule** dépense de X PM et ne peut attirer **qu'un** seul Tir d'Op contre lui. Si une autre Formation entre ultérieurement dans cet hex de Rivière lors du même Ordre Mouvement, elle pourra être la cible d'un autre Tir d'Op ; éventuellement par la (ou les) mêmes Formations en Tir d'Op.

A43. À Terre !

À Terre ne peut être joué que juste avant de faire un Jet de Défense, en respectant les deux conditions suivantes :

- La Formation en défense n'est pas un Char ; et
- l'hex ciblé est un hex de Terrain Dégagé ou de Champ et ne contient aucune Fortification de quelque type que ce soit.

Effet— Placez un marqueur Trou d'Obus [T118] dans cet hex. Les Formations dans l'hex bénéficieront de la Couverture du Trou d'Obus pendant l'Attaque en cours.

Le sol chamboulé fournit des abris partout où les troupes peuvent en chercher.

A44. Grenades

Grenades ne peut être joué qu'avant de faire un Jet de Tir, et seulement si au moins une Formation ou Arme tire dans un hex adjacent.

Dans le cas d'un Groupe de Tir multi-hexs, une seule des Formations qui tirent a besoin d'être adjacente à l'hex (ou les hexs) attaqué(s).

Effet— Augmentez la PF du Tir de +2.

A45. (Nom) Caché

IMPORTANT— Les quatre Actions « Caché » qui suivent ne peuvent être jouées *que* par le Défenseur du scénario ; jamais par le joueur en Attaque ou en Reconnaissance.

A45.1 Casemate Cachée

Cette Action ne peut être jouée par le Défenseur du scénario qu'avant de faire un Jet de Défense lors d'une attaque contre un hex Objectif ; et *seulement* si un marqueur Casemate est disponible dans les pions inutilisés. L'hex cible ne peut pas être un hex d'Eau ni déjà contenir une Fortification de quelque type que ce soit.

Effet— Placez un marqueur Casemate [F129] dans cet hex. Les Formations dans l'hex peuvent bénéficier de la Couverture de la Casemate pendant l'Attaque en cours.

A45.2 Position Cachée

Cette Action ne peut être jouée par le Défenseur du scénario qu'avant de faire un Jet de Défense lors d'une attaque contre un hex dans la zone de placement initial du Défenseur avec une Couverture d'au moins 2 et une Formation amie déjà présente.

L'Unité révélée (voir ci-dessous) subira également le Tir en cours. Si l'Arme ou l'Unité de la Position Cachée (listée plus bas) n'est pas disponible parmi les pions inutilisés, cette Action ne peut pas être jouée.

Effet allemand— Un Défenseur du scénario allemand place une Escouade et son canon de 77mm dans l'hex attaqué.

Effet américain— Un Défenseur du scénario américain place une Escouade américaine et un canon de 75mm français dans l'hex attaqué.

Effet austro-hongrois— Un Défenseur du scénario austro-hongrois place une Escouade et son canon Škoda de 75mm dans l'hex attaqué.

Effet britannique— Un Défenseur du scénario britannique place une Escouade et son canon de 18 livres dans l'hex attaqué.

Effet français— Un Défenseur du scénario français place une Escouade et son canon de 75mm dans l'hex attaqué.

Effet russe— Un Défenseur du scénario russe place une Escouade et son canon Putilov de 76mm dans l'hex attaqué.

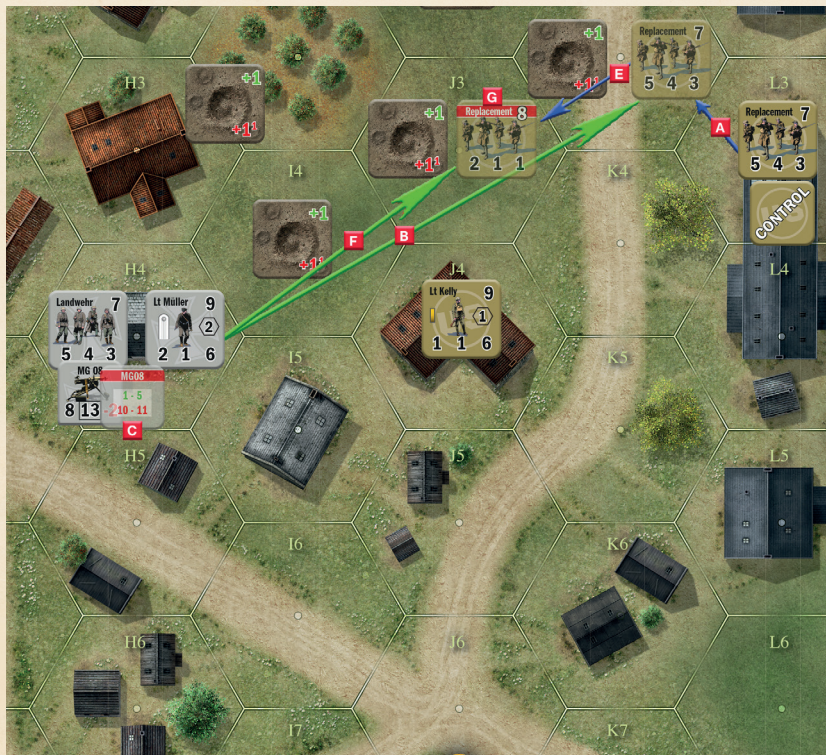
A45.3 Unité Cachée

Cette Action ne peut être jouée par le Défenseur du scénario que lorsque l'adversaire défause une ou plusieurs cartes en « passant » [O15].

Une défause involontaire à cause d'un Événement ou d'une Carte Stratégie ne permet pas de jouer Unité Cachée.

Effet— Le Défenseur du scénario effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

Exemple de Mouvement/Tir d'Opportunité :



A- Le joueur US annonce un Ordre Mouvement en activant la Section US dans l'hex L3. Il la déplace en K3 et annonce « deux » (1 PM +1 pour l'entrée dans le premier Trou d'Obus [T118]).

B- Le joueur allemand dit « attends ! » et joue une Action Tir [A42] de sa main en activant le Lt. Müller dans l'hex H4. Müller active ensuite l'Unité allemande en H4 ; l'Arme est activée avec elle, ciblant la Section US. Le joueur allemand décide de former un Groupe de Tir [O21.3.1] en utilisant la MG08 comme base : PF 10 grâce au Commandement de Müller, +1 pour la Section (Müller n'a pas une Portée suffisante pour atteindre lui-même l'hex). Cette PF est ajoutée à un jet de 1•1 Enrayé ! Pour un Total d'Attaque de 13. Le marqueur Total d'Attaque est mis dans la case « 13 » de la Piste de Puissance de Feu.

C- Le jeu passe en pause pour résoudre le déclencheur Enrayé : La MG08 est retournée sur sa face cassée [3.2.1].

D- Le jeu reprend. Le joueur US fait un Jet de Défense pour sa Section qui a un Moral de 8 (7 ; +1 pour la Couverture du Trou d'Obus), obtient 4•6 et réussit facilement.

E- Le joueur US continue l'Ordre, déplaçant son Unité en J3 et en annonçant « trois » (1 PM pour le Trou d'Obus [T118] +2 déjà dépensés).

F- Le joueur allemand dit « attends ! » et déclare immédiatement un autre Tir avec sa Section de Landwehr (la ML est maintenant cassée et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'elle soit réparée) en J3, et ajoute deux Actions de Tirs Croisés [A38] de sa main. Cela lui donne une PF de 11 (5 ; +2 pour le Commandement de Müller ; +4 pour les Tirs Croisés). Il obtient un jet de 4•2 et décide d'ajouter +1 en jouant sa Carte Stratégie [S98.2] ce qui lui donne un Total d'Attaque de 18.

G- L'Unité US ajoute à son Moral de 8 (7 ; +1 pour la Couverture du Trou d'Obus) un jet de 5•5 pour un Total de Défense de 18, qui est égal au Total d'Attaque et cause la Démoralisation de l'Unité parce qu'elle est en Mouvement [O21.3.7].

NOTE : Si un second Ordre Mouvement était ensuite annoncé par le joueur US en activant le Lt. Kelly, les Formations allemandes en H4 ne pourraient pas lui tirer dessus, car elles ont déjà été activées pour ce Tour [voir A42.2, deuxième point et le premier encadré vert de A42.3].

1) Il fait un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;

2) si elles sont disponibles parmi les pions inutilisés, placez les Formations sélectionnées (avec leurs Armes, s'il y en a) dans des hexs adjacents qui sont : dans la zone de placement initial ; *et* ne contenant aucune Formation d'aucun camp ; *et* avec une Couverture d'au moins 1. Notez qu'un Téléphone ne peut pas être sélectionné.

A45.4 Barbelés Cachés

Cette Action ne peut être jouée par le Défenseur du scénario que juste *après* le Mouvement ou la Progression (mais *pas* un Repli) d'une ou plusieurs Formations dans un hex. Cet hex ne peut pas être un hex d'Eau ni déjà contenir une Fortification de quelque type que ce soit.

Effet— Placez un marqueur Barbelés [F131] dans cet hex. Ceci met fin au Mouvement de la Formation.

A46. Champ de Tir

Cette Action peut être jouée juste avant un Jet de Défense. Pour ce faire, ce joueur a besoin d'avoir deux mitrailleuses fonctionnelles ou plus *ne se trouvant pas dans un hex de Barbelés ou d'Étendue d'Eau*, à Portée et ayant dans leur LDV n'importe quelle Formation ennemie participant au Tir qui cause ce Jet de Défense. Les Unités possédant les mitrailleuses n'ont pas besoin d'être les cibles du Tir.

Effet— Déduisez 1 au Jet d'Attaque pour *chaque* mitrailleuse qualifiée.

A47. Blessures Légères

Cette Action ne peut être jouée qu'au moment où une *Section* amie ; Démoralisée ou non ; devrait être Démoralisée [3.2].

Blessures Légères ne peut être utilisée que sur une Section qui se Démoralise, pas sur une Section éliminée directement ; comme avec l'Évènement Tué à l'Ennemi [E75] ou en résultat d'une Mêlée perdue.

Effet— Perte d'1 PV. Ensuite, *au lieu* de Démoraliser la Section (ou *au lieu* de l'éliminer parce qu'elle est déjà Démoralisée), remettez-la avec les pions inutilisés, récupérez une Escouade dans ces mêmes pions, et placez-la dans l'hex d'où la Section a été retirée. Si la Section était Démoralisée lorsqu'elle a été retirée, alors l'Escouade de remplacement entre en jeu Démoralisée. S'il y avait un marqueur d'Arme, Suppression ou Vétéran sur la Section, l'Escouade garde le marqueur. Finalement, le statut d'activation de la nouvelle Escouade pour le Tour correspond à celui de la Section qu'elle remplace.

A48. Immortel

Cette Action peut être jouée juste avant de faire un Jet de Mêlée ou un Jet de Tir.

Effet— Augmentez la PF du Tir ou de Mêlée de +2.

A49. Attaque Majeure au Gaz

Cette Action ne peut être jouée par le joueur

actif que lorsqu'il est en train d'effectuer une Attaque au Gaz.

Effet— Le joueur actif élimine une Unité qui vient juste d'être Démoralisée à cause du placement d'un marqueur Gaz pendant l'Attaque au Gaz en cours.

A50. Adroit au Tir

Cette Action ne peut être jouée que juste avant de faire un Jet de Tir. L'attaque doit inclure une Section ou une Escouade qui tire, de la nationalité indiquée.

Effet— Augmentez la PF du Tir de +2.

A51. Pas de Quartier

Cette Action ne peut être jouée qu'à la fin d'une Mêlée par un joueur allemand ou américain.

De plus, Pas de Quartier n'est jouable que si au moins une *Unité* du joueur a survécu à la Mêlée.

Effet— Le joueur gagne 2 PV.

A52. Oh ! Les Boches !/ Par ici !

Cette carte ne peut pas être jouée en tant qu'Action.

Il ne vous reste qu'à espérer avoir un Ordre décent sur cette carte.

A53. Bonne Étoile

Cette Action ne peut être jouée que juste après qu'une Unité ou un Leader ami a raté un Jet de Défense et soit Démoralisé.

Effet— Rallier [3.2.5] l'Unité ou le Leader venant d'être Démoralisé. Aucun Jet de Dés n'est nécessaire.

Si la Formation récupérée était activée avant d'être Démoralisée, elle peut continuer son activation (comme un Mouvement par exemple).

A54. Stosstruppen

L'Action Stosstruppen ne s'applique qu'aux forces allemandes et austro-hongroises et ne peut être utilisée que pendant un Ordre Mouvement (pas un Ordre Offensive [O24]).

Effet— Toutes les Unités avec une Portée encadrée (et tout Leader empilé avec) actuellement activées pour un Mouvement peuvent entrer dans des hexs occupés par l'ennemi. Une Unité qui entre dans un hex occupé par l'ennemi grâce à cette Action perd immédiatement tous les PM qui lui restent. *Cet hex ne peut être ciblé par un Tir d'Opportunité.* Une Mêlée s'ensuit normalement.

A54.1 Limites en Début de Guerre

Les Troupes d'Assaut n'existaient pas en 1914-1915 ; les tactiques n'étaient pas encore développées. Cette Action ne peut être jouée qu'à partir de 1916.

A55. Unternehmungslustig

Cette Action ne peut être jouée qu'avant de faire un Jet de Mêlée ou un Jet de Tir.

Effet— Augmentez la PF du Tir ou de la Mêlée de +2.

ÉVÈNEMENTS

E56. Règles Générales

Les Évènements ne sont jamais joués depuis la main : ils n'arrivent que via certains jets, où le déroulement normal du jeu passe immédiatement en pause pour que le joueur puisse révéler la carte en haut de sa Pioche de Destin puis lire le texte à voix haute et exécuter l'Évènement indiqué.

IMPORTANT—

Ignorez toute portion d'un Évènement qu'il est impossible de remplir avec les conditions de jeu en cours, tout en effectuant les parties qui *sont* possibles, s'il y en a. Lorsqu'un Évènement indique plus d'une activité à effectuer, elles sont effectuées dans l'ordre indiqué par l'Évènement.

Les Déclencheurs sont toujours ignorés pour tous les Jets de Dés à faire *pendant* un Évènement.

La plupart des Évènements sont suffisamment explicites sur les cartes Destin elles-mêmes, donc cette section peut être ignorée sans problème jusqu'à ce qu'un besoin d'éclaircissement se fasse sentir en jouant. Les divers Évènements sont décrits en détail ci-dessous.

E57. Appui Aérien

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit peut déterminer un hex de son choix et Supprimer toutes les Unités dans l'hex (ou les Démoraliser si le scénario est en 1917 et l'Évènement joué par l'Allemand).

E58. Auftragstatktik

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur Allemand qui le reçoit peut choisir un hex contenant un Leader ami *qui n'est pas en Mêlée*. S'il le fait, il retire le Leader et toutes les Unités de l'hex choisi et les place dans un hex adjacent. Un Leader seul peut être déplacé. Les Formations ne peuvent pas être déplacées dans un hex infranchissable.

E59. Attrition/Vent

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit effectuer les activités suivantes, dans l'ordre indiqué :

1) compter le nombre total de Formations ennemies (pas les Armes) sur la Piste de Pertes et gagner autant de PV ;

2) retirer tous les marqueurs Fumée et Gaz du plateau ;

3) Placer un nouveau marqueur Incendie [T100] dans chaque hex non-Eau, non-Incendie qui est à la fois adjacent et dans la « direction x » d'un marqueur Incendie existant, mais seulement si c'est un hex de Bâtiment ou de Bois.

E60. Incendie

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. L'hex de Bâtiment ou de Bois le plus proche de cet hex prend feu : placez-y un marqueur Incendie [T100]. Si plusieurs hexs peuvent être

choisis, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit celui qui sera affecté. Retirer tout marqueur Fumée ou de Fortification dans l'hex. Toute Formation dans l'hex doit être retirée par son propriétaire et placée dans un hex adjacent ne contenant pas de terrain infranchissable. Si le déplacement n'est pas possible, la Formation est éliminée.

E61. Vent

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit effectuer les activités suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) retirer tous les marqueurs Fumée et Gaz du plateau ;
- 2) Placer un nouveau marqueur Incendie [T100] dans chaque hex non-Eau, non-Incendie qui est à la fois adjacent et dans la « direction x » d'un marqueur Incendie existant, mais seulement si c'est un hex de Bâtiment ou de Bois.

E62. Plans Capturés

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit effectuer les activités suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) Regarder la main de l'adversaire (mais pas la Carte Stratégie !).
- 2) Y Choisir une carte et la défausser.
- 3) Choisir et révéler l'un des Objectifs secrets de l'adversaire, s'il en a.

E63. Déserteurs

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8] et Repli [O26.3] l'Unité amie Hors-Cohésion [3.3.2] la plus proche de l'Hex Aléatoire de trois hex vers le bord de plateau ami. Si plusieurs Unités peuvent être choisies, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit celle qui sera affectée.

E64. Détachement

E64.1— Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur le recevant peut choisir sur le plateau une Section amie empilée avec un Leader et en possession d'une Arme. S'il le fait, il *ajoute* une Escouade provenant des pions inutilisés (si disponible) dans l'hex de la Section et transfère l'Arme de la Section à l'Escouade.

E64.2— L'Escouade entre en jeu Démoralisée ou non, en fonction du statut de la Section dont elle provient. De plus, si la Section a été précédemment activée pour un Ordre pendant le Tour, l'Escouade est également considérée comme ayant été activée et tous les résultats en attente pour la Section d'origine (comme la Suppression, la Démoralisation, le Repli ou l'élimination) affecteront immédiatement la Section d'origine ainsi que l'Escouade détachée de la même façon.

Tout marqueur Suppression ou Vétéran sur la Section n'est pas conservé par l'Escouade. À la fin de l'Ordre, l'Escouade et la Section deviendront des Unités différentes et indépendantes, et tous les mécanismes du jeu les affecteront séparément.

E65. Devil Dogs

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur US peut :

- rallier une Formation amie ; ou
- augmenter son niveau de Reddition de 1.

E66. En Avant

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur français peut :

- rallier une **Unité** amie ; ou
- augmenter son niveau de Reddition de 1.

E67. Casse Moteur

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit immédiatement déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Le Char (ami ou ennemi) le plus proche de cet hex est retourné face Démoralisé visible [3.2] (un Char déjà Démoralisé est éliminé). Si plusieurs Chars peuvent être choisis, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit le Char affecté.

E68. Fatigue

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit place un marqueur Suppression sur toutes les Formations amies dans un seul hex, celui le plus proche du bord de plateau ennemi. Si plusieurs Hexs peuvent être choisis, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit l'hex affecté.

E69. Promotion

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit peut choisir l'un de ses Leaders sans marqueur Vétéran et en placer un dessus.

E70. Héros

Lorsque cet Évènement a lieu, si le Héros du joueur qui le reçoit n'est *pas* déjà sur le plateau, il doit le placer dans un hex ami. S'il le fait, il peut rallier [3.2.5] une **Unité** Démoralisée dans cet hex.

E70.1 Règles des Héros

Les Héros sont des Leaders [3.3] dans tous les aspects, avec deux exceptions :

- Un Héros ne rapporte *jamais* de PV de sortie à son propriétaire ni de PV d'élimination à l'adversaire. Un Héros sorti/éliminé est remis dans les pions inutilisés, pas sur la Piste de Pertes.
- Un Héros peut être activé plus d'une fois par Tour, lui permettant d'effectuer plus d'un Ordre par Tour.

Les Héros adorent courir à découvert au milieu d'une route vers un hex Objectif. Ils aiment aussi charger les nids de mitrailleuses pour les attaquer en combat rapproché. D'autres actions d'anthologie pour les Héros seront sans aucun doute découvertes par les joueurs qui apprécient les films de guerre hollywoodiens.

E71. Ordres du QG

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit tire une carte Destin, ne la regarde pas, et la pose face cachée devant lui. La prochaine fois où il sera autorisé à donner un Ordre,

au lieu de jouer une carte Destin de sa main, il devra révéler la carte et exécuter cet Ordre (ceci est une exception à [5.1] et [O14.1]). L'Ordre compte dans le maximum d'Ordres autorisés. Si l'Ordre ne peut pas être exécuté (par exemple si c'est un Ordre Ralliement et que le joueur actif n'a aucune Formation Démoralisée), il comptera quand même dans le nombre d'Ordres donnés, et il est perdu.

E71.1— Parfois, la carte sera révélée et jouée pendant le Tour où cet Évènement est déclenché. Parfois, L'Évènement sera reporté au Tour suivant (par exemple, si la Capacité d'Ordres du Tour a déjà été atteinte).

E71.2— Lorsque le joueur actif a une carte face cachée devant lui, il ne peut pas choisir de passer (O15).

Cette carte doit être révélée et jouée pour un Ordre, même au désavantage du joueur (par exemple, un Ordre Repli doit être joué sur des Formations amies s'il n'y a aucune Formation ennemie Démoralisée).

E72. Infiltration

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit effectuer les activités suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) faire un jet sur la Table de Soutien de sa nation.
- 2) dans la ligne correspondant au résultat, choisir *tous* les éléments disponibles spécifiés *hormis les Téléphones* parmi les pions inutilisés. S'il n'y a *pas tous* les éléments non-Téléphone disponibles, décaler d'une ligne vers le **X** rouge. Si tous les éléments ne sont toujours pas disponibles, continuer à décaler d'une ligne vers le **X** rouge jusqu'à ce que tous les éléments soient disponibles, ou que le **X** rouge soit atteint. Ceci met fin à la possibilité d'Infiltration.

- 3) Déterminer un Hex Aléatoire [1.8].

4) Placer toutes les Formations choisies (avec leurs Armes, si elles en ont) *dans ou adjacentes* à cet hex. Les limites d'Empilement [8] doivent être respectées, et les Formations ne peuvent pas être placées hors-carte ou dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou une Étendue d'Eau). Toutefois, les Formations peuvent être placées dans des hex occupés par l'ennemi, auquel cas une Mêlée s'ensuit. Toute Formation qui ne peut pas être placée sur le plateau est perdue et retourne dans les pions inutilisés.

Parfois, les troupes se perdent en route et finissent par arriver au bon endroit au bon moment ; parfois elles s'éloignent dans la confusion de la bataille.

E73. Renseignements

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur adverse doit montrer toutes les cartes de sa main au joueur qui le reçoit. Le joueur qui le reçoit choisit une de ces cartes et la met dans la défausse de l'adversaire.

E74. Touchés/Vent

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit effectuer les activités suivantes, dans l'ordre indiqué :

1) choisir une **Unité** non-Supprimée (amie ou ennemie ; Démoralisée ou non) occupant un hex avec une Couverture inférieure à 1 et lui donner un marqueur Suppression [13].

2) Retirer tous les marqueurs Fumée et Gaz.

3) Placer un nouveau marqueur Incendie [T100] dans chaque hex non-Eau, non-Indendie qui est à la fois adjacent et dans la « direction x » d'un marqueur Incendie existant, mais seulement si c'est un hex de Bâtiment ou de Bois.

E75. Tué à l'Ennemi

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit doit choisir une Formation Démoralisée (ennemie ou amie) et l'éliminer.

E76. Nid de Mitrailleuses

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit choisit une MI disponible parmi les pions disponibles et l'assigne à une Unité amie en Bon Ordre qui n'a pas d'Arme.

E76.1 Limites de Début de Guerre

Aucune MI ne peut être déployée avant la date spécifiée sur la carte. Si la date du scénario est antérieure, l'Évènement est ignoré.

E77. Panne

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit détermine un Hex Aléatoire [1.8]. L'Arme fonctionnelle ou le Char non-Démoralisé le plus proche est Cassée (Arme) ou est Supprimé (Char). En cas d'Armes et/ou de Chars équidistants, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit qui sera affecté.

E78. Marseillaise

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur français choisit un hex et Rallie [3.2.5] **tous les Leaders et Unités** amis qui s'y trouvent.

E79. Mécano

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur français peut :

- soit retirer un marqueur Suppression d'un Char
- soit Rallier un Char Démoralisé.

E80. Puissance de Feu Mobile

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur français ou US qui le reçoit place une MI Chauchat provenant des pions inutilisés sur l'une de ses Unités **non démoralisée** ne possédant pas déjà une Arme.

E80.1 Limites de Début de Guerre

Aucun Chauchat ne peut être déployé avant mai 1916.

E81. Nouvelle Mission

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit tire un nouveau marqueur Objectif secret. **et une nouvelle Carte Stratégie s'il n'en possède pas.**

E82. Pétard-Raquette

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur français démoralise une Formation ennemie adjacente à une Unité amie en Bon Ordre.

E83. Raid

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit peut :

- placer un marqueur Suppression sur *deux* unités ennemies ; ou
- Démoraliser une Unité ennemie.

Les Unités ennemies affectées doivent être dans un rayon de deux hexs d'une Unité amie en Bon Ordre empilée avec un Leader.

E84. Prisonniers

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit élimine une Unité ennemie Hors-Cohésion [3.3.2] et adjacente à l'une de ses Unités non Démoralisée.

E85. Rappel d'un Leader

Un Leader ami est temporairement rappelé pour un débriefing. Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit retire le Leader ami le plus proche de son bord de plateau et le place dans la prochaine case de la Piste de Temps, en Bon Ordre et sans aucun autre marqueur. Si plusieurs Leaders peuvent être choisis, c'est le joueur qui reçoit l'Évènement qui choisit le Leader affecté.

E86. Patrouille

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit choisit et révèle l'un des Objectifs secrets de l'adversaire, s'il en a. Le marqueur révélé devient un Objectif non-secret jusqu'à la fin de la partie.

Les PV correspondants aux Objectifs de ce marqueur sont immédiatement donnés au joueur qui le contrôle.

E87. Renforts

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit effectue les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

1) il fait un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;

2) dans la ligne correspondant au résultat, il choisit *tous* les éléments disponibles spécifiés parmi les pions inutilisés. Si *tous* les éléments ne sont pas disponibles, décaler d'une ligne vers le **X** rouge. Si tous les éléments ne sont toujours pas disponibles, continuer à décaler d'une ligne vers le **X** rouge jusqu'à ce que tous les éléments soient disponibles, ou que le **X** rouge soit atteint. Ceci met fin à la possibilité de recevoir des renforts !

3) Un Téléphone choisi est placé dans sur la Piste d'Artillerie, remplaçant un Téléphone ami déjà en place, le cas échéant. Les Téléphones remplacés sont remis avec les pions inutilisés. Les Formations choisies (avec leurs Armes, si elles en ont, sont placées le long du bord de plateau ami. Les limites d'Empilement [8] doivent être respectées, et les Formations ne peuvent pas être placées hors-plateau ou dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou

une Étendue d'Eau). Toutefois, les Formations peuvent être placées dans des hexs occupés par l'ennemi, auquel cas une Mêlée s'ensuit à la fin de l'Ordre en cours. Toute Formation qui ne peut pas être placée sur le plateau est perdue et retourne dans les pions inutilisés.

E88. Agent de Liaison

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit *peut* placer un Agent de Liaison dans le même hex que son Leader le plus Haut-Gradé. Les limites d'Empilement [8] doivent être respectées.

E89. Sapeurs

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit *peut* placer ou retirer un marqueur Barbelés dans un hex à la fois libre de Formations ennemies et adjacent à une Unité amie en Bon Ordre.

E90. Récupération

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit *peut* choisir une Arme *amie* sur la Piste de Pertes et la remettre en jeu sous le contrôle d'une de ses Unités n'ayant actuellement pas d'Arme.

E91. Traînards

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit effectue les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

1) il fait un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;

2) dans la ligne correspondant au résultat, il choisit *tous* les éléments disponibles spécifiés *hormis les Téléphones* parmi les pions inutilisés. S'il n'y a *pas tous* les éléments non-Téléphone de disponible, décaler d'une ligne vers le **X**. Si tous les éléments ne sont toujours pas disponibles, continuer à décaler d'une ligne vers le **X** jusqu'à ce que tous les éléments soient disponibles, ou que le **X** soit atteint. Ceci met fin à la possibilité de récupérer des traînards.

3) il détermine un Hex Aléatoire [1.8] ;

4) il place toutes les Formations choisies (avec leurs Armes, si elles en ont) *dans ou adjacentes* à cet hex. Les limites d'Empilement [8] doivent être respectées, et les Formations ne peuvent pas être placées hors-plateau ou dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou une Étendue d'Eau). Toutefois, les Formations peuvent être placées dans des hexs occupés par l'ennemi, auquel cas une Mêlée s'ensuit. Toute Formation qui ne peut pas être placée sur le plateau est perdue et retourne dans les pions inutilisés.

5) il met un marqueur Suppression sur toutes les Formations nouvellement placées.

E92. Tir de Suppression

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit Supprime une Unité ou un Char ennemi à Portée et dans la LDV d'une mitrailleuse amie fonctionnelle **ne se trouvant pas dans un hex de Barbelés ou d'Étendue d'Eau.**

E93. Reddition

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit élimine une Unité amie Démoralisée adjacente à une Unité ennemie.

E94. Câbles Coupés

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit retourne le marqueur Téléphone ennemi actif sur sa face Cassé. Si le marqueur Téléphone ennemi était déjà Cassé, il est éliminé.

Si une Attaque d'Artillerie est en cours lorsque cet Évènement a lieu, menez-la à son terme.

E95. Trommelfeuer

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) déterminer un Hex Aléatoire [1.8] ;
- 2) éliminer tous les Chars et Démoraliser toutes les Unités dans cet hex et dans deux hex adjacents (au choix du joueur recevant l'Évènement).
- 3) Dégrader tous les Bâtiments, Fortifications et Terrain (sauf les hexs d'Eau) dans ces hexs.

E96. Valeur

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit place un marqueur Vétéran sur une Unité amie adjacente à une Formation ennemie.

E97. Des Revenants

Lorsque cet Évènement a lieu, le joueur qui le reçoit effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) choisir une Unité ou un Leader éliminé (ami ou ennemi) sur la Piste de Pertes ;
- 2) déterminer un Hex Aléatoire [1.8] ; et
- 3) placer la Formation choisie *dans ou adjacente* à cet hex, Démoralisée [3.2]. Les limites d'Empilement [8] doivent être respectées, et la Formation ne peut pas être placée hors-plateau ou dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou une Étendue d'Eau).

La Formation peut être placée dans un hex occupé par l'ennemi, auquel cas une Mêlée s'ensuit.



CARTES STRATÉGIE

S98. Règles Générales

Chaque nation dispose d'une mini-pioche de 9 Cartes Stratégie. Avant de jouer, les joueurs mélangent leurs CS pour former une pioche face cachée. En début de partie, lorsqu'un joueur tire sa main initiale de cartes Destin, il tire aussi une CS. Dès que le jeu a commencé, les joueurs ne sont pas autorisés à remélanger leur pioche de CS, sauf s'ils en reçoivent expressément l'instruction. Un joueur ne peut jouer *qu'une seule* CS par Tour, de l'une de ces deux façons :

- En tant que Situation en suivant le texte écrit dessus (en général lorsqu'il est le joueur Actif [S98.1]).
- En tant que Modificateur (pendant le Tour de n'importe quel joueur [S98.2]).

Les CS sont défaussées après utilisation.

La CS d'un joueur ne fait pas partie de sa main et ne compte pas dans la limite de taille de sa main. De plus, jouer une CS n'est pas considéré comme donner un Ordre ou faire une Action, et ne compte pas dans la limite d'Ordres [5.1].

Si un joueur décide de Passer [O15], son Tour est terminé et il ne peut pas jouer de CS pendant ce Tour.

Lorsqu'un Avancement du Temps est déclenché, un joueur qui ne détient pas de CS peut en piocher une et sera autorisé à l'utiliser à partir du prochain Tour. Lorsque la pioche de Cartes Stratégie est vide, son propriétaire ne peut plus tirer de Carte Stratégie.

S98.1 Situations

Le texte principal d'une CS informe le joueur sur la façon d'utiliser cette Carte en tant que Situation, limitant parfois son usage à certaines années. Si rien d'autre n'est mentionné, un joueur peut utiliser une CS en tant que Situation à tout moment pendant son Tour (uniquement), **et la CS n'aura un effet que pendant le tour en cours**. Le texte de la Situation indique au joueur d'effectuer certaines activités, à résoudre dans l'ordre où elles sont données. Lorsque plusieurs choix sont donnés, le joueur peut utiliser cette CS d'une seule des façons indiquées sur la carte.

S98.1.1 Cartes Rappel

Certaines cartes ont le texte ***Carte Rappel*** en rouge sous le texte de Situation. Lorsqu'un joueur joue une de ces cartes comme Situation, il la place face visible sur la table et la laisse pendant toute la partie, ou aussi longtemps que ce qui est indiqué. La Carte est défaussée dès que sa validité expire. Une Carte Rappel face visible sur la table n'est plus considérée comme « en main » par le joueur qui l'a jouée. Ce joueur pourra par conséquent tirer une nouvelle Carte Stratégie au prochain Avancement du Temps.

S98.1.2 Limitations de Périodes

L'utilisation de certaines CS est limitée à certaines périodes historiques. Ces Cartes peuvent être jouées en tant que Situation exclusivement dans les scénarios se déroulant dans la période précisée. Vérifiez la date du scénario pour vous conformer à ces restrictions

S98.2 Modificateur

Une CS peut aussi être utilisée à chaque fois qu'un Jet de Dés a été fait (*sauf* un jet de Mort Subite [6.2.2]), juste *après* que le joueur a eu l'opportunité d'annoncer l'utilisation de la Carte Initiative pour l'annuler. Le joueur (joueur Inactif en premier) peut alors annoncer l'utilisation de sa CS comme un modificateur de [+1] au Jet de Dés. Modifier un Jet de Dés n'annule ni ne diffère aucun déclencheur [1.9.1]. Après l'application du modificateur, la Carte utilisée est défaussée.

Les règles suivantes pour les Situations des Cartes Stratégie [S98.3-S98.5] n'ont pas besoin d'être lues et mémorisées lors de votre première lecture des règles : la plupart des Situations sont explicites. Cette section peut donc être ignorée sans problème jusqu'à ce qu'un besoin d'éclaircissement se fasse sentir en cours de jeu.

S98.3 Cartes Stratégie Françaises

S98.3.1 Surveillance Aérienne

Cette Carte peut être utilisée de l'une des façons suivantes :

- Faire un Ordre Artillerie Demandée avec l'Observateur d'Artillerie.
- Défausser la CS « en main » de votre adversaire (s'il en a une) et regarder secrètement la Carte en haut de la pioche de CS de chaque joueur. Remettre ces Cartes face cachée en haut de leur pioche respective.
- Défausser toutes les Cartes Rappel de votre adversaire actuellement face visible sur la table.
- Tirer deux CS, en garder une, et remettre l'autre en bas de votre pioche de CS, face cachée.

S98.3.2 Domination Aérienne

Cette Carte peut être utilisée de l'une des deux façons suivantes :

- Annuler un Ordre Frappe Aérienne pendant le Tour de votre adversaire.
- Faire 2 Ordres de Frappe Aérienne consécutifs. Ces Ordres n'ont pas besoin qu'une carte Destin soit jouée et ne comptent pas dans la limite d'Ordres.

S98.3.3 Équipements Anti-Gaz

Scénarios de 1916-1918 seulement. Toute Formation amie qui doit être Démoralisée à cause d'une Attaque au Gaz [O19.2.1.3] ou parce qu'elle vient d'entrer dans un hex de Gaz [T107.1] ignore cet effet. ***Carte Rappel***

S98.3.4 Assauts

A jouer n'importe quand pendant un Ordre Mouvement ami. Les Unités et les Leaders en Mouvement peuvent entrer dans des hex occupés par l'ennemi dans le cadre de leur Mouvement. Une fois dans un hex occupé par l'ennemi, ils sont immédiatement Supprimés et perdent tous les PM restants.

S98.3.5 Rapports de Terrain

Votre adversaire défausse toutes les cartes Destin dans sa main *et* sa Carte Stratégie (s'il en a une). Il tire ensuite 3 cartes Destin (seulement) et révèle tous ses marqueurs d'Objectifs Secrets (s'il en a).

S98.3.6 Tirs de Contre-Batterie

Cassez un Téléphone ennemi fonctionnel et retirez immédiatement du plateau le marqueur Salve de Réglage de votre adversaire ainsi que tous ses marqueurs d'Impact d'Artillerie (s'il en a).

S98.3.7 Gabions et Fascines

Scénarios de 1915-1917 seulement. Lors d'un Jet de Défense, toutes vos Formations amies dans des Tranchées et Trous de Combats reçoivent un modificateur de Couverture supplémentaire de +1 *jusqu'à la fin de la partie*.

Carte Rappel

S98.3.8 La Force Noire

Équivalent à une Action Embuscade [A.30].

S98.3.9 Trop Court

Déplacez la SR et les marqueurs d'Impact d'Artillerie de votre adversaire de 2 hexs en direction de son bord de plateau. Suivez ensuite la procédure de Jet d'Impact en utilisant *votre* Pioche de Destin.

S98.4 Cartes Stratégie Allemandes

S98.4.1 Équipements Anti-Gaz

Idem S98.3.3

S98.4.2 Combats Tournoyants

Idem S98.3.2

S98.4.3 Drachen

Idem S98.3.1

S98.4.4 Observateur Avancé

A utiliser en effectuant un Ordre Artillerie Demandée en observant avec l'Observateur d'Artillerie. Si le Jet de Ciblage pour la Précision [O19.2.1.2] obtient un coup au but, passez directement au jet d'Impact [O19.2.1.3], en utilisant l'hex de SR comme hex central de la zone d'impact (ne révélez donc pas la carte en haut de la pioche de cartes Destin pour comparer les dés avec la boussole).

S98.4.5 Pantalons Rouges

Scénarios de 1914 uniquement. À jouer immédiatement après qu'une Formation française a été activée pour exécuter un Ordre d'Offensive : annuler cet Ordre et Supprimer la moitié (arrondi au supérieur) des unités activées. L'Ordre annulé ne compte pas dans la limite d'Ordres de votre adversaire et les Formations françaises activées reprennent leur statut non-activé.

S98.4.6 Sturmabteilung Vor

Scénarios de 1916 à 1918 uniquement. À jouer immédiatement après que votre adversaire a activé n'importe quelle Formation pour faire une Action Tir d'Op [A42]. Annulez cette Action et défaussez sa Carte. Aucune Formation ennemie n'est considérée comme ayant été activée.

S98.4.7 Sturmtruppen

À partir de février 1916. À jouer n'importe quand pendant un Ordre Mouvement ami de l'une des deux façons suivantes :

- Les Unités et Leaders en Mouvement ignorent tous les effets de Barbelés jusqu'à la fin de l'Ordre.
- Les Unités et Leaders en Mouvement peuvent entrer dans des hexs occupés par l'ennemi dans le cadre de leur Mouvement.

Une fois dans un hex occupé par l'ennemi, ils perdent immédiatement tous les PM restants.

S98.4.8 Trop Court

Idem S98.3.9

S98.4.9 Walter Rathenau

Cette Carte peut être utilisée de l'une des deux façons suivantes :

- Échanger votre Téléphone fonctionnel actuel avec un de vos Téléphones non-utilisé.
- Défausser toutes les Cartes Rappel de votre adversaire actuellement face visible sur la table.

S98.5 Cartes Stratégie Américaines

S98.5.1 Équipements Anti-Gaz

Idem S98.3.3

S98.5.2 Moral

Ralliez [3.2.5] un Leader ami et toutes les Unités dans son Rayon de Commandement.

S98.5.3 Sammies

A jouer à tout moment pendant l'exécution d'un Ordre d'Offensive. Toutes les Unités en Bon Ordre actuellement activées ne sont pas Démoralisées par l'effet d'un Tir d'Op en faisant leur Jet de Défense si elles sont dans le Rayon de Commandement d'un Leader activé.

S98.5.4 Puissance de Feu

A jouer n'importe quand. Tous les Tirs auxquels participent n'importe lesquelles de vos Armes reçoivent un modificateur aux dés de +1 jusqu'à la fin de la partie.

Carte Rappel

S98.5.5 Escadrons Volants

Votre adversaire ne peut plus jouer d'Ordre Frappe Aérienne jusqu'à la fin de la partie.

Carte Rappel

S98.5.6 Passage

A jouer à tout moment pendant l'exécution d'un Ordre Mouvement. Les Leaders et Unités activés ignorent tous les effets des Barbelés [F131] pour la durée de cet Ordre.

S98.5.7 Éclaireurs

A jouer immédiatement après que votre adversaire a annoncé l'une des Actions suivantes : À Couvert, Contre-Attaque, À Terre, Barbelés Cachés. La Carte de l'Action est défaussée sans appliquer les effets de l'Action.

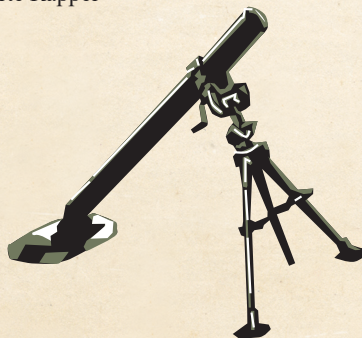
S98.5.8 Trop Court

Idem S98.3.9

S98.5.9 Combats dans les Bois

Le Moral de tous les Leaders amis dans des hexs de Bois est augmenté de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Carte Rappel



TERRAIN

T99. Règles Générales

La première fois que vous lirez ces règles, vous n'aurez besoin de lire que les sections [T99.1] à [T99.5]. Les règles pour chaque type de terrain [T100-T124] pourront être consultées au besoin, en fonction du plateau utilisé pour le scénario joué.

T99.1 Types & Caractéristiques

Chaque hex de chaque plateau est défini par le « Type de Terrain » qu'il contient. Les Types de Terrains sont donnés dans la Table des Terrains sur fond beige clair. Elle présente les divers Types de Terrains par ordre hiérarchique ; c'est-à-dire que si un hex contient deux Types de Terrains différents, c'est celui le plus proche du haut du tableau qui est prioritaire ; donc l'hex est considéré comme étant de ce Type de Terrain. Certains marqueurs peuvent changer le Type de Terrain de l'hex où ils sont placés.

Éléments de Terrain : Les « éléments » de Terrain sont donnés sur fond beige foncé dans la Table des Terrains et modifieront en général seulement le Type de Terrain avec lesquels ils partagent un hex. Par exemple, les Routes, les Voies Ferrées et les Chemins affecteront le Mouvement.

Côtés d'hex : Certains côtés d'hex contiennent également un Terrain qui peut affecter le Tir ou le Mouvement, comme une Clôture, un Mur ou une Haie.

Un hex peut contenir la représentation de plusieurs Types de Terrains différents : par exemple, il peut y avoir quelques arbres (Type de Terrain Bois) et la forme d'un bâtiment (Type de Terrain Bâtiment). Toutefois, un seul Type de Terrain s'applique (pour déterminer le Coût de Mouvement, la Couverture et ainsi de suite). Le Type de Terrain qui prédomine dans l'hex et qui « définit » ainsi cet hex est le Type qui se trouve le plus proche du haut de la Table des Terrains. Dans l'exemple précédent, le Type du Terrain de l'hex est Bâtiment, car ce Type de Terrain est plus proche du haut du tableau que Bois. Par exemple, un Pont par-dessus une Rivière est dans tous les cas un « hex de Pont », et non un « hex de Rivière » (et par conséquent n'est pas non plus un hex d'Eau). Cela signifie aussi qu'un hex est un hex de « Terrain Dégagé » uniquement s'il ne contient aucun des Types de Terrains indiqués au-dessus de lui (ceux avec leur texte sur fond vert) ; il peut contenir n'importe lesquels des éléments indiqués en dessous de lui (ceux sur fond beige) et toujours être un « hex de Terrain Dégagé », mais avec quelques modifications.

T99.2 Coûts de Mouvement

Chaque Terrain a un « Coût de Mouvement » qui est le nombre de PM qu'une Formation activée par un Ordre Mouvement [O23] doit « payer » pour entrer dans cet hex ou à travers ce côté d'hex.

T99.3 Couverture

Chaque Terrain a une « Couverture » sous la forme d'un nombre entier, qui peut être négatif. À tout moment, et pour tous les usages, la Couverture modifie directement le Moral de chaque Formation (sauf les Chars) dans le même hex. Cependant, la Couverture n'est jamais cumulable, donc un joueur doit choisir une seule Couverture à appliquer s'il y en a plusieurs dans l'hex.

Exemple : Une Formation avec un Moral imprimé de 7 qui se défend dans un hex de Broussailles aura son Moral augmenté à 8 (7 +1 de Couverture donnée par les Broussailles). Si elle était dans un Trou de Combat, elle se défendrait avec 10 (7 +3 de Couverture du Trou de Combat).

T99.4 LDV

Chaque Terrain indique s'il est un Obstacle, une Gêne ou Dégagé. Les Obstacles bloquent les LDV au même niveau. Les Obstacles créent généralement un Hex d'Angle-Mort [T110.4.1] pour un observateur situé à un niveau supérieur. Les Gênes [10.3] réduisent la PF des Tirs au même niveau tracés à travers elles. Tous les Terrains Gênants remplissent intégralement l'hex ; une LDV tracée à travers toute portion de l'hex (y compris directement le long d'un côté d'hex) est considérée gênée. Si le côté d'hex sépare deux types de Terrains Gênants différents, seul le modificateur le plus élevé est utilisé. Le terrain Dégagé n'a aucun effet sur la LDV. Voir les règles de LDV [10] pour plus de détails.

T99.5 Vulnérabilité

Chaque Type de Terrain a une valeur de « vulnérabilité » (18 pour la plupart des Terrains). Cela signifie que lorsqu'ils sont attaqués par de l'Artillerie (uniquement), si le Total d'Attaque de l'Artillerie est supérieur ou égal à la Vulnérabilité du terrain, un marqueur Trou d'Obus ou de Ruine si le terrain est un Bâtiment ou un Pont, est placé dans l'hex. Ainsi, le type de terrain évolue en Trou d'Obus ou Ruine. Les divers types de terrains sont décrits en détail ci-dessous. Les informations qui suivent sont également représentées graphiquement sur le Table des Terrains qui se trouve sur la fiche d'aide de jeu.

T100. Incendie

COÛT DE MOUVEMENT : infranchissable

COUVERTURE : infranchissable

LDV : Obstacle (à tous les niveaux)

VULNÉRABILITÉ : n.a.

Un marqueur Incendie est considéré comme remplissant l'intégralité de l'hex qu'il occupe. En d'autres termes, une LDV tracée à travers toute portion d'un hex d'Incendie - y compris directement le long d'un de ses côtés d'hex - est bloquée par ce marqueur. Aucune Formation ni autre marqueur ne peut jamais occuper un hex d'Incendie.

T101. Rochers

COÛT DE MOUVEMENT : 1

COUVERTURE : 2

LDV : Obstacle ; crée un Hex d'Angle Mort [T110.4.1]

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

T102. Pont

COÛT DE MOUVEMENT : infranchissable ; ou **1** si directement le long d'une représentation de Route/Voie Ferrée/Chemin. Aussi, les Formations ne peuvent quitter un hex de Pont que via l'un de ses côtés d'hex sans Rivière.

COUVERTURE : 2

LDV : Gêne 1

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Ruine [T117]

S'il y a une représentation de pont dans un hex, alors l'hex entier, y compris ses côtés d'hex, est considéré comme un Pont en ce qui concerne les Gênes.

T103. Broussailles

COÛT DE MOUVEMENT : 2

COUVERTURE : 1

LDV : Gêne 3

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

S'il y a une représentation de Broussailles dans un hex, alors l'hex entier, y compris ses côtés d'hex, est considéré comme Broussailles.

T104. Bâtiment

COÛT DE MOUVEMENT : 2 (pour les Chars, voir plus bas)

COUVERTURE : 3

LDV : Obstacle ; crée un Hex d'Angle Mort [T110.4.1]

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Ruine [T117]

Un Char ne peut entrer dans un hex de Bâtiment que si la représentation du Bâtiment ne recouvre pas le point central de l'hex, ou si une Route est présente.

Bâtiments Objectifs— Si un Objectif sur le plateau [2.3] occupe un hex de Bâtiment, et que ce Bâtiment s'étend sur deux hexs ou plus, « l'Objectif » est considéré comme étant l'intégralité de ce Bâtiment (c'est-à-dire chaque hex qu'il occupe), pas seulement l'hex contenant le numéro de l'Objectif.

T105. Clôture

COÛT DE MOUVEMENT : +1 pour la traverser.

COUVERTURE : aucune

LDV : Gêne 1 ; ou **Dégagée** si la Clôture est sur l'un des six côtés d'hex de l'hex de l'observateur ou de la cible.

VULNÉRABILITÉ : n.a.

T106. Champ

COÛT DE MOUVEMENT : 1

COUVERTURE : 0

LDV : Gêne 1

S'il y a une représentation de Champ dans un hex, alors l'hex entier, y compris ses côtés d'hex est considéré comme un Champ.

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

T107. Gaz

COÛT DE MOUVEMENT : +1 ; **1 PM** est ajouté au Coût de Mouvement de l'autre Terrain dans l'hex.

COUVERTURE : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex (voir ci-dessous pour l'exception).

LDV : Gêne 1 dans *ou* depuis *ou* à travers [10.3.4], y compris les côtés d'hex.

VULNÉRABILITÉ : n.a.

T107.1 Poison Persistant

Toute Formation non-Supprimée qui entre dans un hex avec un marqueur Gaz est immédiatement Supprimée. Si elle était déjà Supprimée, elle est Démoralisée.

Lorsqu'un Ordre Ralliement est donné, les marqueurs Suppression ne sont *pas* retirés des Formations amies empiilées avec un marqueur Gaz.

De plus, lorsqu'un Jet de Repli est exécuté contre une Formation empiilée avec un marqueur Gaz, le Moral de cette Formation ne recevra *aucun* modificateur de Couverture positif offert par le Terrain ou la Fortification présent (le modificateur négatif des Barbelés s'applique).

T107.2 Volatilité

Deux marqueurs Gaz sont retirés du plateau pendant un Avancement du Temps (au choix du joueur déclencheur [6.1.2]).

T108. Fossé

COÛT DE MOUVEMENT : 2

COUVERTURE : 1 ; Cependant, une Formation dans un Fossé ne peut pas être vue, sauf depuis un hex adjacent ou un hex d'élévation supérieure [T110], et vice versa.

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

T108.1 Immobilisation des Chars :

À chaque fois qu'un Char entre dans un hex de Fossé dans le cadre d'un Ordre Mouvement/Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [023.5.3].

T109. Haie

COÛT DE MOUVEMENT : +1 pour la traverser.

COUVERTURE : aucune ; ou **1** si un Tir a traversé la Haie pour entrer dans l'hex cible (non-applicable à une défense contre des Mortiers ou de l'Artillerie).

LDV : Obstacle ; ou **Dégagée** si la Haie est l'un

des six côtés d'hex de l'hex de l'observateur ou de la cible.

VULNÉRABILITÉ : n.a.

T110. Collines

L'hex standard de Terrain Dégagé dans *Great War Commander* est au niveau « 0 », ou « le niveau du sol ». Les Collines sont au niveau 1 (▲), 2 (▲▲), 3 (▲▲▲), ou 4 (▲▲▲▲).

Sur le plateau, les Collines sont identifiées par des lignes de Crête (courbes de niveau blanches) et chaque hex le long de la ligne de Crête contient un ou plusieurs triangles blancs indiquant la direction du haut de la pente (pointe des triangles) ainsi que le niveau le plus élevé de ce côté de la ligne de Crête (nombre de triangles).

Par conséquent, une Formation sur une Colline est au-dessus de tout Terrain occupant un hex au niveau du sol, ou un hex de Colline de niveau inférieur. Un hex de Colline fonctionne exactement comme tout autre hex au niveau du sol, excepté pour les modifications qui suivent.

Toutes les règles de Colline qui suivent sont basées sur l'hypothèse que dans GWC, chaque niveau d'élévation de Colline est plus grand qu'un Obstacle, et que chaque Obstacle est plus grand qu'une Gène.

T110.1 Mouvement vers le Haut

Une Formation en Mouvement doit dépenser +1 PM pour entrer dans un hex d'élévation supérieure à celle qu'elle quitte, sauf le long d'une Route (donc si la Formation en Mouvement traverse un côté d'hex de Route en entrant dans l'hex).

Par exemple, une Formation en Mouvement qui passe d'un hex de Colline de niveau 1 contenant des Bois vers un hex de Colline de niveau 2 contenant des Bois doit dépenser 3 PM (2 pour les Bois, plus 1 pour le changement d'élévation). Le Mouvement inverse « vers le bas » ne coûterait que 2 PM.

T110.1.1 Immobilisation des Chars—

Lorsqu'un Char traverse une courbe de niveau blanche d'une Colline (vers le haut ou le bas) dans le cadre d'un Ordre Mouvement/Offensive ou Progression, il doit vérifier l'Immobilisation [O23.5.3]. Exception : Aucune vérification n'est faite si une Unité amie est présente dans l'hex [O23.5.6] ou si le Char se déplace le long d'une Route (si le Char traverse un côté d'hex de Route en entrant dans l'hex). Une seule vérification est faite si l'hex contient également un Terrain ou une Fortification qui peut causer une Immobilisation.

T110.2 Avantage de Hauteur

Un Tir subit une pénalité de -1 à sa PF si l'hex cible est à une élévation supérieure à l'une des Formations et/ou Armes qui tire.

Inversement, un Tir gagne +1 à sa PF si l'hex cible est à une élévation inférieure à l'une des Formations et/ou Armes qui tire.

T110.3 Collines & LDV

T110.3.1 Lignes de Crêtes Militaires— Un hex contenant plusieurs niveaux est appelé un hex de « Crête ». Le niveau du point central de l'hex indique son niveau réel, qui est aussi

indiqué par le nombre de symboles triangles dans l'hex. Dans chaque hex de Crête, le bord physique de la courbe de niveau la plus élevée est appelé « la Ligne de Crête ».

T110.3.2 LDV Verticale

Une Formation peut tracer une LDV vers l'hex de Crête initial de chaque élévation au-dessus d'elle. De même, une Formation sur une Colline peut tracer une LDV vers un hex d'élévation inférieure uniquement si cette LDV ne passe jamais à travers une Ligne de Crête de hauteur égale ou supérieure dans un hex intermédiaire.

La Formation A sur une Colline peut voir la Formation B à une élévation inférieure uniquement si la LDV depuis la Formation A :

- traverse une Ligne de Crête **avant** de traverser un côté d'hex : ET
- ne retraverse jamais une Ligne de Crête d'élévation égale ou supérieure.

T110.3.3 Collines en tant qu'Obstacles

Une Colline elle-même bloque une LDV tracée entre deux hexs d'élévation inférieure.

Une Formation sur une Colline de niveau 2 peut voir derrière une Colline de niveau 2 intermédiaire seulement vers une autre Colline de niveau 2, 3 ou 4. Si cet hex intermédiaire était de niveau 3, l'hex cible devrait être au niveau 4 pour pouvoir être vu (et devrait être une Crête de niveau 4).

T110.4 Collines & Obstacles

Une LDV depuis ou vers un hex de Colline est bloquée seulement si elle passe à travers un hex contenant un terrain bloquant, ou touche la représentation physique d'un Bâtiment, à une élévation égale ou supérieure à cet hex de Colline. En d'autres termes, une LDV depuis ou vers un hex de Colline n'est pas bloquée par des Obstacles se trouvant à une élévation inférieure (exception : voir les Hexs d'Angle Mort, ci-dessous).

Une Formation sur une Colline de niveau 1 peut voir au-delà (par-dessus) un Bâtiment intermédiaire au niveau 0 vers une autre Formation sur une autre Colline de niveau 1. Si le Bâtiment était aussi sur une Colline, alors cette LDV serait bloquée.

Toutefois, un marqueur Incendie bloque toujours une LDV tracée à travers son hex, quelle que soit l'élévation de l'observateur ou de la cible.

L'Obstacle créé par un marqueur Incendie est considéré comme étant de hauteur suffisante pour affecter toute LDV possible pouvant être représentée dans le jeu.

T110.4.1 Hexs d'Angle Mort—

Une Formation sur une Colline peut voir dans un hex de Bois, Bois Détruits, Rochers ou de Bâtiment à un niveau inférieur, mais ne peut pas voir l'hex situé juste derrière si cet hex est à une élévation égale ou inférieure à celle du Bois/Bois Détruits/Rochers/Bâtiment, et en respectant les règles de LDV [10.2] (exception: la LDV s'étend de 2 hex vers l'intérieur dans les Bois Détruits). En d'autres termes, un Bois, second hex de Bois Détruits, Rochers ou Bâtiment à un niveau inférieur crée un hex d'angle mort derrière lui pour un observateur à une élévation supérieure, si la LDV de cet observateur passe à travers l'hex contenant le

Bois/ second hex de Bois Détruits, Rochers ou touche la représentation physique du Bâtiment. Tous les hexs derrière cet angle mort sont visibles depuis la Colline (à moins qu'il y ait d'autres Bois/Bois Détruits/Rochers Bâtiments dans la LDV).

Lorsqu'une Formation sur une Colline ne peut pas voir dans un hex d'angle mort, la Formation dans l'hex d'angle mort ne peut pas non plus voir la Formation sur la Colline.

Une Formation sur une Colline de niveau 1 peut voir au-delà d'un Bâtiment au niveau 0 sauf dans l'hex au niveau 0 directement derrière lui. Inversement, une Unité sur une Colline de niveau 1 peut voir au-delà d'un bâtiment intermédiaire au niveau 1, vers une Unité au niveau 2 ou plus, à moins que ce Bâtiment ne soit le premier hex intermédiaire le long de cette LDV.

T110.5 Collines & Gènes

Aucun terrain Gênant à un niveau inférieur ne gêne une LDV vers ou depuis un hex de Colline. Une Gène sur une Colline gêne une LDV entre deux hexs de Colline au même niveau que celui de la Gène.

Cependant, un marqueur Fumée ou Gaz gêne toujours une LDV tracée à travers son hex, quelle que soit l'élévation de l'observateur ou de la cible. La Gène créée par ce marqueur Fumée ou Gaz est considérée comme étant d'une hauteur suffisante pour affecter toute LDV potentielle.

T111. Marais

COÛT DE MOUVEMENT : 3

COUVERTURE : 0

LDV : Gène 1

VULNÉRABILITÉ : n.a.

S'il y a une représentation de Marais dans un hex, alors l'hex entier (y compris ses côtés d'hex) est considéré comme un Marais.

ÉTENDUE D'EAU : Aucune Arme ne peut tirer depuis un Marais. Aucun marqueur Incendie, Fumée ou Fortification ne peut jamais occuper un hex de Marais.

T112. Terrain Dégagé

COÛT DE MOUVEMENT : 1

COUVERTURE : 0

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

T113. Verger

COÛT DE MOUVEMENT : 1

COUVERTURE : 1

LDV : Gène 2

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

S'il y a une représentation de Verger dans un hex, alors l'hex entier (y compris ses côtés d'hex) est considéré comme un Verger.

T114. Carrière

COÛT DE MOUVEMENT : 2 ou 1 si le Mouvement se fait d'un hex de Carrière à un autre.

COUVERTURE : 1 ; cependant, une Formation dans un hex de Carrière ne peut être vue que depuis un hex adjacent ou un hex d'élévation supérieure [T110] et vice versa.

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

T114.1 Immobilisation des Chars

À chaque fois qu'un Char entre dans un hex de Fossé dans le cadre d'un Ordre Mouvement/ Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [O23.5.3].

T115. Voie Ferrée

COÛT DE MOUVEMENT : 1 si le Mouvement se fait le long de la représentation de la Voie Ferrée (la Formation traverse un côté d'hex de Voie Ferrée pour entrer dans l'hex) ; sinon, dépend de l'autre terrain dans l'hex.

COUVERTURE : Dépend de l'autre terrain dans l'hex.

LDV : Gêne 1 ; ou **Dégagée** si la LDV passe directement le long de la représentation de la Voie Ferrée.

VULNÉRABILITÉ : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

T116. Route

COÛT DE MOUVEMENT : 1 si le Mouvement se fait le long de la représentation de la Route (la Formation traverse un côté d'hex de Route pour entrer dans l'hex) ; sinon, dépend de l'autre terrain dans l'hex. Une Formation gagne +1 à sa Capacité de Mouvement si elle est *entrée* dans un hex contenant une Route à un moment durant un Ordre Mouvement. Ce bonus cesse à la fin de cet Ordre Mouvement. La Formation n'a pas besoin d'être entrée dans l'hex de Route via un côté d'hex de Route pour obtenir ce bonus.

Notez qu'une Formation ne dépense pas +1 PM pour entrer dans un hex d'élévation *supérieure* si elle a traversé un côté d'hex de Route pour entrer dans l'hex.

COUVERTURE : La Couverture d'un hex contenant une Route est *réduite* de 1 si le Type de Terrain de l'hex est Terrain Dégagé.

LDV : Dégagée si la LDV passe exactement le long de la représentation physique de la Route, sinon, elle dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

VULNÉRABILITÉ : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

Donc un hex de Bâtiment avec une Route le traversant aura toujours une Couverture de 3.

Une Formation avec un Moral imprimé de 7 dans un hex de Terrain Dégagé contenant une Route aura une Couverture de « -1 » et par conséquent un Moral de 6. Si un Trou de Combats [F127] est placé ultérieurement dans cet hex, la Formation aura un Moral de 9 (7 ; +3 pour le Trou de Combats et -1 pour la Route).

Une Formation avec un Moral imprimé de

7 dans un hex de Bois [T124] contenant une Route aura une Couverture de « 2 » et donc un Moral de 9.

Les Routes se distinguent facilement des Chemins, car elles sont plus larges et montrent toujours des traces de roues.

T117. Ruine

COÛT DE MOUVEMENT : 2

COUVERTURE : 2

LDV : Gêne 2

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

S'il y a une représentation de Ruine dans un hex, alors l'hex entier (y compris ses côtés d'hex) est considéré comme une Ruine.

T117.1 Immobilisation des Chars :

À chaque fois qu'un Char entre dans un hex de Ruine dans le cadre d'un Ordre Mouvement/ Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [O25.5.3].

Exception : Aucun jet n'est nécessaire si une Unité amie est présente dans l'hex [O23.5.6].

T118. Trou d'Obus

COÛT DE MOUVEMENT : 1 ; +1 lors de l'entrée dans le premier Trou d'Obus pendant un Ordre Mouvement ou Offensive.

COUVERTURE : 1

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : n.a. (aucune autre dégradation n'est possible)

T118.1 Immobilisation des Chars

La première fois où un Char entre dans un hex de Trou d'Obus dans le cadre d'un Ordre Mouvement/ Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [O25.5.3].

Exception : Aucun jet n'est nécessaire si une Unité amie est présente dans l'hex [O23.5.6].

T118.2 Exception

Un Chemin [T121] *imprimé sur le plateau* annule le coût de Mouvement supplémentaire et la Vérification d'Immobilisation lorsqu'il est présent dans un hex de Trou d'Obus.

T118.3 Trous d'Obus imprimés

Les Trous d'Obus imprimés sur les plateaux sont présents si le point central de l'hex est inclus dans le dessin du Trou d'Obus. Tous les hexagones du plateau 10 et presque tous ceux du plateau 11 sont des Trous d'Obus.

T119. Fumée

La Fumée est disponible à partir de 1916.

NOTE : Avant de commencer à jouer, tous les marqueurs Fumée doivent être mis dans une tasse pour pouvoir les tirer au sort en cours de jeu. La valeur de Gêne de la Fumée est imprimée sur les marqueurs.

COÛT DE MOUVEMENT : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

COUVERTURE : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

LDV : De 1 à 8 dans ou depuis ou à travers

l'hex [10.3.4], y compris les côtés d'hex.

VULNÉRABILITÉ : n.a.

T120. Rivière

COÛT DE MOUVEMENT : 3 (sauf pour les Chars, voir ci-dessous)

COUVERTURE : -1

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : n.a.

Les Chars ne peuvent pas entrer dans les hexs de Rivière, sauf si un Pont est présent.

ÉTENDUE D'EAU : Aucune Arme ne peut tirer depuis un hex de Rivière. Aucun marqueur Incendie, Fumée ou Fortification ne peut jamais occuper un hex de Rivière.

T121. Chemin

COÛT DE MOUVEMENT : 1 si le Mouvement se fait le long de la représentation du Chemin (la Formation traverse un côté d'hex de Chemin pour entrer dans l'hex) ; sinon, dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

COUVERTURE : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

LDV : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

VULNÉRABILITÉ : Dépend de l'autre Terrain dans l'hex.

NOTE : Les Chemins annulent le coût de Mouvement supplémentaire et la vérification d'Immobilisation lorsqu'ils sont imprimés sur le plateau et présents dans un hex de Trou d'Obus.

T121.1 Exception à la Vulnérabilité : Lorsqu'un Chemin est présent dans un hex de Trou d'Obus imprimé sur le plateau, il a une Vulnérabilité inhérente de 18. S'il est touché par de l'Artillerie [O19.2.1.4], un marqueur Trou d'Obus est placé dans l'hex, annulant le bénéfice du Chemin jusqu'à la fin de la partie.

T122. Mur

COÛT DE MOUVEMENT : +1 pour le traverser.

COUVERTURE : Aucune ; ou 2 si un Tir a traversé le mur en entrant dans l'hex cible (non applicable aux Mortiers ou à l'Artillerie).

LDV : Obstacle ; ou **Dégagée** si le Mur est l'un des six côtés d'hex de l'hex de l'observateur ou de la cible.

VULNÉRABILITÉ : n.a.

T122.1 Mur Détruit

Idem T122 sauf:

COÛT DE MOUVEMENT : +0 pour le traverser.

T123. Étendue d'Eau

COÛT DE MOUVEMENT : Infranchissable

COUVERTURE : n.a.

LDV : Dégagée

VULNÉRABILITÉ : n.a.

ÉTENDUE D'EAU INFRANCHISSABLE : Aucune Formation, et aucun marqueur Incendie, Fumée ou Fortification ne peut jamais occuper un hex d'Étendue d'Eau.

T124. Bois

COÛT DE MOUVEMENT : 2 (sauf pour les Chars, voir ci-dessous)

COUVERTURE : 2

LDV : Obstacle ; crée un hex d'Angle Mort [T110.4.1]

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

Les Chars ne peuvent pas entrer dans les Bois sauf par la Route.

ÉCLATS : Le Total d'Attaque de toute attaque d'Artillerie ou de Mortier contre un hex de Bois est toujours augmenté de 2.

Ainsi, un Mortier avec une PF de 7 (Minenwerfer allemand de 25cm) qui tire dans un hex de Bois et fait un Jet d'Attaque de 9 aura un Total d'Attaque de 18 au lieu de 16. Comme la valeur de Vulnérabilité du Bois a été atteinte, un marqueur Trou d'Obus est placé dans l'hex. Maintenant, si une Unité est présente dans l'hex, elle doit faire un Jet de Défense avec son Moral modifié par le Commandement et la Couverture du Trou d'Obus, soit 1.

Les obus tirés à haute altitude ; comme ceux des mortiers et des batteries d'artillerie distantes ; ont tendance à exploser dans la canopée. Lorsque ceci arrive, les troupes en dessous reçoivent des débris et des branches, en plus du fait que l'explosion n'est pas absorbée par le contact avec le sol.

Lorsque la guerre a commencé, le bombardement utilisait simplement des bombes tenues à la main (et parfois des grenades ou des fléchettes) lancées par-dessus bord. Mais vers la fin de la guerre, des bombardiers à longue distance ont été construits, conçus pour transporter de lourdes charges pour détruire les cibles industrielles ennemies. Great War Commander s'intéresse à une échelle bien plus tactique.

T124.1 Bois Détruits

COÛT DE MOUVEMENT : 1 ; +1 lors de l'entrée dans le premier hex de Bois Détruit dans le cadre d'un Ordre Mouvement ou Offensive (sauf pour les Chars, voir ci-dessous)

COUVERTURE : 2

LDV : S'étend de 2 hex vers l'intérieur. Crée un hex d'angle mort après le second hex

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118]

Les Chars ne peuvent pas entrer dans les Bois Détruits.



FORTIFICATIONS

F125. Règles Générales

Les sections suivantes [F125-F131] n'ont pas besoin d'être lues et mémorisées : elles peuvent être ignorées jusqu'à ce qu'une Fortification entre en jeu ; les joueurs pourront alors simplement lire les règles de ce marqueur en particulier.

F125.1 Acquisition

Il y a six types de marqueurs «Fortifications» dans le jeu : Trou de Combat, Tranchées, Mines, Barbelés, Blockhaus et Casemates. Les Fortifications sont en général placées sur le plateau en début de scénario, bien qu'elles puissent aussi entrer en cours de jeu à cause de divers Événements ou Actions.

F125.2 Élimination

Les Fortifications peuvent être éliminées en cours de jeu par divers Événements, l'Action « Travaux du Génie » [A41], ou un Jet d'Impact d'Artillerie [O19.2.1.4].

F125.3 Vulnérabilité

Toutes les Fortifications ont une valeur de « Vulnérabilité » indiquée dans le coin supérieur gauche du pion. Cela signifie que lorsqu'une Fortification est attaquée par de l'Artillerie (uniquement) et que le Total d'Attaque de l'Artillerie est supérieur ou égal à la vulnérabilité de la Fortification, elle est dégradée et son marqueur est remplacé par une autre Fortification, un marqueur Trou d'Obus [T118] ou de Ruine [T117].

F125.4 Empilement

Il ne peut pas y avoir plus d'un marqueur Fortification par hex. La première Fortification placée dans un hex ne sera jamais remplacée par un autre marqueur Fortification, sauf dans le cas d'une dégradation. Aucune fortification ne peut jamais occuper un hex d'Eau (Marais, Rivière, ou Étendue d'Eau sans Pont).

De plus, toute Couverture fournie par une Fortification n'est pas cumulable avec une autre Couverture dans l'hex.

Les diverses Fortifications sont décrites en détail ci-dessous.

F126. Blockhaus

VULNÉRABILITÉ : 20

Dégradation en Ruine [T117]

Les Blockhaus apparaîtront dans une future extension de Great War Commander.

Un Blockhaus donne à l'hex qu'il occupe une Couverture de « 6 ».

Pendant une Mêlée, le camp qui a été le dernier à être le seul occupant d'un Blockhaus gagne la Mêlée en cas d'égalité du Total de Mêlée.

F127. Trou de Combat

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118] ou en Ruine [T117] (si dans un hex de Bâtiment ou de Pont).

Un marqueur Trou de Combat donne à l'hex qu'il occupe une Couverture de « 3 ».

F127.1 Immobilisation des Chars :

À chaque fois qu'un Char entre dans un hex de Trou de Combat dans le cadre d'un Ordre Mouvement/Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [O23.5.3].

Exception : Aucun jet n'est nécessaire si une Unité amie est présente dans l'hex [O23.5.6].

NOTE : les marqueurs Trou de Combat sont disponibles en deux tailles, mais ils ont tous le même effet.

F128. Mines

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118] ou en Ruine [T117] (si dans un hex de Bâtiment ou de Pont).

F128.1 Règles Générales

Un marqueur Mines occupant un hex attaquera toute Formation (amie ou ennemie) qui fait un Mouvement, une Progression ou un Repli dans ou hors de cet hex.

Les Formations qui y entrent ensemble sont attaquées avec un seul jet ; sinon une Attaque de Mines séparée doit être faite contre chaque Formation lorsqu'elle entre ou est sur le point de sortir d'un hex contenant des Mines.

F128.2 Attaque des Mines

La force d'une Attaque de Mines a une PF de 9 contre les véhicules (valeur encadrée en jaune sur le pion) et une PF de 6 contre toutes les autres Formations. La Couverture d'un hex où a lieu une Attaque de Mines est automatiquement ramenée à « 0 » et ne peut être modifiée par aucun moyen.

Un Jet d'Attaque de Mines suit la même procédure générale qu'un Jet de Tir [O21.3], sauf que seules les Formations en Mouvement/Progression/Repli dans l'hex doivent faire un Jet de Défense. Le joueur qui contrôle ces Formations fait les Jets de Défense, tandis que son adversaire fait les Jets d'Attaque de Mines.

IMPORTANT— Une Formation qui devient Démoralisée [3.2] en quittant un hex de Mines est placée dans l'hex où elle voulait entrer.

F129. Casemate

VULNÉRABILITÉ : 20

Dégradation en Ruine [T117]

Une Casemate donne à l'hex qu'elle occupe une Couverture de « 5 ».

Pendant une Mêlée, le camp qui a été le dernier à être le seul occupant d'une Casemate gagne la Mêlée en cas d'égalité du Total de Mêlée.

F130. Tranchée

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou de Combats [F127]

F130.1 Règles Générales

Un marqueur Tranchée donne à l'hex qu'il occupe une Couverture de « 4 ».

F130.2 Tranchées & Mouvement

Une Formation non-Char qui se déplace d'un hex de Tranchée à un hex adjacent contenant une Tranchée, un Blockhaus ou une Casemate (ou vice versa) ne dépense qu'1 PM pour cela, quel que soit le Terrain dans l'hex. Ceci s'applique même si la Formation monte une Colline ou traverse un côté d'hex qui augmenterait normalement son coût de Mouvement. De plus, cette Formation ne peut pas être la cible d'un Tir d'Op [A42] dans l'hex où elle entre.

F130.3 Immobilisation des Chars

À chaque fois qu'un Char entre dans un hex de Tranchée dans le cadre d'un Ordre Mouvement/ Offensive ou Progression, il doit s'arrêter et vérifier l'Immobilisation [O23.5.3].

Exception : Aucun jet n'est nécessaire si une Unité amie est présente dans l'hex [O23.5.6].

F131. Barbelés

VULNÉRABILITÉ : 18

Dégradation en Trou d'Obus [T118] ou en Ruine [T117] (si dans un hex de Bâtiment ou de Pont).

F131.1 Règles Générales

Un marqueur Barbelés partageant un hex avec une Formation affecte celle-ci en réduisant sa PF, sa Portée et son Moral de 1 chacun. Le Commandement et la procédure de détermination du Leader le plus Haut-Gradé [3.3.1.3] ne sont pas affectés par les Barbelés.

F131.2 Barbelés & Mouvement

Une Formation en Mouvement perd *tous* les PM qui lui restent juste après être entrée ou sortie d'un hex contenant des Barbelés.

Les Formations peuvent normalement Progresser ou se Replier dans et hors d'un hex de Barbelés, car les PM ne sont pas utilisés pendant ces activités.

F131.3 Barbelés et Tirs

Les Formations dans un hex contenant des Barbelés ne peuvent pas former de Groupe de Tir [O21.3.1] avec des Formations et/ou Armes en dehors de l'hex. Une Arme ne peut pas tirer depuis un hex de Barbelés.

F131.4 Barbelés & Chars

Lorsqu'un Char entre dans un hex contenant un marqueur Barbelés dans le cadre d'un Ordre Mouvement, d'Offensive ou Progression :

- le marqueur Barbelés est immédiatement retiré ;
- le Char s'arrête dans l'hex et perd tous les PM restants, s'il en a encore.
- Une fois le marqueur Barbelés disparu, le Type de Terrain indique à nouveau si une Vérification d'Immobilisation doit être faite.

NOTES DE CONCEPTION

Roger Nord

Dès que Combat Commander (CC) est arrivé sur le marché, de nombreux joueurs ont demandé son adaptation à d'autres périodes. Parmi elles la Guerre de Corée, le Vietnam et même une version zombies. Je me suis pris au jeu et me suis intéressé à une adaptation Première Guerre mondiale.

J'avais déjà travaillé sur ce conflit pour d'autres jeux que j'avais conçus par le passé. L'intérêt des joueurs pour le système et le mien pour la période convergeaient naturellement. Je décidai donc de travailler sur Great War Commander (GWC), l'adaptation du système de CC à la Grande Guerre.

Hexasim, par l'intermédiaire de Pascal Toupay qui devint co-auteur sur le projet, accepta de publier le jeu. Hexasim reçut l'accord de GMT pour l'utilisation du système de CC et du coup le projet devint officiel. Après de longues et intenses séances de playtests de chaque côté de l'océan, la version finale de GWC présente de nombreux aspects originaux et différents de CC.

Les plateaux de GWC sont plus grands que ceux de CC afin de refléter le type d'engagement de la Grande Guerre. Les unités sont à l'échelle supérieure également, avec des sections plutôt que des escouades. Les armes lourdes sont également présentes dans la mesure où durant ce conflit elles n'étaient pas réparties en petites unités spécifiques, comme dans la Seconde Guerre mondiale.

L'échelle de la section implique des officiers de plus haut rang. Au lieu des caporaux et sergents de CC, GWC repose sur le commandement des lieutenants et des capitaines. La règle du Leader le plus Haut Gradé permet de simuler la chaîne de commandement dans toute sa rigidité.

Devant agir en accord avec les ordres venus d'en haut et parfois non-adaptés au déroulement de l'action, les officiers de terrain n'avaient que de faibles moyens de communication pour faire remonter l'état de la situation. Ils ne pouvaient compter que sur des estafettes ou de très fragiles lignes de téléphone. Les unités hors des positions prévues ne pouvaient que subir.

Les interventions du Haut Commandement ne faisaient parfois qu'ajouter de la confusion; certains événements de GWC reflètent cela. À l'inverse, certaines réformes au niveau de la doctrine ou du matériel aidaient à la survie et à la combativité de la troupe, cet élément est amené par les Cartes Stratégie, une autre dimension absente de CC. Ces cartes offrent également la possibilité d'ajouter un +1 aux jets de dés, ce qui peut parfois sauver certaines situations critiques, voire éviter de céder la Carte Initiative.

Les belligérants du Front de l'Ouest n'ont cessé d'innover et tester de nouvelles armes et équipements. Dans l'espoir de mettre fin à l'impasse des combats, chaque camp cherchant à surpasser l'autre techniquement. C'est pour cela que GWC comporte des mitrailleuses légères et lourdes, divers types de mortiers, l'emploi du gaz, les lance-flammes et différents types d'artillerie, tout ceci évoluant au cours

de la guerre. Les armées ont également mis au point les chars et des avions plus efficaces. Avec ces améliorations technologiques, vont naître de nouvelles tactiques modélisées dans GWC, comme les différents types de bombardement, les lignes de feu, une meilleure protection des hommes ou encore les Stosstruppen.

Les différences entre chaque nationalité apparaissent à travers les données des unités et les règles spéciales des scénarios. En général les Allemands ont une meilleure organisation, un meilleur moral et sont mieux servis en armes de soutien. Les Américains ont un effectif complet ce qui leur donne une puissance de feu supérieure; leurs Leaders sont par contre moins efficaces car moins expérimentés. Les Français sont comparables aux Allemands, et leur moral parfois moins élevé est atténué par de bons Leaders et des actions et événements plus "fougueux". Dans tous les cas, les Leaders sont assez homogènes, avec tout de même une distinction particulière pour le Colonel Driant est son Rayon de Commandement à "3", historiquement bien mérité.

Afin de refléter la versatilité de la Grande Guerre, les différences entre GWC et CC sont par exemple le plus grand nombre d'Actions (27 contre 17) et d'Événements (41 contre 24). Une des innovations particulières est l'utilisation du char, que nous avons modélisé avec attention. J'avais de mon côté limité l'action des tanks à l'accompagnement des troupes américaines, mais Pascal a su ajouter des scénarios mettant en lumière les actions de la palette complète des chars français. Nous avons réussi à bien représenter l'usage particulier qui fut fait de cette arme durant le conflit. Le prochain opus présentant les troupes du Commonwealth permettra d'ailleurs de rejouer les premiers combats char contre char.

En souvenir de mon père Gust Nord, soldat au 76th Field Artillery, 3rd Division, qui a combattu à Château-Thierry et Saint-Mihiel, et fut blessé durant l'Offensive Meuse-Argonne.

Pascal Toupay

C'est en créant des scénarios pour Combat Commander (CC) que j'ai compris à quel point ce système intelligent était largement adaptable et versatile. J'avais là entre les mains une belle occasion de réaliser un de mes vieux désirs : simuler les actions de la Grande Guerre au niveau tactique. Je me suis alors rendu compte que je n'étais pas le seul à avoir eu l'idée et à être passé à l'acte. Roger Nord (que je connaissais grâce à ses jeux sur la période) avait déjà posé les bases d'une conversion du système. Je l'ai alors contacté et nous avons mis nos travaux en commun.

Adapter CC à la Grande Guerre signifiait pour moi non de saupoudrer par ci par là quelques éléments rappelant ce conflit, mais bien de procurer au joueur une expérience complètement nouvelle dans un environnement qu'il connaissait bien. Il fallait tout d'abord faire transparaître les rigidités du commandement de l'époque. À cette période, les officiers apprenaient leur métier dans des manuels à peine mis à jour depuis la fin du XIX^e siècle. Il n'était laissé aucune initiative aux sous-officiers

et à la troupe qui n'étaient rien sans un officier (règle de Cohésion), même en cas d'urgence. Maintes unités se sont retrouvées stoppées ne sachant aller de l'avant ou de l'arrière parce que leur officier (souvent en gants blancs en 1914 et 1915!) était tombé. La hiérarchie (autant militaire que sociale) pesant très lourd sur les relations entre les officiers eux-mêmes, nombre d'entre eux ne prenaient aucune initiative si l'ordre n'était pas écrit et confirmé (règle du Leader le plus Haut-Gradé). Du coup, les décisions stratégiques du Haut Commandement avaient des répercussions majeures sur l'action tactique. Les Cartes Stratégie sont là pour refléter cet impact, mais aussi la mise à disposition de matériels supplémentaires (avions, artillerie, masques à gaz) planifiée par les états-majors, ainsi que l'application et l'évolution des doctrines de combat de chaque belligérant.

Une des spécificités des engagements de cette époque, toujours héritée du siècle précédent, est l'emploi de masse de la troupe, privilégiant encore la quantité à la qualité et un moral boosté par un nationalisme exacerbé. Il nous a donc fallu travailler avec un plateau plus grand que celui de CC pour accueillir des unités à l'échelle de la section et permettant de proposer des scénarios avec pratiquement un bataillon de chaque côté. Cet effet de masse est renforcé par la règle du Leader le plus Haut Gradé qui permet de créer une chaîne de commandement, mais aussi au nouvel ordre Offensive qui autorise le mouvement et le momentum pour un grand nombre d'unités parfois combinées aux chars.

Durant ces quatre années de conflit, la façon de faire la guerre va dramatiquement évoluer, avec de nouvelles doctrines, de nouvelles armes, une nouvelle vision de l'art de la guerre. Je ne pouvais concevoir un jeu où cet aspect serait négligé. Il m'apparaissait alors évident d'avoir au moins deux sets de pions pour prendre en compte l'évolution des uniformes, et de devoir classer les scénarios par ordre chronologique, afin que les joueurs ressentent cette progression palier par palier. C'est ainsi qu'au cours des scénarios, de nouvelles troupes (Stosstruppen) et de nouvelles armes (Chauchat, chars, avions...) apparaissent, obligeant le joueur, tout comme l'officier sur le terrain à adapter sa façon de mener son assaut ou de protéger sa position.

Bien sûr, l'artillerie devait également recevoir un traitement tout particulier pour représenter cette évolution. Au cours de mes recherches, j'ai rencontré plus d'une centaine de types de barrages ou de séquences de bombardement. Même si j'avais voulu laisser plus de choix au joueur, pour des raisons de jouabilité, j'ai dû me limiter à une simplification avec la représentation du Barrage Local, du Barrage Fixe et du Barrage Roulant. Toutefois l'ajout de l'Observateur d'Artillerie et de l'Agent de Liaison renforce encore cette prédominance de l'artillerie, surtout si l'on y ajoute la possibilité de dégrader les terrains, élément emblématique de cette nouvelle façon de faire la guerre: la destruction totale (dont le paroxysme seront l'Holocauste et Hiroshima/Nagasaki 30 années plus tard). Bien sûr la guerre chimique devait faire partie du jeu. Bien

qu'il s'agisse d'une arme terrible, elle ne fut pas la plus meurtrière et fut surtout utilisée au niveau tactique pour bloquer certaines zones, et/ou incapaciter les unités adverses, mais servit aussi à créer des « embouteillages sanitaires ». C'est cet effet que j'ai voulu donner dans le jeu avec des nuages de gaz qui suppriment puis démoralisent les Formations se trouvant ou entrant dans ces zones.

Mais quid des chars, les grands absents du système original ? Vu leur mobilité limitée et l'usage tactique qui en fut fait durant la Der des Ders, leur intégration au système se fit simplement et efficacement tout en présentant leurs particularités intrinsèques. Tout d'abord les Groupements n'étaient que très rarement au complet suite aux pannes et aux immobilisations dues au franchissement du terrain d'approche. Ensuite, l'utilisation tactique fut très maladroite dans la mesure où l'on ne s'accordait sur la tâche à donner à cette arme. Certains voulaient même tout simplement l'abandonner, pratiquement tous craignaient qu'elle fasse de l'ombre à la reine des batailles: l'infanterie. Dans les scénarios présentés, trois d'entre eux exposent la première sortie des trois types de chars français, le Saint Chamond, le Schneider et le Renault FT. Le GQG français ayant tellement peur que les équipages se cantonnent à rester dans leurs lignes en gaspillant leurs munitions par le mitrailage et le pilonnage à distance qu'ils leur imposèrent des distances minimales d'engagement (règles spéciales des scénarios: Doctrine). Les chars français de GWC bénéficient d'un bonus au tir adjacent (* sur le pion) car un des exercices répété constamment à l'entraînement au camp de Champlieu consistait à longer la tranchée adverse pour la nettoyer avec un feu soutenu fort d'une position dominante. En effet la doctrine d'emploi des chars les destinait à être un soutien de l'infanterie, ils devaient donc nettoyer les poches de résistance et laisser l'infanterie exploiter l'avancée. La réalité du champ de bataille sera tout autre! De même, dans GWC, les chars perdent le bénéfice du mouvement en formation dès qu'ils ont subi une perte car à travers tous les témoignages que j'ai pu parcourir, j'ai pu noter que les chefs de char s'étaient vite rendu compte que le déplacement « en meute » augmentait la densité sur le terrain, ils n'en devenaient qu'une proie plus facile pour l'artillerie. Les moyens de communication par fanion étant plus que rudimentaires, dès que l'artillerie adverse avait un coup au but, l'instinct de survie prenait le dessus et chacun s'éparpillait et zigzaguait pour éviter le pire, cassant la formation. De même, nombre de rapports font mention de progressions spectaculaires en profondeur d'un char souvent isolé (action inutile tactiquement puisque non exploitable par l'infanterie, mais excellente pour le moral des troupes!), c'est pour cela que la capture d'un objectif par un char apporte 1PV supplémentaire.

L'aspect aérien est également présent dans GWC. Là aussi l'évolution de l'emploi de l'arme aérienne a été prise en compte. En début de guerre, les aviateurs qui ne sont mandatés que pour de l'observation (même pas de la reconnaissance) innoveront en lançant des fléchettes vers l'ennemi au sol ou tirent au

fusil; puis une bombe est lâchée à la main. Plus tard les avions ne seront plus monoplaces et permettront d'embarquer un mitrailleur. Enfin un système de mitrailleuse montée à l'avant (et développé par les Français) sera appliqué (d'abord par les Allemands !). Tout ceci est pris en compte sur les pions avion avec les restrictions de date d'emploi et de puissance de chaque armement. Il faut également préciser que la plupart des combattants n'avaient jamais vu un avion avant le conflit et pendant longtemps aucun moyen efficace ne fut élaboré pour lutter contre cette menace. Il s'agissait là d'une des plus grandes peurs du soldat car l'attaque pouvait surgir à tout moment. C'est pour cela que la troupe est automatiquement supprimée lors d'un ordre Frappe Aérienne.

Les événements et actions présentent une plus grande variété dans GWC que dans CC. Ceci a été encouragé par le fait que bien que les armées aient été assez similaires, chacune présente ses spécificités. Et nombre d'actions permettent de refléter les tactiques mises au point sur le terrain pour affronter l'évolution de l'art de la guerre (raid, contre-attaque, travaux du génie, etc...). De plus, les témoignages des soldats du conflit regorgent de situations assez incroyables que les actions et événements permettent d'implémenter dans le jeu, accentuant encore l'effet « Grande Guerre ». Cette immersion, je l'ai voulue la plus complète possible, j'ai donc fait le choix de garder dans le jeu des éléments linguistiques de chaque nation. Et pour renforcer cet effet, nous avons également utilisé des graphismes et des polices de caractère d'époque. Les illustrations des cartes initiative sont également des clin d'oeil à la vie du soldat de 1914 à 1918.

Cette démarche générale a été accomplie en gardant constamment à l'esprit qu'il ne fallait ni pervertir ni alourdir le système, et surtout en garder l'esprit ludique. Enfin à travers ce long processus de création (huit années !), mes innombrables lectures et recherches m'ont permis de m'immerger dans cette époque tragique et d'y « croiser » nombre de destins incroyables. Bien sûr je pense tout d'abord à mes arrière-grand-pères qui par miracle sont tous rentrés sains et saufs auprès de leur famille, mais aussi à mes grands-oncles par alliance, les cinq frères Derbin, tous mobilisés durant cinq longues années. Ils rentreront, mais sans Achille, tombé trois mois avant la fin du conflit et à qui nous rendons visite régulièrement au cimetière militaire de Montdidier. Je n'oublie pas non plus Théodule, arrière-arrière grand père de mes enfants, adjudant au 412^e R.I. aimé de ses hommes, tombé le 11 juin 1918, et dont les enfants deviendront orphelins suite au décès en 1919 de leur mère victime de la grippe espagnole. Ce jeu est également là pour nous souvenir d'eux et de leurs contemporains, et de mieux comprendre ce qu'ils ont pu vivre en ces temps bouleversés. Enfin, travailler sur ce jeu m'a permis de partager le processus de création avec des gens formidables, Ken, Simone, Marc, Roger, Christophe, sans qui GWC n'aurait pas été possible.

Sources

De nombreuses recherches ont été faites pour l'élaboration de Great War Commander, non seulement dans les bibliothèques, mais aussi dans les lettres et témoignages trouvés aux archives municipales, départementales, nationales ou sur internet. De plus, l'engouement pour le centenaire a permis de découvrir nombre de sources privées fort intéressantes. Voici une liste absolument non exhaustive d'ouvrages et sources qui m'ont aidé à la création de *Great War Commander*.

Livres :

Les Croix de bois (Roland Dorgelès)

Company K (William March)

Im Westen nichts Neues (Erich Maria Remarque)

Les carnets de guerre de Louis Barthas, tonnelier, 1914-1918 (Louis Barthas)

Ceux de 14 (Maurice Genevoix)

La Der des Ders (Jacques Tardi, Didier Daeninckx)

In Stahlgewittern (Ernst Jünger)

Les gladiateurs (J.-C. Laparra)

Grabenkrieg VOL 1/2 (O. Richter)

14-18 : Les combattants des tranchées (S. Audoin-Rouzeau)

No Man's Land Combat and Identity in World War I (Eric J. Leed)

La chair et l'acier (Michel Goya)

Capitaine dans les chars d'assaut (Bruno Jurkiewicz)

The World War I Databook (John Ellis; Mike Cox)

En ligne :

<http://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/>

<https://www.archives.gov/>

<http://www.crid1418.org>

<http://www.worldwar1.com/dbc/dbc2.htm>

<http://www.deutschland14-18.de/>

<http://www.altearmee.de>



INDEX

Actions Liste pp 21-24

• À couvert	A 3 6
• À Terre !	A 4 3
• Ach Komm !	A 2 9
• Adroit au Tir	A 5 0
• Attaque Majeure au Gaz	A 4 9
• Baïonnette/ Pack de Grenades	A 3 3
• Barbelés Cachés	A 4 5. 4
• Barrage	A 3 2
• Bonne Étoile	A 5 3
• Blessures Légères	A 4 7
• Casemate Cachée	4 5. 1
• Champ de Tir	A 4 6
• Charge	A 3 5
• Contre-Attaque	A 3 7
• Élan	A 4 0
• Embuscade	A 3 0
• Grenades	A 4 4
• Immortel	A 4 8
• Oh ! Les Boches !	A 5 2
• Par ici !	A 5 2
• Pas de Quartier	A 5 1
• Position Cachée	A 4 5. 2
• Préréglage	A 3 4
• S'enterrer	A 3 9
• Tir d'Assaut	A 3 1
• Tir d'Opportunité	A 4 2
• Tirs Croisés	A 3 8
• Travaux du Génie	A 4 1
• Troupes d'Assaut	A 5 4
• Unité Cachée	A 4 5. 3
• Unternehmungslustig	A 5 5
• Actions glossaire; 1.6; A28	
• capacité	5. 2
• durant les Ordres	O 14. 4
• mouvement et réaction	O 23. 7

Agent de Liaison O20; O27; E88
• et Mêlée O 16. 4. 1

Angles morts T 110. 4. 1

Armes 1 1

• élimination	4.2; 11.3
• n.a. en Mêlée	O 16. 4. 1
• et Commandement	3. 3. 1. 3
• et Groupe de Tir	O 21. 3. 1. 1
• empilement et transport	8.1.1; 11.2
• et Formation Suprécédée	11.1; 13.2
• transfert	O 23. 1. 1
• et Étendue d'Eau	T 111; T 120

Arme fonctionnelle 11. 5

Artillerie

• Précision	O 19. 2. 1. 2
• Impact	O 19. 2. 1. 3/4
• Réglage	O 19. 2. 1. 1
• Artillerie Demandée	O 1 9
• Artillerie Légère	11. 6
• Artillerie Refusée	O 1 8

Attaque au Gaz O 19.2; O 19.2.1.3

Barbelés F 131
• et Repli O 26. 3. 3

Barrage Fixe O 19. 2

Barrage Roulant O 19. 2

Bon Ordre 3. 2. 1

Boussole 2. 2. 2

Cartes 1F; 1S; 1

• défausser	5.3; O 15
• piocher	5. 4
• taille de la Main (Posture)	1. 1

Cartes Stratégie (CS) Liste pp 27-28

• Assauts	S 98.3. 4
• Combats dans les Bois	S 98.5. 9
• Combats Tournoyants	S 98.4. 2
• Domination Aérienne	S 98.3. 2
• Drachen	S 98.4. 3
• Éclaireurs	S 98.5. 7
• Équipements Anti-Gaz S 98.3.3 ; S 98.4.1 ; S 98.5.1	
• Escadrons Volants	S 98.5. 5

Crédits :

Concepteurs du jeu : Roger Nord et Pascal Toupy

Concepteur du système : Chad Jensen

Directeur artistique : Ken Smith

Illustrations de la boîte, des pions et des cartes : Ken Smith

Plateaux : Marc von Martial

Règles et aides de jeu : Pascal Toupy

Gourou des Règles : Simone dalla Chiesa

Relecture : Pierre Miranda, Hans Kortling, Eric Martin, Noël Haubry, John McLintock

Testeurs : Chuck Frascati, Mike Galandiuk, Andy Joy, Eric Martin, Dave Murray, Pete Putnam, Jason Roach, Dave Schubert, Rob Vaughan, Tom Toupy-Durant, Arnaud de Peretti Della Rocca, Michael Leitner, Patrick Ruetschman, Romain Ducoulombier, John Setear, Fr. Eric Tolentino, Jonathan Mordosky

Traduction française : Noël Haubry, Pascal Toupy

Mise en page règles, aides de jeu, pions, cartes : Muriel Bresson et Christophe Gentil-Perret

• Gabions et Fascines	S98.3.7	• Reddition	E 93	• Capacité	5.1
• La Force Noire	S98.3.8	• Renforts	E 87	Pistes	4
• Moral	S98.5.2	• Renseignements	E 73	• Piste des Pertes	4.2
• Observateur Avancé	S98.4.4	• Sapeurs	E 89	• Piste de Victoire	4.1
• Pantalons Rouges	S98.4.5	• Tir de Suppression	E 92	• Plateaux	2
• Passage	S98.5.6	• Touchés/Vent	E 74	• Points de Mouvement des Formations	3.1.3
• Puissance de Feu	S98.5.4	• Trainards	E 91	• sur les pions Armes	11.1
• Rapports de Terrain	S98.3.5	• Trommelfeuer	E 95	• Points de Victoire (PV)	7
• Sammies	S98.5.3	• Tué à l'ennemi	E 75	• Posture	glossaire; 1.1
• Sturmabteilung Vor	S98.4.6	• Valeur	E 96	Puissance de Feu (FP)	
• Sturmtruppen	S98.4.7	• Vent	E 61	• des Formations	3.1.1
• Surveillance Aérienne	S98.3.1	Événements	glossaire; 1.7; E56	• des Téléphones	1.2
• Tirs de Contre-Batterie	S98.3.6	• Évènement déclencheur	1.9.1.1	• des Armes	11.1
• Trop Court	S98.3.9 ; S98.4.8 ; S98.5.8	Fin du jeu	6.3	Ralliement	3.2.5
• Walter Rathenau	S98.4.9	Formations	glossaire; 3	Renforts	6.1.2 step #5
Cartes Stratégie (CS)	1S ; S98	Fortifications	Liste pp 32-33	• Révéler une carte	1.3
Cassé		• Barbelés	F 131	Salve de Réglage (SR)	glossaire; O19.2.1.1
• Téléphone	O18; O19.1	• Blockhaus	F 126	Séquence de Jeu	5
• Armes	11.4	• Casemate	F 129	Sniper! déclencheur	1.9.1.3
Char	glossaire	• Mines	F 128	Sortie du plateau	7.2
• et Commandement	3.1.6	• Tranchée	F 130	• involontaire	2.2; O26.3.4
• et Tir	O21.3.2	• Trou de Combat	F 127	• volontaire	7.2.1; O16.2; O23.4
• Tir contre	O21.3.3	Fumée	8.1.4; 10.3.4; T119	• et Agent de Liaison	7.2.2
• Jet de Défense	O21.3.7.1	Gaz	T107	• et Char	7.2.1.1
• Immobilisation	O23.5.2	• et Repli	O26.4	Supprimé	13
• Mouvement et Progression	O23.5	Gènes	10.3	• retrait	13.3; O22.2
• et Repli	O26.5	• et Jet de Tir	O21.3.5	Taille de la Main	1.1; 5.4
Ciblage	O21.2	• et Collines	T110.5	Téléphone	12
Cohésion	glossaire; 3.3.2	• et Ciblage	O21.2.3	Terrains	Liste pp 28-32
Commandement 3.1.5; 3.1.6;	3.3.1	Hexs Aléatoires	glossaire; 1.8	• Bâtiment	T104
• Rayon	3.3.1.1	• et Armes cassées	11.4	• Bois Détruits	T124.1
• et Unités	3.3.1.5	• et Snipers	1.9.1.3	• Bois	T124
• et Armes	3.3.1.7	Incendie	8.1.6; 10.2.1; T100	• Broussailles	T103
Couverture	T99.3	• création	E 60	• Carrière	T114
Démoralisé	3.2	• propagation	E 61	• Champ	T106
Distance		Initiative	9	• Chemin	T121
• et Ciblage	O21.2.1	Lance-Flammes	11.7	• Clôture	T105
• sur les pions Formations	3.1.2	Leaders	3.3	• Collines	T110
• sur les pions Armes	11.1	• Leader de Char	3.3.1.6; O14.2.1	• Étendue d'Eau	T123
Écoulement du Temps (et Piste de Temps)	6	• Leader le plus Haut-Gradé	3.3.1.2	• Fossé	T108
Temps déclencheur	1.9.1.4	Ligne de Vue (LdV)	10	• Fumée	T119
Lignes de crête	T110.3.1	Mêlée	O16.4	• Gaz	T107
Empilement	8	Moral	3.1.4	• Haie	T109
Enrayé déclencheur	1.9.1.2; O21.3.6.1	Mort Subite	6.2; 6.3.2	• Incendie	T100
• n.a. pendant Impact	O19.2.1.4.1	Mouvement	O23	• Marais	T111
Événements	Liste pp 24-28	• et Tir d'Op	O23.3	• Mur	T122
• Agent de Liaison	E 88	• et transfert d'Arme	O23.1.1	• Pont	T102
• Appui Aérien	E 57	• et Barbelés	F 131.2	• Rivière	T120
• Attrition/Vent	E 59	• en pile	O21.2	• Rochers	T101
• Auftragsstatistik	E 58	• coût	O23.1	• Route	T116
• Câbles Coupés	E 94	• Objectifs	2.3	• Ruine	T117
• Casse Moteur	E 67	• marqueurs	7.3.2	• Terrain Découvert	T112
• Des Revenants	E 97	• bâtiments multi-hex	7.3.1.1	• Trou d'Obus	T118
• Déserteurs	E 63	• valeur des PV	7.3	• Verger	T113
• Détachement	E 64	• et Agent de Liaison	7.3.1.3	• Voie Ferrée	T115
• Devil Dogs	E 65	• et Chars	7.3.1.2	Test d'Immobilisation	O23.5.3
• En Avant	E 66	Observateur d'Artillerie (OA)	2.4	Tir	O21
• Fatigue	E 68	Obstacles	10.2	• Jet de Tir	O21.3
• Héros	E 70	• et Collines	T110.3.3	• Jet de Défense	O21.3.7
• Incendie	E 60	Ordres	Liste pp 13-21	• Groupe de Tir	O21.3.1
• Infiltration	E 72	• Artillerie Demandée	O 19	• Artillerie Légère Ciblage	O21.2
• Marseillaise	E 78	• Artillerie Refusée	O 18	Tir d'Opportunité	A42
• Mécano	E 79	• Confusion	O 20	• n.a. contre les Formations en Progression	O16.1
• Nid de Mitrailleuses	E 76	• Frappe Aérienne	O 17	• n.a. contre les Formations en Repli	O26.3.2
• Nouvelle Mission	E 81	• Liaison	O 27	Tour	glossaire; 1.1; 1.5
• Ordres du QG	E 71	• Ligne de Feu	O 22	Vétérans	E69; E96
• Panne	E 77	• Mouvement	O 23		
• Patrouille	E 86	• Offensive	O 24		
• Pétard-Raquette	E 82	• Passer (Défausser)	O 15		
• Plans Capturés	E 62	• Progression	O 16		
• Prisonniers	E 84	• Ralliement	O 25		
• Promotion	E 69	• Repli	O 26		
• Puissance de Feu Mobile	E 80	• Tir	O 21		
• Raid	E 83	Ordres	glossaire; 1.5; O14		
• Rappel d'un Leader	E 85				
• Récupération	E 90				

