

INFANTRY ATTACKS: August 1914

Series Rules (Avalanche Press Ltd, 2010)

Auteurs : Michael Bennighof, Doug McNair

- Traduction réalisée par Pascal Barchi, Janvier 2017 -

- 1.0 Introduction et Définitions**
- 2.0 Composants du jeu**
 - 2.1 Pions
 - 2.2 Cartes
 - 2.3 Scénarios
 - 2.4 Echelles
- 3.0 Séquence de jeu**
 - 3.1 Actions
 - 3.2 Activation de subordonnés
 - 3.3 Restrictions
- 4.0 Empilement**
 - 4.1 Limites
 - 4.2 Modificateurs
 - 4.3 Effets sur déplacement
 - 4.4 Sur-empilement
- 5.0 Déplacements**
 - 5.1 Points de mouvement
 - 5.2 Procédure
 - 5.3 Routes et ponts
 - 5.4 Assaut
 - 5.5 Se rapprocher d'un combattant ennemi
 - 5.6 Transport
 - 5.7 Déplacement nocturne
 - 5.8 Rivières et lacs
 - 5.9 Restrictions
- 6.0 Leaders**
 - 6.1 Types
 - 6.2 Sélection
 - 6.3 Activation
 - 6.4 Déplacement
 - 6.5 Combat
 - 6.6 Moral
 - 6.7 Pertes
- 7.0 Combats**
 - 7.1 Types de combat
 - 7.2 Restrictions
 - 7.3 Puissance, portée
 - 7.4 Effets
 - 7.5 Modificateurs
 - 7.6 Pertes
- 8.0 Détection de l'ennemi**
 - 8.1 Tir À Vue et observation
 - 8.2 Tir planifié
 - 8.3 Tir d'Opportunité
 - 8.4 Distance
 - 8.5 Limitations du terrain
 - 8.6 Ligne de Vue
 - 8.7 Altitude
 - 8.8 Marécages
 - 8.9 Autres terrains
- 9.0 Bombardement**
 - 9.1 Mission d'artillerie
 - 9.2 Feux combinés
 - 9.3 Procédure
 - 9.4 Repérage
 - 9.5 Artillerie hors/sur carte
 - 9.6 Restrictions
 - 9.7 Marqueurs « FEU ROULANT »
 - 9.8 Feux Fratricide et Ami
 - 9.9 Fumigènes
- 10.0 Tirs À Vue**
 - 10.1 Tirs bloqués
 - 10.2 Procédure
 - 10.3 Mission d'observation
 - 10.4 Restrictions
- 11.0 Munitions pour l'artillerie**
 - 11.1 Tirs planifiés
 - 11.2 Observation
 - 11.3 Pas de partage
- 12.0 Assaut**
 - 12.1 Assaillants, défenseurs
 - 12.2 Attaque d'assaut
 - 12.3 Procédure
 - 12.4 Combat obligatoire
 - 12.5 Combat optionnel
 - 12.6 A la Baïonnette
 - 12.7 Charge de cavalerie
 - 12.8 Restriction
- 13.0 Tirs d'Opportunité**
 - 13.1 Procédure
 - 13.2 Restrictions
- 14.0 Moral**
 - 14.1 Test de moral
 - 14.2 Découragement
 - 14.3 Démoralisation
 - 14.4 Recouvrement
- 15.0 Cavalerie**
 - 15.1 Unités
 - 15.2 Leaders
 - 15.3 Charge
 - 15.4 Pied à terre
 - 15.5 Remise en selle
 - 15.6 Restrictions
- 16.0 Règles spéciales**
 - 16.1 Fumigènes
 - 16.2 Se Retrancher*
 - 16.3 Se Fortifier*
 - 16.4 Entrée/sortie de carte
 - 16.5 Unités cachées
- 17.0 Règles optionnelles**
 - 17.1 Renforcement
 - 17.2 Excès d'initiative
 - 17.3 Mouvement stratégique
 - 17.4 Brouillard de guerre
 - 17.5 Règles multi joueurs
 - 17.6 Tirs de flanc
- 18.0 Règles pour jeu en solitaire**
 - 18.1 Dispersion du Bombardement
 - 18.2 Cible maintenue
 - 18.3 Note pour Feu Roulant
 - 18.4 Portée maximale
 - 18.5 Missions d'observation
- 19.0 Remerciements**

* dans les deux cas, il s'agit de tranchées, mais les secondes sont structurées (réseau fortifié).

Note 1 : les joueurs connaissant déjà le système de *Panzer Grenadier* reconnaîtront la grande similitude des règles et détecteront également d'importantes différences. Ces dernières sont intentionnelles et reflètent les différences inhérentes aux deux périodes considérées. Les règles ne sont donc pas interchangeable car certains aspects sont spécifiques à chacun des deux conflits (WW1, WW2).

Note 2 : la règle originelle contient de très nombreuses redondances qui au final diluent très fortement l'information essentielle. Dans cette traduction, une partie a été conservée (trop peut-être) pour jouer sur l'effet de rappel.

1.0 Introduction et définitions

Infantry Attacks est une série de jeux simulant les combats tactiques au sol durant la Première Guerre. Chaque opus contient de nombreux scénarios permettant de simuler des actions à l'échelle du bataillon, du régiment et de la brigade. Ce premier feuillet couvre les unités en jeu, les combats et armements utilisés sur le Front de l'Est en 1914.

Chaque section des règles est numérotée ainsi que les paragraphes présentant des concepts importants (« 2.0 », « 2.2 », « 2.24 »).

Lorsque les règles se réfèrent l'une à l'autre, la numérotation est mentionnée sous parenthèses « (2.2) ».

Certains termes employés dans *Infantry Attacks* sont spécifiques. Leur définition est présentée ci-après :

Séquence d'activation : activation d'une unité, d'un leader, ou d'une pile d'unités ou d'un leader et de ses unités rattachées au sein de l'hex ou d'hex adjacents, ou encore d'un groupe d'unités et de leaders subordonnés à l'autorité d'un leader de rang supérieur. Les unités activées peuvent soit faire feu soit se déplacer (3.13).

Joueur actif, Unités et Leaders : Le joueur actif est celui dont le tour est en cours ; les unités et/ou leaders qu'il manipule lors de son tour sont donc également qualifiés d'actifs.

Mission d'artillerie : à chaque batterie d'artillerie hors/sur carte et/ou unité de mortiers, doit être assignée une mission, au préalable de tout scénario (9.1).

Planification d'artillerie : Toute batterie d'artillerie ayant reçu une mission de tir doit avoir son plan complet établi avant tout début de scénario. Sur la Feuille de planification (9.11) le joueur doit mentionner l'hex à cibler pour chaque unité (hors/sur carte) à chaque tour. De plus, le joueur doit inscrire au bas de cette feuille la liste de ses unités d'artillerie et de mortiers ayant reçu une mission d'observation, de déplacement ou d'annulation.

Unités d'artillerie : toute unité affichant le symbole d'artillerie (point noir au centre du carré) et une puissance de bombardement (9.0). Elles ne peuvent que se déplacer ou être transportées (pas de tir) lorsqu'elles sont retournées sur la face « indisponible (limbered) » (5.61).

Assaut : combat rapproché d'unités adverses occupant le même hex (12.0).

Hex d'assaut : hex contenant des unités de combat adverses.

Bombardement : tir balistique, sans visée (9.0). Les unités d'artillerie et de mortiers ont une puissance de feu (imprimée en blanc) et peuvent donc en faire usage. De même pour l'artillerie hors-carte (9.5).

Modificateurs de dés et de colonne : certaines conditions affectent la lecture des tables de Tir À Vue, de Bombardement et d'Assaut. Se référer aux tables pour les modificateurs à prendre en compte pour chaque type de feu et les règles 4.2 et 7.5 pour leur utilisation. Au résultat d'un jet de dés est ajouté l'éventuel modificateur (« +2 » modifie le résultat de 7 à 9).

Résultat de combat : la cible d'un Tir À Vue, d'un Bombardement ou d'un Assaut doit prendre en compte le résultat donné par la table liée au type de tir (test de moral, perte). Le « sans effet » n'est pas un résultat de combat.

Unités de combat : toute unité affichant une puissance de feu. Les pions de transport n'en ont aucune car elles ne sont pas des unités de combat. Les leaders ne sont pas des unités.

Compagnies : toutes les unités de personnel autres que les unités de mitrailleuses sont de vraies compagnies (150-200 hommes) et sont référencées comme telles.

Contrôle : un hex est contrôlé par le joueur dont les unités ont été les dernières à l'occuper de façon exclusive. Si des unités adverses y figurent en même temps, aucun joueur ne contrôle cet hex. Avec certains scénarios, un joueur peut contrôler l'ensemble de la carte s'il est initialement présent sur la carte alors que l'autre ne fait qu'entrer latéralement en jeu. Dans le cas où les deux joueurs débutent ensemble sur la carte, les hex sont contrôlés par les unités présentes ou adjacentes au plus proche (sauf si spécifié autrement dans le scénario). S'il y a équidistance, le contrôle est alors assuré par le joueur s'étant positionné le premier (selon les instructions du scénario). Parfois aucun des joueurs n'est présent sur la carte au début du scénario, alors le contrôle d'un hex revient à celui dont une unité de combat en prend possession physiquement.

Etat démoralisé : Des unités et leaders deviennent démoralisés suite à un combat ou bien après une décision volontaire lors de leur activation (14.3). Une unité démoralisée ne peut attaquer car son personnel a perdu toute volonté de combat ; un leader démoralisé ne peut pas commander à des unités (14.3).

Tir À Vue : (Tir Direct). Tir dirigé vers un hex par une unité à potentiel de Tir À Vue (10.0). L'unité faisant feu doit obligatoirement pouvoir le cibler (Tir À Vue) (8.0).

Découragement : Le personnel d'une unité découragée est dispersé et ses mobilité et puissance de feu sont réduites. Un leader découragé ne peut commander qu'aux unités présentes dans le même hex que lui, sa mobilité est également réduite (14.2).

Puissance de feu : deux chiffres sont affichés sur le pion, séparés par un tiret. Le premier désigne la puissance de feu, le second établi la portée. Le Tir À Vue est concerné par les chiffres noirs, le Bombardement par les blancs.

Fractions : A moins que spécifié autrement, toutes les fractions sont arrondies au supérieur. Ainsi « 2 ½ » et « 2 ¼ » donnent « 3 ».

Unités amies : unités d'un même camp.

Bonne condition : toute unité ou leader qui n'est ni découragé ni démoralisé. Toutes les unités débutent ainsi à moins que spécifié autrement.

Joueur inactif (unités et leaders) : le joueur inactif est celui ne conduisant pas l'activation en cours.

Initiative : l'initiative désigne la promptitude à agir. Chaque scénario attribue une capacité d'initiative aux belligérants. La plus élevée permet de jouer en premier chaque tour (3.0). Elle peut être abaissée lors de pertes mais ne jamais devenir négative.

Leaders : Individus activant et dirigeant des unités (6.0). Chaque pion présente deux faces, soit deux leaders différents. Chaque leader possède un rang et un niveau de moral, ainsi qu'un bonus de combat et de moral. Les leaders sont de deux types, infanterie et cavalerie (6.1). Chaque leader ne peut activer et commander qu'à des unités de même type. Un leader n'est pas une unité.

Terrains limitants : village, bois, champs et collines. Des unités occupant un hex avec un terrain limitant ne peuvent être ciblées à plus de 3 hex de distance sauf si elles portent déjà un marqueur « OBSERVÉ ». Les marécages ne sont pas limitants mais affectent toutefois la détection de l'ennemi (8.8).

Unités de mitrailleuses MG : un détachement de mitrailleuses représente 40-50 hommes et 2 à 4 mitrailleuses. C'est une unité de personnel ne possédant qu'un seul pas de perte (7.6) car ce n'est pas une compagnie (taille très inférieure). Une unité présentant sa face principale peut faire feu ou se déplacer, une unité présentant sa face opposée « indisponible » ne peut que se mouvoir ou bien être transportée (5.61).

Unités de mortiers : unité spéciale d'artillerie avec son propre symbole (ligne verticale et point à la base), représentant 60-70 hommes et deux canons.

Potentiel de déplacement : suite à son activation, une unité peut se déplacer d'un certain nombre de points de mouvement (MPs). La quantité de MPs attribués est indiquée dans le coin supérieur droit du pion (5.1). Les unités d'artillerie, de MG et de mortiers possèdent un potentiel différent selon leur état (face principale ou opposée).

Tour nocturne : lorsque l'obscurité réduit la visibilité de tous les terrains à un ou deux hex (règles de scénarios). Un tour nocturne restreint les déplacements d'unités (5.7) et affecte le Tir À Vue avec un modificateur « -1 colonne » sur la table des Tirs À Vue (Tirs Directs).

Tir d'Opportunité : une unité inactive peut faire feu sur une unique unité ou leader en cours de déplacement (ou les deux si ensemble), (13.0).

Unité de personnel : toute unité excepté l'artillerie, les mortiers et les transports. Toutes les unités de personnel hors détachement de mitrailleuses constituent des compagnies. Les leaders sont des individus, non des unités.

Portée : distance maximale en hex à laquelle une unité ennemie peut être touchée. Elle est mentionnée avec la puissance de feu sur le pion, après le tiret. L'artillerie hors carte a une portée illimitée (tout hex de la carte peut être ciblé, les tirs doivent être planifiés, 9.11).

Rang : hiérarchie d'un leader. Les titres dépendent de la nationalité et de leur arme (infanterie/cavalerie). Se référer à la section de règles spéciales en début du feuillet de scénarios.

Hex protégé : tout hex ne contenant pas de marqueur « FEU ROULANT » (9.7) et dans lequel une unité ou un leader ne peut être ciblé en Tir À Vue par une unité de combat ennemie. Des unités/leaders qui échouent au test de moral doivent fuir vers un tel hex le plus proche (14.31) ou rester dans cet hex s'ils y débutent leur activation (14.32).

Observation : repérage visuel d'unités ennemies. Toute unité/leader détecte toujours des unités/leaders adverses situées dans le même hex ou ceux adjacents. De plus, la distance dépend du terrain, du temps, du moment de la journée et autres facteurs (8.0).

Pas de perte : les unités de personnel, hormis les mitrailleuses, possèdent deux pas de perte alors que l'artillerie, les mortiers et les mitrailleuses n'en ont qu'un seul. Les unités peuvent subir des pertes de différentes manières mais généralement au cours de combats (7.6). Les unités débutent à pleine puissance, sauf si spécifié autrement dans le scénario.

Unités de transport : carrioles hypo-tractées permettant le transport d'unités de mitrailleuses et de mortiers ainsi que de l'artillerie. Elles ne sont pas des unités de combat car elles n'ont pas de puissance de feu. Elles ont un pas de perte unique (7.6).

Conditions de victoire : chaque scénario possède ses propres conditions de victoire (destruction de l'ennemi, prise de territoire, etc.).

Tir À Vue : traduction libre de Tir Direct

Note : une majuscule est parfois employée dans cette traduction pour souligner l'importance du mot (concept).

Type d'unités et pions :

	Infanterie		Infanterie légère
	Mitrailleuses		Ingénieurs
	Cavalerie		Cavalerie à pied
	Artillerie		Mortiers
	Transport		

The diagram illustrates three types of game pieces with their respective attributes:

- Top Piece (Infanterie):**
 - Classe (Infanterie)
 - Insigne national
 - Type d'unité: INF
 - Déplacement: 2
 - Tir À Vue (puissance-portée): 5-2
- Middle Piece (Cavalerie):**
 - Classe (Cavalerie)
 - Déplacement: 0
 - Type d'unité: 76.2mm
 - Bombardement (puissance-portée): 6-24
- Bottom Piece (Leader):**
 - Rang: Generalmaj
 - Modificateur de Combat: 0
 - Modificateur de moral: 1
 - Moral: 9

2.0 Composants du jeu

2.1 Pions

La plupart des pions représente les officiers et les unités ayant pris part aux actions couvertes par le thème du jeu. D'autres sont des marqueurs de Fortification, Fumée, Feu Roulant, statut du moral ou bien des indicateurs d'action effectuée (déplacement ou tir).

2.2 Cartes

2.21 Hexagones

Les cartes comportent un maillage hexagonal (hex) numéroté pour le positionnement des pions et la planification de tir ou de déplacement de l'artillerie (9.11, 9.13). Les demi-hex de bordure de carte peuvent être utilisés normalement. Ceux existants à la jonction de deux cartes sont considérés comme appartenant aux deux cartes (mise en place des pions, conditions de victoire).

2.22 Terrain

Différents types de terrain sont présents sur les cartes (bois, villages, champs, collines, marécages, lacs) ; les routes qui les traversent n'affecte que le coût de déplacement des pions. La Table d'effets de ces terrains (TEC) illustre leur impact sur les déplacements et les combats.

Un hex contenant à la fois un terrain découvert ET tout autre type de terrain (autre qu'une route) sera considéré comme représentant ce dernier même si la couverture n'est que partielle. La présence d'une route ne modifie pas le type de terrain mais abaisse le coût exigé à toute unité le pratiquant pour y pénétrer (5.3).

Exemple : sur la carte 45, les hex 0610 et 0710 représentent un terrain clair, les hex 0813 et 0913 des bois, les hex 0412 et 0512 des marécages.

2.3 Scénarios

Chaque scénario donne la liste des unités participantes et leur positionnement initial ainsi que les cartes nécessaires et leur orientation. Sont également présentés le résumé historique, les conditions de victoire et les points de règles spéciaux.

2.4 Echelles

Chaque tour représente 15 minutes de temps réel. Chaque hex représente 200m de terrain. Les unités sont des compagnies d'infanterie (150-200 hommes), des escadrons de cavalerie (environ 100 hommes et

chevaux), des batteries d'artillerie (16-28 hommes servant à 2-4 pièces), des détachements de mitrailleuses (40-50 hommes et 2-4 mitrailleuses), des unités de mortiers (60-70 hommes et 2 mortiers) ainsi que des unités de transport (3-5 carrioles). Les leaders représentent des individus.

3.0 **Séquence de jeu**

Après avoir choisi le scénario, les joueurs disposent leurs unités selon les instructions données. Ensuite ils planifient l'action de chacune de leurs pièces d'artillerie (tir ou non, hex cible à portée) pour chaque tour (9.11). De même pour l'artillerie hors-carte. Les unités d'artillerie sur carte et de mortiers peuvent recevoir également une mission d'observation (9.12) ou de déplacement (9.13), inclure alors la destination. Une fois cette planification effectuée pour la durée totale de la partie, le jeu peut débiter.

Chaque scénario se déroule en un certain nombre de tours spécifiés dans les instructions. Au cours du dernier tour, les joueurs déterminent le vainqueur selon les conditions de victoire imposées. Chaque tour est composé de quatre phases, et chacune doit être complétée avant la suivante :

A) Détermination de l'initiative

- Le jet d'un dé auquel est ajoutée l'initiative propre au joueur (donnée dans le scénario) détermine le vainqueur de l'initiative (total le plus élevé). Les égalités sont rejouées.
- Au total du vainqueur est soustrait du celui du perdant, le chiffre obtenu est divisé par deux. Le résultat indique le nombre de segments d'action que le vainqueur peut entreprendre avant le tour du perdant (3.1). Arrondir « ½ » à 1, « 1,5 » à 1, « 2,5 » à 2, etc.
- Exemple : le joueur A possède une initiative de 4. Son jet de dé donne « 5 », soit un résultat de « 9 ». Le joueur B possède une initiative de 2. Son jet de dé donne 2, soit un total de « 4 ». Le joueur A gagne l'initiative par 5 et peut donc entreprendre 2 segments d'actions avant que le joueur B ne fasse le sien.
- L'initiative d'un joueur est diminuée de « 1 » à chaque fois que ses unités comptent un certain nombre de pertes (instructions). Toutefois, l'initiative ne peut être négative. Lorsqu'elle devient nulle, il n'est plus utile de décompter les pertes pour l'initiative. Cependant, les pertes peuvent être une condition de victoire.

B) Phase de bombardement

Le joueur ayant l'initiative résout ses tirs d'artillerie planifiés (9.11). Ensuite l'autre joueur fait de même avec son artillerie hors-carte et ses unités survivantes et non démoralisées sur carte. Si l'hex ciblé l'a déjà été au tour précédent, y placer un marqueur « FEU ROULANT » (9.7). Si un joueur désire mettre fin à sa planification de tir, d'observation ou de déplacement de son artillerie hors/sur carte, il doit lancer un dé pour chaque unité considérée pour tester la fin de mission (9.14).

C) Phase d'action

Le joueur ayant l'initiative conduit ses segments d'action (3.1) déterminés précédemment en A). Ensuite l'autre joueur exécute son propre segment, puis le premier joueur le sien, alternant ainsi jusqu'à la fin du tour. Les joueurs peuvent passer et ne pas activer d'unités. Si les deux joueurs passent ensemble le tour prend fin. Un joueur ne peut pas passer s'il possède une unité (ou leader) démoralisée et non activée sur la carte. Il doit utiliser son action à tenter d'améliorer le moral (14.4) d'au moins une unité (ou leader).

D) Phase de retrait des marqueurs posés

Retirer tous les marqueurs « TIRÉ/DÉPLACÉ », « TIR D'OPPORTUNITÉ », « FEU ROULANT » de la carte (exception 9.72), et tenter de retirer les marqueurs « FUMÉE » (16.1). Laisser en place les autres types de marqueurs (« DÉCOURAGÉ », etc.).

3.1 Actions

Les actions à effectuer sont :

- Activation propre d'une unité ou d'un leader
- Activation d'une pile d'unités en une seule fois, avec ou sans leader. Si un leader est présent il peut activer et commander les unités de son propre type pour leur déplacement ou combat. Il peut faire de même pour des unités et/ou leaders subordonnés de même type positionnés dans les hex adjacents.
- Activation, par un leader, d'unités de même type présentes non seulement dans le même hex que lui mais également dans les six hex adjacents.
- Activation subordonnée, par un leader, d'une chaîne d'unités et de leaders subordonnés du même type positionnés dans différents hex (3.2).
- Passer sans activer.

Note : un leader activant une unité/leader signifie qu'il lui ordonne de se déplacer ou de faire feu (3.13).

3.11 Unités seules ou empilées

Une unité peut s'activer d'elle-même sans assistance d'un leader. Une pile peut faire de même quel que soit le type d'unités/leaders empilés. Des unités s'activant sans leader ne peuvent pas se rapprocher d'unités de combat ennemies mais peuvent s'en éloigner ou bien se déplacer en respectant l'équidistance à l'ennemi. Ceci s'applique quelle que soit la distance à l'ennemi et que sa Ligne de Vue soit dégagée ou non, qu'il puisse faire feu ou non.

Si un leader s'active de lui-même ou bien en tant que partie d'une pile, il peut de là activer toutes les unités et leaders subordonnés de même type empilés avec lui et présents dans les 6 hex adjacents pour déplacement et/ou combat. Des unités activées par un leader peuvent entreprendre toute action sans restriction (3.13), incluant le rapprochement aux unités de combat ennemies (5.5).

3.12 Leaders et activation

Un leader en bonne condition peut activer des unités et des leaders subordonnés de même type (cavalerie ou infanterie/hors cavalerie) présents dans son hex ainsi que dans les 6 hex adjacents. Un leader découragé ne peut activer que les unités et leaders subordonnés de même type présents dans le même hex. Un leader démoralisé ne peut activer personne.

Un leader peut, de lui-même ou en tant que partie d'une pile, activer des unités et des leaders subordonnés de même type.

Un leader ne peut « activer » qu'au début de sa propre activation (il ne doit pas le faire après un déplacement, ce qui exclue donc les unités non en contact à l'origine).

Un leader ne peut pas activer de leader de rang égal ou supérieur. Il ne peut activer que des subordonnés et de même type.

Les leaders peuvent entreprendre toute action sans restriction (incluant un rapprochement aux unités de combat ennemies), qu'ils soient ou non eux-mêmes activés par un supérieur hiérarchique.

3.13 Actions des unités

Chaque unité/leader entreprend ses actions sans ordre particulier, mais doit être désigné en tout premier lieu. Les actions concernent soit un tir soit un déplacement. Il n'y a pas d'obligation à définir préalablement une direction ou une cible. Mais le type d'action ainsi que tout leader y participant doit être défini. Toute action doit être achevée avant la suivante (exceptions faites d'une combinaison multiple lors d'un tir – 6.51 -, et de leaders impliqués dans la chaîne d'action, et de leaders se déplaçant avec les unités qu'ils activent – 6.4).

Le terme de « déplacement » englobe le déplacement (5.0), le retranchement (16.2), la mise en indisponibilité et la remobilisation (5.62, 5.63), le test de recouvrement de moral (14.4) la mise à terre ou en selle des cavaliers (15.4, 15.5). Le terme de « tir » comprend le Tir À Vue (*syn.* de Tir Direct, 10.0), le Bombardement (9.0) et l'Assaut (12.0), même si l'assaut exige un déplacement de 2 hex maximum pour la cavalerie et/ou leader de cavalerie, ou de 1 hex maximum pour les autres unités et/ou leaders d'infanterie.

Une fois les actions de tir /déplacement effectuées, placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur les unités activées. De tels unités/leaders ne peuvent plus être activés au cours du tour, mais peuvent s'employer à toute chose ne requérant pas d'activation (test de moral (14.1), défense contre un Assaut (12.1)).

3.14 Tir d'Opportunité

Les unités appartenant au joueur inactif et possédant une puissance de feu (Tir À Vue), non encore activées durant ce tour, peuvent déclencher un Tir d'Opportunité contre des unités/leaders actifs en cours de déplacement. Elles, ainsi que les leaders les assistant pour tir combiné, se verront en conséquence affectées d'un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » à ce moment-là. Ces unités ne pourront donc pas être activées pour leur tour (13.0). Les détachements de mitrailleuses MG affectées d'un marqueur « TIR D'OPPORTUNITÉ » (signifiant qu'un premier tir a déjà été réalisé) ne pourront donc pas non plus être activées lors de leur tour « actif » mais pourront par contre déclencher un second Tir d'Opportunité lors du tour du joueur actif. Au second Tir d'Opportunité, elles porteront alors le marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ».

3.2 Activation de subordonnés

En plus d'activer des unités de son propre type (cavalerie ou non), positionnées dans son propre hex et dans les 6

adjacents, un leader peut additionnellement activer des leaders subordonnés de même type (infanterie ou cavalerie) positionnés dans son hex et les 6 adjacents. Ces leaders peuvent donc non seulement activer à la fois des unités de même type dans le même hex et les hex adjacents mais également des leaders de même type mais subordonnés, et ainsi de suite, en chaîne. Tous les leaders et unités ainsi activés peuvent se déplacer/tirer, cette « cascade » se déroulant au cours du même segment d'action.

Ainsi, un Lieutenant-Colonel peut activer un Commandant de son type dans un hex adjacent, ce dernier activant un Capitaine de même type dans un autre hex adjacent, et tous pouvant activer des unités de même type dans leurs hex propres et adjacents dans le même tempo. Si la chaîne est bien préparée, des leaders et unités de même type disposés sur un large front peuvent tous être activés en même temps par le fait de l'activation d'un unique leader supérieur au départ.

Les leaders ne peuvent pas activer d'autres leaders de rang égal ou supérieur au leur. Les leaders d'infanterie ne peuvent pas activer des leaders de cavalerie et vice versa.

3.3 Restrictions

Chaque unité/leader ne peut être activé qu'une fois par tour (exception : les mitrailleuses peuvent entreprendre deux Tirs d'Opportunité par tour (13.0) et tout leader combinant leurs tirs (6.51) peut en faire de même sur les deux opportunités). Une fois l'activation terminée, placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur le pion signifiant que ce dernier a effectué son activation pour le tour. Lorsqu'une batterie fait feu suite à son plan de tir durant la phase de bombardement, il lui est affecté un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » avec même effet. Les unités exécutant un Tir d'Opportunité (13.0) lors du tour adverse doivent être activées pour cette action et donc ne peuvent plus l'être lors de leur propre tour.

4.0 **Empilement**

Plusieurs unités peuvent occuper le même hex.

4.1 Limitations

L'empilement ami maximal autorisé est de :

- Trois unités de combat dont deux tout au plus sont des compagnies (*cf.* Définitions) et ce quel que soit leur niveau de perte, PLUS

- Trois unités de transport (chargées ou non), PLUS
- Nombre illimité de leaders

Ces restrictions sont permanentes. Une unité ne peut pénétrer un hex si cela provoque un dépassement. Dans un hex d'Assaut, chaque camp dispose du même taux d'empilement maximal autorisé, soit 6 unités chacun et les leaders.

Une unité de combat chargée sur une unité de transport ne compte pas.

4.2 Modificateurs

Le modificateur de colonne dans la table de Tir À Vue ou de Bombardement est de « +1 » pour un hex ciblé contenant une compagnie et de « +2 » pour deux compagnies. Des modificateurs supplémentaires peuvent s'appliquer également aux unités présentes dans l'hex, mais les modificateurs « +1, +2 » s'appliquent à chaque unité/leader présent dans l'hex (environnement attractif pour le joueur actif car propice aux pertes adverses). Les leaders, transports (chargés ou non) et les unités hors-compagnies ne sont pas pris en compte pour cette pénalité.

Lorsqu'une unité se déplace, avec ou sans leader (6.4), vers un hex marqué « FEU ROULANT » (9.7), provoquant à son encounter un Tir d'Opportunité (13.0) ou un Bombardement, le modificateur de colonne de « +1 » s'applique également mais seulement si cette unité est une compagnie.

Exemple : un hex ciblé contenant deux unités d'infanterie subit un modificateur de colonne de « +2 » sur la table de Tir À Vue/Bombardement. Un hex avec une seule unité d'infanterie subira un « +1 ». Si une unité d'infanterie se déplaçant est prise sous un Tir d'Opportunité, le modificateur de colonne « +1 » s'applique également à cette occasion.

4.3 Effets sur le déplacement

Une unité ne peut pas se déplacer vers un hex si l'empilement résultant dépasse la limitation ; une unité de mitrailleuses peut tout à fait rejoindre un hex contenant déjà deux unités d'infanterie amies. Une unité de transport ne peut venir s'ajouter à trois autres unités de transport amies (chargées ou non) déjà présentes. Les leaders ne sont pas concernés.

4.4 Sur-empilement

A tout moment, s'il y a dépassement, le joueur doit immédiatement éliminer suffisamment d'unités du type approprié de son camp pour rétablir l'équilibre. Ces unités sont retirées du jeu comme si elles avaient été éliminées en combat et comptent également pour les conditions de victoire spécifiées dans le scénario.

Exemple : côté Russe, deux unités d'infanterie, une unité d'artillerie et une unité de transport chargée d'une unité de mitrailleuses se trouvent dans le même hex. Il n'y a pas sur-empilement car l'unité chargée ne compte pas. L'hex est ensuite bombardé et la carriole est touchée et découragée. L'unité chargée est par conséquent également découragée et doit immédiatement mettre pied à terre dans l'hex (5.65). L'hex devient dès lors surchargé car quatre unités de combat s'y trouvent. Le joueur Russe doit immédiatement éliminer une unité (artillerie, mitrailleuses ou infanterie) à sa discrétion pour rétablir l'équilibre.

5.0 Déplacements

5.1 points de mouvement

Le potentiel de déplacement est indiqué sur le coin supérieur droit du pion de l'unité. Les unités d'artillerie ont un potentiel de « 0 » sur la face principale (opérationnelle) et ou « 1 » ou « T » sur le revers (indisponible). Les unités de mitrailleuses et de mortiers ont sur leur face un potentiel de « 1 » ou « 2 ». Des potentiels de « 0 » et « T » signifient que l'unité ne peut se déplacer qu'en étant tractée ou chargée à bord d'une carriole. Le potentiel des leaders n'est pas mentionné, mais il est de « 4 » (infanterie) ou de « 6 » (cavalerie).

5.2 Procédure

Le joueur actif déplace ses unités/leaders individuellement d'un hex à l'autre adjacent. (Exceptions : un leader peut décider de se déplacer avec l'unité qu'il active (6.4), et une unité transportée se déplace avec sa carriole (5.6)). Les unités et leaders dépensent des points de mouvement (MPs) selon le terrain emprunté pour se déplacer (table des terrains). Un hex figurant un type de terrain unique représente ce terrain. Lorsque sont figurés un terrain découvert et un autre type de terrain, c'est ce dernier qui prévaut. La présence d'une route ne fait qu'abaisser le coût exigé à l'unité pour pénétrer dans l'hex (5.3).

L'unité/leader ne dépense que le coût le plus élevé du terrain figuré sur l'hex, à moins qu'il ne se déplace le long d'une route ou d'un pont. Par ailleurs, il ne peut dépenser plus de points que le potentiel qui lui est attribué, sauf s'il ne se déplace que d'un hex. Un potentiel de « 1 » permet toujours de se déplacer d'un seul hex, quel que soit le terrain rencontré (excepté une rivière majeure, 5.82). Des unités et/ou leaders débutant leur activation dans le même hex ne sont pas obligés de suivre la même direction.

5.3 Routes et ponts

Des unités et/ou leaders se déplaçant le long d'une route/pont dépensent le coût de mouvement lié à la route/pont, et non le coût exigé par le terrain figuré. Pour bénéficier de la route/pont, le déplacement doit s'effectuer le long de la route/pont qui traverse l'hex, pas simplement traverser un hex contenant une route/pont. Une route croisant une rivière par un pont est une route. Des unités/leaders n'utilisant pas une route pour pénétrer un hex contenant un pont dépensent le coût exigé par la rivière. Ils peuvent ensuite traverser la rivière par le pont s'il leur reste des points de mouvement.

5.4 Assaut

Pénétrer un hex occupé par l'ennemi est un Assaut. Seuls les compagnies et leaders en bonne condition peuvent pénétrer un hex contenant au moins une unité de combat ennemie.

5.41 Procédure

Des compagnies en bonne condition débutant leur activation ne peuvent pénétrer dans un hex adjacent occupé par l'ennemi que si elles ont été activées par un leader de même type. Des leaders d'infanterie en bonne condition activés peuvent agir de même (qu'ils se soient activés eux-mêmes ou non). Des unités de cavalerie, montées, et en bonne condition, débutant leur activation à un ou deux hex de distance d'un hex occupé par l'ennemi peuvent y pénétrer si elles ont été activées par un leader de cavalerie ; des leaders de cavalerie en bonne condition activés peuvent agir de même (qu'ils se soient activés eux-mêmes ou non). Pénétrer un hex ennemi distant de 2 hex constitue une Charge de cavalerie (12.7). Toute unité pénétrant un hex occupé par au moins une unité de combat ennemie y finit son déplacement puis conduit l'Assaut aux unités ennemies présentes (12.0, exception 12.5).

5.42 Fuite d'un hex d'Assaut

Des unités/leaders débutant leur activation dans un hex assailli peuvent le quitter pour se réfugier dans un hex immédiatement adjacent mais dépourvu d'unités ennemies. Si aucune unité amie n'est plus présente suite à ce départ, alors les unités ennemies non démoralisées présentes peuvent attaquer les unités sortantes par un Tir de Harcèlement (12.23). Des unités/leaders fuyant un Assaut du fait d'un échec de récupération de moral (12.25) ne peuvent pénétrer NI un hex contenant des unités de combat ennemies NI un hex marqué « FEU ROULANT » (14.35). Des unités/leaders non démoralisés peuvent s'échapper vers un hex marqué « FEU ROULANT » mais doivent subir une attaque normale de Bombardement (9.7).

5.43 Restrictions

Des unités/leaders découragés ou démoralisés ne peuvent assaillir un hex occupé par une unité ennemie. De même, ils peuvent rester dans un hex assailli à moins qu'ils ne soient forcés de le quitter suite à un échec de récupération de moral (12.25). Les unités d'artillerie, de mortiers, de mitrailleuses et de transport ne peuvent prendre d'assaut un hex, mais elles peuvent rester dans leur hex si elles sont assaillies, à moins qu'elles ne soient forcées de le quitter suite à un échec de récupération. Les carrioles peuvent décharger mais non charger lorsqu'elles se trouvent dans un hex d'Assaut.

5.44 Ennemi non combattant

Une unité peut traverser librement un hex ne contenant que des leaders et/ou carrioles (chargées ou non) ennemis (6.71). Toute carriole (chargée ou non) non accompagnée par une unité de combat amie dans un hex est alors éliminée charge comprise.

Des carrioles et/ou leaders peuvent traverser librement un hex ne contenant que des leaders et ou carrioles (chargées ou non) ennemis. Il n'y a aucune interaction.

5.5 Se rapprocher d'un combattant ennemi

Les troupes de la WW1 n'avançaient que sous l'impulsion d'un officier. Une unité ne peut se rapprocher d'unités de combat ennemies au cours de son action que si elle est activée par un leader ami de même type. « Se rapprocher » s'entend également pour pénétrer dans un

hex contenant au moins une unité de combat ennemie (Assaut, 5.4).

Une unité n'a pas besoin de leader pour se déplacer d'un hex en conservant l'équidistance à l'ennemi ou en se rapprochant de leaders ou de carrioles (chargées ou non) ennemis. Les leaders n'ont pas ces restrictions, ils peuvent se rapprocher de l'ennemi.

Ces restrictions s'appliquent même si les unités ennemies 1) sont marquées « TIRÉ/DÉPLACÉ », 2) se trouvent dans un hex assailli (et par conséquent ne peuvent faire feu hors de leur hex), ou 3) n'ont pas de Ligne de Vue sur les unités en mouvement, ou encore 4) si les unités en mouvement sont hors de leur portée.

5.51 Limitations pour les leaders

Les leaders découragés ne peuvent activer et commander qu'aux unités directes et leaders subordonnés de même type et présents dans le même hex qu'eux. Les leaders démoralisés ne peuvent activer et commander personne. Les leaders d'infanterie ne peuvent pas activer/commander aux unités/leaders de cavalerie (à pied ou montées) et vice versa.

5.52 Unités (Cavalerie ou non) se rapprochant ensemble de l'ennemi

Des leaders d'infanterie et de cavalerie empilés ensemble et s'auto-activant (3.11) peuvent activer également toutes les unités de leur propre type présentes dans la pile et dans les hex adjacents, ainsi que tous les leaders subordonnés de même type présents dans la pile ou hex adjacents ou non par une chaîne d'activation de subordonnés (3.2). De tels unités/leaders peuvent se déplacer (y compris se rapprocher de l'ennemi) ou faire feu normalement (3.13). C'est la seule façon pour des unités de cavalerie et de non cavalerie de se rapprocher ensemble de l'ennemi, ou de l'assaillir, au cours du même segment d'action (5.4). Un leader ne peut activer que des unités de même type.

Exemple : un Lieutenant-Colonel de cavalerie, un Lieutenant-Colonel d'infanterie, une unité de cavalerie et une unité d'infanterie empilés ensemble dans le même hex peuvent tous être activés (tirer, se déplacer, se rapprocher de l'ennemi) dans le même tempo.

Des Commandants de cavalerie, des Commandants d'infanterie, et toute unité de tout type présents dans les 6 hex adjacents à la pile précédente peuvent alors être

également être activés par les leaders supérieurs précédents pour tirer, se déplacer et se rapprocher de l'ennemi dans le même tempo. En chaîne, ces leaders peuvent activer des unités ou Capitaines de même type présents dans des hex adjacents (à deux hex donc de celui contenant la pile d'origine).

S'il n'y avait pas de leader de cavalerie dans la pile d'origine, alors l'unité de cavalerie pourrait quand même normalement s'activer mais sans se rapprocher d'une unité combattante ennemie et aucune unité/leader de cavalerie adjacent à la pile ne pourrait être activée lors de ce segment. De même pour l'infanterie. S'il n'y avait aucun leader dans la pile, les unités présentes pourraient s'activer d'elles-mêmes mais sans pouvoir se rapprocher d'unités combattantes ennemies.

5.6 Transport

Chaque unité de transport (carriole) en bonne condition ne peut transporter qu'une unité amie de mitrailleuses, mortiers ou d'artillerie, en bonne condition. Pour charger ou décharger, la carriole et l'unité doivent se trouver ensemble dans le même hex. Ayant chargé, les deux unités ne font plus qu'une et comptent comme carriole uniquement (empilement, déplacement, combat). Aucun leader ne peut être transporté. Ceci pour respecter l'historicité, la plupart des troupes de WW1 ayant marché depuis leur point de débarquement éloigné des champs de bataille.

5.61 Indisponibilité/mobilisation

Les pions des unités d'artillerie, de mortiers et de mitrailleuses possèdent deux faces. La principale figure l'unité opérationnelle prête à faire feu, avec un potentiel de déplacement de « 0 » ou « 1 ». L'opposée illustre son indisponibilité, prête au transport avec un potentiel de « 2 », « 1 » ou « T ». Une unité opérationnelle avec un potentiel de « 1 » peut donc se déplacer de façon autonome d'un hex. Une unité indisponible avec un potentiel de « 2 » ou « 1 » peut se déplacer de façon autonome ou bien être transportée/tractée. Une unité indisponible avec un potentiel de « T » ne peut qu'être transportée/tractée. Afin d'être transportée/chargée, les unités doivent se rendre indisponibles par retournement de leur pion. Cela leur coûte tout leur potentiel de déplacement et est l'objet de leur activation entière (placer immédiatement un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ »).

5.62 Indisponibilité et chargement

Une unité d'artillerie, de mortiers ou de mitrailleuses peut se rendre indisponible afin d'être chargée sur ou tractée par une carriole, en utilisant leur potentiel total de déplacement, cela leur coûte leur activation entière (de même pour la carriole). Les pions sont alors retournés sur la face opposée et l'unité est considérée comme chargée. Si le pion était déjà retourné, elle pourrait aussi être chargée. Le joueur place alors le pion de l'unité sous celui de la carriole et leur affecte à toute deux un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » pour indiquer la fin de leur activation. La carriole pourra se déplacer avec sa charge au prochain tour.

5.63 Déchargement et mobilisation

Lorsqu'une unité chargée met pied à terre pour se remobiliser, son pion est positionné au-dessus de celui de la carriole. Cette opération ne coûte aucun point de mouvement à l'unité de combat mais nécessite un segment d'action complet (placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ »). Déchargement ET mobilisation ne sont possibles que si la carriole n'a effectué aucun déplacement lors de son segment d'action. Si un déplacement a été effectué alors le déchargement seul est possible, et l'unité ne sera opérationnelle qu'à son prochain segment d'action.

Une carriole déchargeant une unité après un déplacement peut le poursuivre s'il lui reste des points de mouvement. Une carriole chargée débutant son activation au sein d'un hex contenant également une autre unité d'artillerie, de mitrailleuses ou de mortiers que celle transportée et non encore activée peut décharger et charger cette nouvelle unité au cours de son segment d'action et au coût du total de ses points de mouvement (placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ »).

5.64 Dommages

Si une carriole est ciblée, toute unité chargée subit le même sort. Un test de moral suite à un tir reçu ne s'applique qu'à la carriole, laquelle peut bénéficier du bonus de moral apporté par un leader d'infanterie présent sur le même hex ou tout hex adjacent (6.61). Si la carriole est découragée, démoralisée ou même éliminée, l'unité transportée le devient également. Par exemple, le résultat « X » d'un Bombardement d'un hex contenant une carriole transportant une unité d'artillerie provoque leur élimination conjointe. Si le résultat est

« M » la carriole et l'unité d'artillerie sont toutes deux découragées (pas de test individualisé), l'unité chargée doit immédiatement mettre pied à terre (5.65).

5.65 Déchargement forcé

Si une carriole est découragée ou bien démoralisée, toute unité chargée le devient également et doit mettre pied à terre (même hex, face du pion indisponible). Ceci ne termine pas l'activation des deux unités (elles peuvent être activées plus tard dans le tour si cela n'a pas encore été fait).

5.66 Restriction

- aucun leader ne peut être chargé ou transporté, seules les unités d'artillerie, de mitrailleuses et de mortiers peuvent l'être.
- Des carrioles découragées ou démoralisées ne peuvent charger ou transporter des unités ; des unités découragées ou démoralisées ne peuvent pas embarquer.
- Des unités chargées sont indisponibles (ne peuvent faire feu) ; les carrioles ne peuvent, chargées ou non, pénétrer un hex assailli.
- Une carriole peut décharger mais pas charger lorsqu'elle se situe dans un hex assailli.
- Une carriole chargée ou non n'est pas une unité de combat.

5.7 Déplacement nocturne

Lors des tours de nuit (cf. Définitions), les unités ne peuvent pénétrer un hex contrôlé par l'ennemi que si elles sont activées par un leader (3.12).

5.8 Rivières et lacs

Les ponts et les gués permettent aux unités de traverser les rivières. Les ponts figurent sur les cartes alors que la position des gués est donnée par le scénario. Le coût de pénétration d'un hex de rivière (mineure ou majeure) contenant un pont par des unités/leaders est le même que pour une route (table des effets du terrain et 5.3). Pour un gué, le coût est donné par le scénario. Les unités/leaders peuvent poursuivre leur déplacement s'il leur reste suffisamment de points de mouvement, à moins que le scénario n'en décide autrement. Les hex contenant un lac sont impénétrables.

5.81 Rivières mineures

Des unités/leaders pénétrant des hex contenant des rivières mineures sans pont ni gué dépensent les points de mouvement liés aux rivières donnés par la table des terrains. Ils peuvent traverser la rivière mineure en dépensant des points de mouvements liés au terrain du nouvel hex mais doivent alors s'arrêter pour le tour.

5.82 Rivières majeures

Des unités/leaders peuvent pénétrer des hex contenant des rivières majeures sans pont ni gué en dépensant les points de mouvement liés aux rivières donnés par la table des terrains. Ils peuvent descendre la rivière majeure d'un hex à l'autre en dépensant les points de mouvement liés aux rivières et en sortir à tout moment par la même rive uniquement. Seule la présence d'un pont ou d'un gué permet le franchissement.

5.83 Effets des rivières sur un combat

Des unités/Leaders présents dans un hex de rivière peuvent être pris pour cible et même assaillis (12.0). Si l'Assaut a lieu dans une rivière majeure, les joueurs doivent tout d'abord identifier les rives occupées. Si les combats ont lieu sur la même rive, la rivière n'a aucun effet si ce n'est que les unités situées sur la rive opposée ne peuvent en aucun cas participer à un combat à la Baïonnette (12.6). Si les unités sont positionnées sur les rives opposées alors l'attaquant sera affecté d'un modificateur de colonne de « -2 » sur la table d'assaut et aucun camp ne pourra engager l'autre à la Baïonnette (12.6).

5.84 Lacs

A moins que spécifié autrement dans le scénario, les unités/leaders ne peuvent pénétrer un hex couvert même partiellement par un lac, quelle que soit sa taille.

5.9 Restrictions

Des unités ne peuvent pénétrer un hex occupé par des unités de combat ennemies que par un Assaut (5.4). Les unités non activées par un leader ne peuvent assaillir ni se rapprocher des unités de combat ennemies (5.5).

6.0 **Leaders**

Les leaders sont les pièces les plus importantes du jeu. Leur présence est nécessaire aux unités afin d'opérer efficacement.

6.1 Types de leader

Les leaders de cavalerie présentent une encolure sur leur pion à la différence des leaders d'infanterie. Chaque type de leader ne peut commander qu'à son propre type d'unités. Aucun effet transverse n'est possible. Dans ce jeu « August 1914 », les leaders de cavalerie Cosaque (étendard rouge sur le pion) ne peuvent commander qu'aux unités de cavalerie COSS et PLAS. Les détails sont donnés dans le scénario joué.

6.2 Sélection

A moins que spécifié autrement dans le scénario, les joueurs choisissent leurs leaders au hasard pour chaque scénario en les plaçant par type et rang dans un sac opaque. Ils en tirent un sans regarder et le lancent à pile ou face. La face visible du pion retombé sera le leader à jouer. Continuer le tirage au sort jusqu'à ce que le nombre de leaders de chaque type et rang spécifié dans le scénario soit atteint. Ecarter le reste.

6.3 Activation

Un leader ne peut être activé que si son pion ne comporte pas de marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ». Lorsque le marqueur est apposé, le leader ne peut que subir un test de moral et apporter son soutien aux unités amies subissant également un test de moral (6.61) ou se défendant d'un Assaut (6.53). Il ne peut ni activer une unité amie (3.12), ni assister des unités en récupération (6.62), ni combiner le tir d'unités amies (6.51) ni attaquer lors d'un Assaut (12.1).

6.4 Déplacement

Les leaders d'infanterie ont un potentiel de déplacement de « 4 », ceux de cavalerie de « 6 ». Un leader ne peut être transporté (5.6). Un leader peut se déplacer seul ou avec l'unité qu'il active, à son choix.

6.5 Combat

6.51 Tir combiné

Les unités empilées ensemble au sein d'un même hex peuvent combiner (à moins qu'elles n'en aient pas le droit) leur puissance de feu pour une attaque combinée sans la direction d'un leader. Des unités séparées ne peuvent combiner que si elles en reçoivent l'ordre d'un même leader de même type possédant, lui, un modificateur de combat. Un leader activé, en bonne

condition et ayant un modificateur de combat de « 1 » peut combiner la puissance de feu d'unités de même type que lui, situées dans le même hex que lui, avec celle d'unités situées dans un hex adjacent. Le modificateur de combat de « 2 » permet de combiner avec deux hex adjacents. Un leader ne peut pas combiner des unités de Bombardement situées dans différents hex.

Des unités d'artillerie occupant le même hex ou bien des hex adjacents ET ayant une mission de tir ET ciblant le même hex au même tour peuvent combiner leur puissance de feu (sans besoin de leader). Les différentes batteries d'artillerie hors carte ciblant le même hex au même tour peuvent également combiner leur feu, mais elles ne peuvent en aucun cas être combinées aux unités d'artillerie présentes sur la carte. Des unités d'artillerie dissociées et non adjacentes ne combinent jamais leur feu même si elles ont une mission de tir. Leur tir doit être résolu individuellement.

Les unités d'artillerie et/ou de mortiers sur carte ayant reçu une mission de Tir À Vue ne peuvent jamais combiner leur feu même si elles sont empilées ensemble (avec ou sans leader). Les unités de mortiers ne recevant que des missions de Tir À Vue ne peuvent donc jamais combiner leur feu avec d'autres unités.

6.52 Renforcement de la puissance de feu

Un leader activé, non démoralisé, peut ajouter son modificateur de combat à la puissance de Tir À Vue d'une unité de même type non démoralisée située dans le même hex que lui. Par exemple, un leader d'infanterie Russe possédant un modificateur de combat de « +1 » peut augmenter la puissance de feu d'une unité d'infanterie Russe non démoralisée et présente dans le même hex que lui, la passant de « 5 » à « 6 ». Ceci s'applique aux unités déclenchant un Tir À Vue (table de Tir À Vue) ou un Assaut (12.0). Pour le camp assailli, les leaders font de même, apportant leur modificateur également aux unités, même s'ils ne sont pas activés. Si un hex contient de multiples leaders et unités, chaque leader bonifie une seule unité de même type que lui. Chaque unité ne peut recevoir un bonus que d'un seul leader et de même type. Le bonus ne s'applique ni aux unités d'artillerie hors/sur carte et de mortiers, ni aux unités démoralisées.

6.53 Assaut

Au sein d'un hex assailli, à condition de ne pas être démoralisé, un leader, en attaque (actif) ou en défense (inactif), bonifie une unité amie de même type avec un bonus de modificateur de colonne de « +1 ». Il n'y a pas de cumul possible de multiples bonus (multiples leaders) vers une seule unité.

Des leaders non démoralisés ayant un modificateur de moral peuvent soutenir des unités et leaders subordonnés présents avec eux dans un hex assailli pour leur récupération de moral (6.61).

Un leader de cavalerie présent dans un hex assailli ne peut pas bonifier des unités amies présentes d'un autre type (hors cavalerie), il en va de même pour l'infanterie. Un leader présent dans un hex assailli ne donne pas son modificateur de colonne de « +1 » ou son bonus de combat si toutes les unités de même type présentes avec lui sont démoralisées, mais il peut toutefois les soutenir pour le moral s'il possède un modificateur de moral et n'est pas lui-même démoralisé.

6.6 Moral

6.61 Test de moral

Un leader non démoralisé peut assister les unités de même type que lui présentes dans le même hex ou bien adjacent dans leur test de moral (14.1). Ajouter le modificateur de moral du leader au moral des unités de même type tentant de récupérer. Le leader n'a pas besoin d'être activé, mais il peut aussi être déjà marqué « TIRÉ/DÉPLACÉ ».

6.62 Récupération

Un leader activé peut aider les unités qu'il active, pour qu'elles récupèrent de leur état de découragement et/ou de démoralisation (14.4). Ajouter le modificateur de moral du leader au moral des unités qu'il active et qui tentent de récupérer. Une seule unité peut bénéficier du modificateur de moral d'un seul leader de même type (ne pas considérer de multiples leaders). Si un leader active des leaders subordonnés (3.2), alors ces derniers peuvent soutenir de même les unités de même type qu'ils activent (ajouter le modificateur du subordonné, non du supérieur).

Si une unité démoralisée échoue à la récupération de moral et s'enfuit (14.31), alors le leader activé et en bonne condition présent dans le même hex peut

l'accompagner. Si le leader est découragé, il doit obligatoirement devenir démoralisé pour s'enfuir avec elle (changer son marqueur « DÉCOURAGÉ » pour « DÉMORALISÉ » et le déplacer avec l'unité fuyante). Si le leader est en bonne condition, il n'a pas à devenir démoralisé pour partir avec l'unité.

6.63 Leaders en bonne condition, découragés ou démoralisés

Un leader en bonne condition peut assister les unités de même type que lui présentes dans le même hex ou bien adjacent, à tenter d'améliorer leur moral. Un leader découragé ne peut le faire que pour son hex seul. Un leader démoralisé ne peut assister personne.

6.64 Leaders soutenant d'autres leaders

Un leader peut utiliser son modificateur de moral pour soutenir des leaders subordonnés de même type. Il ne peut soutenir d'autres leaders de même rang ou supérieur au sien. Il ne peut pas non plus appliquer son propre modificateur de moral à lui-même.

6.65 Restrictions

Au cours d'un même segment d'action, un leader ne peut pas à la fois se déplacer dans un autre hex ou participer à un tir et à la fois soutenir une tentative de récupération (Exception : il peut fuir avec une unité démoralisée, présente avec lui, qui échoue à la récupération de moral, 6.62). Placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur tout leader soutenant une récupération de moral. Il n'y a pas de telle restriction pour un leader aidant à un test de moral, il peut se déplacer ou participer à un tir quel que soit le nombre d'unités ou de subordonnés qu'il soutient pour un test de moral.

6.7 Pertes

Les leaders peuvent être éliminés de plusieurs façons. Un leader démoralisé subissant une nouvelle démoralisation est éliminé (14.11). Un leader démoralisé tentant de récupérer et obtenant un jet de « 12 » déserte et est éliminé (14.44). Un leader présent dans un hex avec des unités de combat amies de tout type subissant des pertes peut être tué ou blessé. Une fois toutes les pertes décomptées et les tests de moral conduits, le joueur lance deux dés pour chacun de ses leaders survivants présents dans l'hex. Soustraire « 1 » du résultat pour chaque pas de perte subit par une unité amie de tout

type présente dans l'hex (carrioles et unités chargées ne sont pas prises en compte). Sur un résultat modifié inférieur ou égal à « 2 », le leader est éliminé.

6.71 Leaders isolés

Si un ou plusieurs leaders se trouvent dans un hex sans aucune unité de combat, l'un d'entre eux est éliminé pour chaque pas de perte subit dans l'hex (« X » de la table de Tir À Vue ou Bombardement provoque l'élimination d'un leader ; « 2X » en élimine deux, etc.). Si un ou plusieurs leaders se trouvent dans un hex assailli où toutes les unités de combat amies ont été détruites et que l'ensemble des pertes ne peut être appliqué, éliminer un leader par pas de perte à satisfaire. Dans tous les cas, le joueur choisit lui-même ses leaders à éliminer parmi ceux présents.

Si une unité de combat pénètre un hex occupé par un ou plusieurs leaders ennemis sans aucune unité de combat ennemie présente, ou bien si toutes les unités ennemies y ont été détruites, alors le joueur actif lance deux dés pour chaque leader ennemi présent dans l'hex. Pour un résultat supérieur ou égal à « 9 » le leader est éliminé du jeu. Pour un résultat inférieur, le leader est déplacé par son joueur vers un hex adjacent qui est soit contrôlé ami soit non occupé par une unité de combat ennemie (un leader isolé sortant d'un hex ne peut pas être l'objet de Tir de Harcèlement, 12.23). Si tous les hex adjacents sont occupés par une ou des unités de combat ennemies, le leader est éliminé. Si le leader est démoralisé, il ne peut pénétrer un hex contenant un marqueur « FEU ROULANT » et, dans le cas où les autres hex adjacents sont occupés par une unité ennemie, il ne peut s'échapper et donc est éliminé.

6.72 Décapitation hiérarchique

- Si le plus haut Commandant d'un camp se trouve éliminé par tout autre fait que la démoralisation (14.11) et la désertion (14.44), l'initiative de ce camp chute de deux points pour les deux tours suivant celui en cours. De plus, tous les leaders de ce camp et de même type que le haut Commandant éliminé doivent entreprendre un test de moral à chaque fois qu'il veulent s'activer (14.1) pour le tour en cours et les deux suivants. Chaque leader réussissant le test peut s'activer normalement, mais celui échouant perd son action pour le tour and se voit immédiatement assigné un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ».
- Si le haut Commandant est éliminé par le fait de sa démoralisation (14.11) ou désertion (14.44), la durée de

pénalité est doublée (l'initiative de ce camp chute de « 2 » pour le tour en cours plus les quatre suivants. De plus, tous les leaders de même type que le haut commandant éliminé qui veulent s'activer doivent passer un test de moral pour le tour en cours plus les quatre suivants). Dans tous les cas, l'initiative ne peut être inférieure à « 0 » (3.0).

Cette règle ne s'applique qu'une seule fois par camp au cours du jeu. Si le second haut Commandant (par défaut suite à l'élimination du premier) vient à être éliminé lui aussi, la règle de Décapitation n'intervient que dans le cas initial.

6.73 Perte catastrophique

A chaque fois qu'un leader ayant le rang de « General, Generalmajor, Oberst ou Polkovnik » est éliminé, chaque unité et leader ami et de même type, empilé avec lui ou présent dans un hex adjacent, doit subir immédiatement un test de moral (14.1). Soustraire (ne pas additionner cette fois) tout modificateur de moral du leader éliminé au moral de l'unité en cours de test. Cette pénalité s'ajoute alors à celle du point 6.72.

7.0 Combats

7.1 7.1 Types de combat

Chaque unité choisissant de faire feu (3.13) durant son segment d'action ne peut procéder qu'à un seul type de combat :

- Bombardement (9.0)
- Tir À Vue (10.0)
- Assaut (12.0)

Les unités inactives peuvent aussi entreprendre un Tir d'Opportunité (13.0) pour attaquer en Tir À Vue toute unité individuelle ou leader étant à sa portée. Les unités ayant une puissance de feu direct peuvent tirer à vue sur des unités présentes dans d'autres hex (à portée) ou bien les assaillir. Les unités d'artillerie et de mortiers peuvent bombarder des unités situées dans des hex à portée mais ne peuvent que se défendre contre des assauts ennemis si elles se trouvent dans l'hex assailli (12.32).

7.2 Restrictions

7.21 Observation préalable

Les unités voulant faire feu aux unités ennemies doivent pouvoir les observer au préalable (exception : missions planifiées d'artillerie, 9.11).

7.22 Tir unique

Aucune unité ne peut faire feu plus d'une fois par tour, sauf pour les cas suivants :

- Des unités non démoralisées peuvent attaquer d'assaut une fois par tour ET peuvent également se défendre à chaque fois qu'elles sont assaillies. Elles peuvent également conduire un Tir de Harcèlement (12.23) si toutes les unités ennemies s'enfuient de l'hex assailli.
- Des unités de mitrailleuses non démoralisées et non encore activées dans le tour en cours peuvent procéder à un double Tir d'Opportunité (13.0).
- Des unités ne peuvent pas s'activer ou tirer lors de leur phase d'action si elles ont déjà procédé à un Tir d'Opportunité lors de la phase d'action adverse de ce tour.

7.23 Cible unique

Une unité doit appliquer sa puissance de feu sur un seul hex ennemi, elle ne peut pas attaquer plus d'un hex par tour (Exception : les mitrailleuses effectuant un double Tir d'Opportunité, 13.0).

7.24 Tir impossible

Les unités ne peuvent faire feu (Tir À Vue) sur ou à travers des hex contenant des unités amies (exceptions 10.1). Toutefois, la présence d'unités amies n'empêche pas le bombardement d'être exécuté. Un hex ne contenant que des unités amies peut être la cible de Bombardement (cas d'une mission planifiée à l'avance, 9.11), de même un hex d'Assaut (12.83).

7.25 Types de tir

Des unités possédant un potentiel de Tir À Vue ne peuvent bombarder. Des unités possédant un potentiel de Bombardement ne peuvent ni procéder à un Tir À Vue ni prendre d'Assaut un hex (mais elles peuvent se défendre d'un assaut avec une force de « 1 », 12.32). Les batteries d'artillerie hors carte ne peuvent que bombarder.

7.3 Puissance de feu et portée

Ces paramètres sont indiqués sur le pion, séparés par un tiret, la puissance de feu en premier, la portée ensuite. De plus, le Tir À Vue est en noir et le Bombardement est en blanc.

Chaque unité ne possède qu'un seul type de tir, aucune unité d'infanterie ne peut exercer à la fois le Tir À Vue et le Bombardement. L'artillerie hors carte a une portée de bombardement illimitée (9.4).

7.31 Distance de combat

Les unités ne peuvent en attaquer d'autres que si elles sont à portée. Tracer une ligne depuis le centre de l'hex où se trouve l'unité faisant feu jusqu'au centre de l'hex où se situe la cible, compter le nombre d'hex traversés. Ce dernier doit être inférieur ou égal à la portée de l'unité faisant feu. Ne pas compter l'hex de l'unité effectuant le tir, mais celui de celle attaquée. L'artillerie hors carte a une portée illimitée et tous les hex de la carte peuvent être ciblés (9.11, 9.4).

7.32 Tirs combinés

Les unités peuvent ajouter leur puissance de feu (Tir À Vue OU Bombardement, pas de mixité) pour renforcer l'attaque. Les unités à Tir À Vue et empilées ensemble peuvent toujours combiner leur tir, qu'un leader soit présent ou non. Des unités de Bombardement occupant le même hex ou adjacent peuvent combiner leur feu SI 1) leur mission a été planifiée au préalable, 2) leur hex cible est le même et 3) au même tour. Ceci s'applique aux attaques réalisées lors de la phase de bombardement et pour le Feu Roulant (9.7). Elles ne peuvent combiner leur tir à celui de l'artillerie hors carte (même si la cible est la même et au même tour).

Les unités de personnel situées dans des hex adjacents ne peuvent combiner leur tir que si elles sont activées par un leader du même type (3.12) possédant un modificateur de combat. Ce leader peut donc associer les unités de même type présentes dans son hex plus un nombre d'hex adjacents égal à son modificateur de combat (6.51). Pour l'artillerie, les unités n'occupant pas le même hex ou n'étant pas adjacentes ne peuvent pas combiner leur tir, même si 1) leur mission a été planifiée au préalable, 2) leur hex cible est le même et 3) au même tour. Les unités d'artillerie et de mortiers ayant une mission d'observation ne peuvent jamais combiner leur tir, même si empilées ensemble ou activées par un leader possédant un modificateur de combat.

Les batteries d'artillerie hors carte ayant la même mission planifiée (hex ciblé au même tour) peuvent combiner leur tir en une même attaque. Ceci s'applique aux attaques réalisées lors de la phase de bombardement, et pour le Feu Roulant (9.7). Elles ne peuvent jamais être combinées aux unités sur carte.

7.33 Restrictions

Toute unité possède son propre tir spécifique (Tir À Vue ou Bombardement), les joueurs doivent se reporter à la table adéquate. Seules les unités à Tir À Vue peuvent attaquer ou défendre à plein régime sur la table d'assaut. Une unité de Bombardement ne peut attaquer sur la table d'assaut, mais elle peut s'y défendre avec une force de « 1 ». Les carrioles n'ont aucune puissance de feu et ne peuvent donc tirer. Tout comme les unités chargées, indisponibles, quelles qu'elles soient.

7.4 Effets

7.41 Tir À Vue et Bombardement

Les unités et leaders peuvent être soumis à un Tir À Vue ou Bombardement au sein de leur propre hex (exceptions 7.43, 7.44).

7.42 Assaut

L'Assaut affecte toutes les unités et leaders présents dans l'hex (exception 12.5).

7.43 Tir d'Opportunité

Ne sont ciblés que les unités individuelles et les leaders se déplaçant (ainsi que toute unité transportée par une carriole). Un leader se déplaçant avec une unité qu'il a activée (6.4) est également affecté. Les unités de mitrailleuses peuvent conduire un double Tir d'Opportunité par tour (13.0), alors que les compagnies de tout autre type (excepté les unités de cavalerie montées) ne peuvent procéder qu'une seule fois par tour. Les unités de cavalerie montée, d'artillerie et de mortiers ne peuvent conduire un tel tir. Les unités de cavalerie à terre peuvent quant à elles procéder à un seul Tir d'Opportunité par tour.

7.44 Feu Roulant

Tout leader/unité (ou les deux ensemble, 6.4) pénétrant dans un hex portant le marqueur « FEU ROULANT » subit

un Bombardement à ce moment précis (qu'il y ait ou non d'autres unités déjà présentes dans l'hex, 9.7).

7.45 Résultats

Déterminer les résultats (pertes 7.6, test de moral 14.1, sans effet) sur la table dédiée au tir opéré (9.0, 10.0 et 12.0). Pour un combat ayant ciblé un hex, le test de moral doit être effectué séparément pour chaque unité/leader présent dans l'hex (exception : unité chargée sur carriole, 5.64). Un test de moral faisant suite à un Tir d'Opportunité ou un Feu Roulant n'affecte que l'ennemi en cours de déplacement (6.4), et doit être effectué séparément pour chacune des cibles.

7.46 Marqueurs « TIRÉ/DÉPLACÉ »

Tout pion d'une unité ayant fait feu se voit apposé ce marqueur, et ne peut plus entreprendre d'action à ce tour. Toutefois, deux exceptions existent :

- 1) Les unités de mitrailleuses peuvent procéder à deux Tirs d'Opportunité (13.0). Un marqueur « TIR D'OPPORTUNITÉ » sera placé suite au premier tir. Un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » le remplacera suite au second tir.
- 2) Les unités de combat non démoralisées peuvent faire feu en portant assaut une fois par tour. Celles assaillies peuvent faire feu une seule fois pour chaque assaut (12.1). Toutefois, lorsque l'ensemble des unités de combat ennemies s'échappent d'un hex assailli, les unités amies peuvent procéder à un Tir de Harcèlement (12.23). Des unités démoralisées présentes dans un hex ne peuvent faire feu que pour se défendre d'un assaut ennemi.

7.5 Modificateurs

Les résultats de Tir À Vue, Bombardement ou d'Assaut peuvent être modifiés. Tous les modificateurs sont cumulables, exception faite des modificateurs ne s'appliquant qu'à un type d'unité spécifique (table des tirs et 7.52).

7.51 Utilisation des modificateurs

Lorsqu'un modificateur de colonne s'applique, passer d'une colonne à une autre (augmenter ou diminuer) selon sa valeur. Par exemple, pour un Bombardement, un modificateur de « +2 » fera passer de la colonne « 5 » à

celle « 12 » ; pour un Tir À Vue, un modificateur de « +5 » fera passer de la « 4 » à la « 30 ».

Aucune limite n'est donnée si ce n'est les colonnes minimale et maximale des tables.

7.52 Modificateurs spécifiques

Dans certains cas, un modificateur ne s'applique qu'à certaines unités parmi toutes celles présentes dans un hex. L'attaque se résout par un seul jet de dé mais utilise différentes colonnes pour chaque type d'unités différent.

Exemple : Une unité Allemande de mitrailleuses tire avec une puissance de « 6 » sur un hex contenant trois unités Russes, une infanterie, une cavalerie montée et une artillerie. La portée est de 2 hex. Les dommages subis par l'unité d'infanterie sont donnés par la colonne 11 de Tir À Vue (modificateur de colonne de « +2 » car l'hex contient deux compagnies), ceux affectant la cavalerie sont donnés par la colonne 16 (« +2 » pour les deux compagnies, « +1 » pour le fait que la cavalerie est montée), et ceux dédiés à l'artillerie sont donnés par la colonne 22 (« +2 » pour les deux compagnies, « +2 » pour le fait que la cible est une artillerie). Le résultat du dé est « 5 ». Le résultat du combat est « M » sur la colonne 11, « M1 » sur la colonne 16 et « M2 » sur la colonne 22. L'infanterie doit subir un test de moral M, la cavalerie un test de moral M1 et l'artillerie un test de moral M2.

Il n'y a pas de report de dommages d'une unité à une autre. Chacune applique le résultat qu'il lui est donné.

7.6 Pertes

Le pion d'une compagnie à pleine puissance prenant une perte doit être retourné sur la face opposée réduite. Une compagnie déjà réduite est éliminée. Une unité d'artillerie, de mitrailleuses ou de mortiers est éliminée tout comme une unité de transport avec sa charge. Toute unité subissant deux pas de perte est éliminée.

7.61 Tir À Vue et Bombardement

Tout Tir À Vue ou Bombardement affecte l'ensemble de l'hex ciblé (Exception : 7.63). Un résultat de « X » provoque les dommages suivants :

- 1) Un pas de perte pour une unité de combat présente (celle chargée sur une carriole n'est pas concernée),
ET
- 2) Un pas de perte pour une carriole, l'éliminant elle et sa charge.

Dans tous les cas, le joueur du camp touché décide des unités affectées. Si le type d'unité n'est pas présent dans l'hex, le résultat est ignoré. Toutes les unités survivantes dans l'hex doivent subir un test de moral M2, et le joueur touché doit vérifier les dommages affectant ses leaders présents (6.7).

Si le résultat est « 2X » ou « 3X », l'effet est le même que pour « X » mais les dégâts sont de « 2 » ou « 3 » pas de perte pour chaque catégorie d'unité (combat, transport).

Exemple : un résultat de « 2X » touche un hex contenant un « Oberst » Allemand, deux unités d'infanterie en pleine force, et deux carrioles. Les deux carrioles sont éliminées ainsi que leur charge. Le joueur touché a le choix d'éliminer l'une des deux unités d'infanterie ou d'infliger un pas de perte à chacune. L'infanterie survivante et l'Oberst doivent subir un test de moral « M 2 ». Ensuite le joueur lance deux dés et soustrait « 2 » au lancer (correspondant aux deux pas de perte subis) pour déterminer si l'Oberst est tué ou non (6.7).

Si le nombre de pas de perte est supérieur à ce qui peut être appliqué dans l'hex, ignorer le surplus. Par exemple une carriole n'a pas à subir le surplus affectant des unités de combat.

7.62 Assaut

Si le résultat d'un Assaut est « 1 » sur la table dédiée, les dommages sont les suivants :

- 1) Un pas de perte à une unité de combat assaillie (une unité de combat chargée ne compte pas) ET
- 2) Un pas de perte à une carriole présente (l'éliminant avec sa charge)

La perte doit s'appliquer en priorité à l'unité dont le statut de moral est le meilleur. Des unités découragées ou démoralisées sont épargnées si une unité amie de même catégorie et en bonne condition est présente dans l'hex. Si aucune unité n'est en bonne condition, alors la découragée subit en priorité la perte. Si elles sont toutes démoralisées, le joueur choisit celle touchée.

Si le résultat est « 2 » ou « 3 », les dommages causent 2 ou 3 pertes aux unités de chacune des deux catégories. Le premier pas est attribué à l'unité en meilleure condition. Ensuite, il répartit les pertes quel que soit le moral des unités présentes.

Pour un Tir À Vue comme pour un Bombardement, le surplus éventuel de dégâts à répartir, en cas de disparition ou d'absence d'unité de la catégorie concernée, est à ignorer.

Une fois les dégâts appliqués, chaque unité/leader survivant dans l'hex et dont le camp a subi un résultat de « 1, 2 ou 3 » doit subir un test de moral « M2 » puis la survie de chaque leader doit être vérifiée (6.7).

Exemple : un hex Allemand est occupé par deux unités d'infanterie en bonne condition, une unité de mitrailleuses découragée et de deux carrioles en bonne condition. Un assaut mené par des unités Russes donne un résultat de « 1 ». Le joueur allemand doit retirer du jeu une carriole de son choix, avec son éventuelle charge, et applique une perte à une unité d'infanterie de son choix. L'unité de mitrailleuses étant découragée, c'est l'infanterie qui prime.

Si le Russe avait tiré un « 2 » ou un « 3 », le joueur allemand aurait dû retirer les deux carrioles (et éventuelle charge) et attribuer une perte à l'une des deux unités d'infanterie en bonne condition. A son choix il aurait attribué ensuite les pertes restantes (« 1 » ou « 2 ») à ses autres unités de combat.

Une fois les pertes appliquées, les unités Allemandes survivantes doivent subir un test de moral « M2 ».

Toute unité active présente dans l'hex et n'ayant pas pris part à l'assaut ne subit aucune perte et ne doit pas être soumise au test de moral (12.5). Toute unité défendante non-retranchée peut choisir de ne pas faire feu de façon à ce que les unités retranchées subissent, elles, les dommages (12.33). Ces unités « silencieuses » peuvent toutefois prendre des pertes, et alors subir un test de moral si le résultat du combat contre leur hex l'exige. S'abstenir d'un tir de défense n'empêche pas de subir des pertes, seules les unités du camp attaquant qui ne font pas feu ne s'exposent pas aux dommages.

7.63 Tir d'Opportunité et Feu Roulant

Un Tir d'Opportunité n'affecte que l'unité et/ou leader en cours de déplacement. De même pour toute unité et/ou leader pénétrant un hex marqué « FEU ROULANT » (6.4). Toute unité/leader ne faisant pas mouvement est épargné.

8.0 Détection de l'ennemi

8.1 Tir À Vue et observations

Toute unité possédant un potentiel de Tir À Vue, ou de Bombardement (artillerie, mortiers) doit être en mesure d'observer au moins une unité ou leader dans l'hex pour pouvoir lui faire feu. Toutes les unités et leaders présents dans l'hex ciblé sont affectés (7.41. Exceptions 7.43 et 7.44). Les unités ne peuvent cibler et tirer à vue un hex non occupé, celui-ci doit être au moins occupé par une unité ou un leader ayant été repéré.

8.2 Tir planifié

Les batteries d'artillerie hors (portée illimitée) et sur carte (portée spécifique) avec missions de tir n'ont pas besoin de procéder à l'observation préalable des hex cibles. Tout a été programmé avant le premier tour de jeu (hex cible, distance). Si l'attaque se déroule alors qu'aucune unité n'est présente dans l'hex ciblé, personne n'est alors affecté (exceptions : marqueurs « FEU ROULANT » 9.7, et feu ami 9.83).

8.3 Tir d'Opportunité

L'unité faisant feu doit avoir détecté la cible en cours de déplacement, qu'il y ait ou non d'autres unités présentes et visibles dans l'hex (13.0, 7.63).

8.4 Distance

La distance d'observation est comptée en hex jusqu'à la position des unités/leaders visibles. Durant le jour, les unités et leaders actifs peuvent observer à 12 hex de distance dans toutes les directions. Les terrains limitants (8.5), reliefs (8.71) et marqueurs « FUMÉE » (16.1) peuvent réduire cette distance en cachant les unités ou bien en bloquant la Ligne de Vue (8.61). Les unités en hauteur ont une distance d'observation supérieure (8.73). Le climat ou la nuit l'altère. Certains scénarios comportent des précisions à ce sujet.

8.5 Terrains limitants

Bois, collines, champs et village présents dans un hex constituent un terrain limitant, de même un marqueur « FUMÉE » apposé (16.1). Ces terrains limitants bloquent la Ligne de Vue (exception : collines), à moins que l'unité qui observe ne soit positionnée plus en hauteur (8.61, Exception : marqueurs « FUMÉE », 16.1).

8.51 Observation en terrain limitant

Une unité occupant un terrain limitant ne peut être observée par une unité ennemie que si la distance maximale est de trois hex. Cette dernière peut être encore réduite en cas de mauvais temps ou de nuit ou carrément bloquée (8.61). Ces effets sont annulés s'il existe un marqueur « OBSERVÉ » sur l'unité (8.52).

8.52 Marqueurs « OBSERVÉ »

Lorsqu'une unité fait feu depuis un terrain limitant, lui adjoindre un marqueur « OBSERVÉ » (à placer sur son pion). Les pions d'unités n'ayant pas tiré les recouvrent. Aussi longtemps que le marqueur sera positionné sur l'unité celle-ci sera considérée comme étant en terrain découvert. Elle sera visible par des unités situées à 12 hex de distance, si la ligne de vue et la clarté le permettent, voire plus selon l'altitude relative du terrain (8.73).

Un hex marqué « OBSERVÉ » est une cible potentielle pour le Tir À Vue ennemi, tant que la Ligne de Vue et la portée le permettent. Toutes les unités dans l'hex (marquées « OBSERVÉ » ou non) sont affectées par les tirs et bombardements touchants l'hex (Exception 7.63). Les effets limitants du terrain pour les combats et déplacements ne sont pas annulés par la présence du marqueur. Ainsi par exemple si une unité marquée « OBSERVÉ », située dans un bois, subit le feu, la pénalité de colonne « -2 » s'applique toujours du fait du bois.

Une unité est libérée du marqueur « OBSERVÉ » si elle se déplace vers un autre hex, contenant un terrain limitant, ou distant de plus de trois hex de toute unité ennemie ou bien étant hors de la Ligne de Vue des unités adverses (qu'il y ait un terrain limitant ou non). Elle ne sera marquée de nouveau que si elle fait feu depuis un terrain limitant.

8.53 Représentation et considération du facteur limitant

Un hex est considéré comme figurant un terrain limitant s'il est couvert tout ou en partie par celui-ci (bois, colline, champs, village).

8.6 Ligne de Vue

Afin de pouvoir observer un ennemi, l'unité/leader doit tracer une Ligne de Vue jusqu'à lui. Elle est déterminée en ligne droite depuis le centre de l'hex contenant l'unité qui observe jusqu'au centre de l'hex contenant la cible.

8.61 Ligne de vue bloquée

La Ligne de Vue est bloquée si elle passe par:

- un hex contenant un terrain limitant autre qu'une colline (8.5, table des terrains, précisions du scénario. Exception 8.66), ou
- le côté mitoyen de deux hex contenant tous deux un terrain limitant autre qu'une colline, ou
- une ou plusieurs courbes de niveau (isohypse) d'altitude supérieure à celle de l'hex où sont situées les unités cible et observatrice (8.71), ou
- deux isohypses de même altitude mais étant supérieures à celle de l'hex de l'un des deux adversaires (8.71), ou
- un hex comportant un marqueur « FUMÉE » (16.1).

La Ligne de Vue ne traverse pas un hex de terrain limitant mais y pénètre (exception : colline, 8.62), à moins que cet hex soit moins élevé que celui contenant l'un des deux adversaires (8.66). Un marqueur « FUMÉE » bloque la vue quel que soit l'altitude de l'hex le comportant.

8.62 Colline

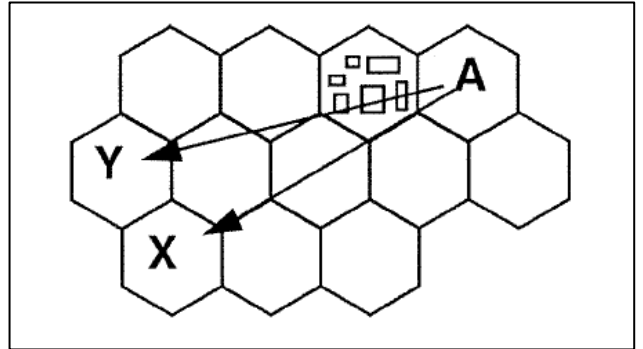
Une colline est le seul terrain en lui-même ne bloquant pas la Ligne de Vue. C'est son altitude qui importe (8.61). Toutefois, une colline est un terrain limitant pour toute autre considération. Les unités qui y sont présentes ne peuvent être repérées que si la distance maximale est de trois hex (8.5).

8.63 Des unités ne bloquent pas la Ligne de Vue mais celle de tir (10.1).

8.64 La Ligne de Vue fonctionne en général dans les deux sens sauf s'il y a présence de terrain limitant (8.5), de marqueur « FUMÉE » (16.1) ou une altitude différente (8.73).

8.65 Une Ligne de Vue passant par l'un des côtés de l'hex peut traverser l'un des deux hex au choix du joueur.

Exemple : L'unité A peut détecter l'unité ennemie X car la Ligne de Vue passe par un côté et ne traverse pas le village (présent d'un seul côté de la Ligne de Vue). L'unité ennemie Y n'est quant à elle pas détectée du fait du village.



8.66 Un terrain limitant ne bloque pas la vue entre deux hex si au moins l'un d'entre eux a une altitude plus élevée (8.7). La fumée bloque dans tous les cas la vue (16.1).

8.7 Altitude

8.71 Isohypses

Les hex contenant des collines comportent des isohypses figurant un changement d'altitude. Une séquence de deux isohypses représente une variation d'altitude de 20m. Une Ligne de Vue entre deux hex est bloquée si elle coupe :

- une isohypse supérieure à leur altitude propre,
- deux isohypses égales mais supérieures à l'altitude de l'un des deux hex.

8.72 Villages et bois

Les villages et bois ajoutent 20m à l'altitude de l'hex les contenant. Un hex contenant une isohypse « 20m » et un village est alors considéré comme ayant une altitude de « 40m » pour ce qui concerne la Ligne de Vue (8.6), et par conséquent la distance à partir duquel est réalisée une observation s'en trouve augmentée (8.73). Un terrain comportant un village ou un bois mais aucune isohypse (donc d'altitude « 0 ») doit être considéré comme ayant une altitude de « 20m » pour ce qui concerne la Ligne de Vue et l'observation.

8.73 Augmentation de la distance d'observation

La distance d'observation depuis un hex est augmentée de 6 hex par niveau d'altitude qui le sépare de l'hex observé. Par exemple, une unité présente dans un hex d'altitude « 40m » peut observer une unité ennemie située dans un terrain découvert d'altitude « 0m » à 24 hex de distance (« 12 » + « 2x6 »). Ceci ne s'applique pas aux tours nocturnes ni par conditions climatiques dégradées. De même la distance n'est pas augmentée si l'unité ciblée est présente dans un hex contenant un terrain limitant ou un marqueur « FUMÉE ». Dans ce dernier cas, la distance maximale est de trois hex à moins qu'il n'y ait un marqueur « OBSERVÉ » sur le pion de l'unité (8.5).

8.8 Marécages

Les marécages ne constituent pas un terrain limitant et ne bloquent pas la Ligne de Vue. Toutefois, une unité présente dans des marécages ne peut être observée que par une unité adverse adjacente. Mais si elle porte un marqueur « OBSERVÉ » pour avoir fait feu au préalable, alors elle peut être détectée jusqu'à une distance de 12 hex (8.52).

8.9 Autres terrains

Des terrains à découvert, ou comportant une rivière, un lac, une route ou un pont, ne bloquent pas la Ligne de Vue. Des unités à découvert ou situées dans une rivière peuvent être détectées à 12 hex de distance (8.52). Les routes et les ponts n'ont pas d'effet sur la distance d'observation.

9.0 **Bombardement**

Au début de la WW1, les télécommunications étaient balbutiantes et n'étaient réalisées que par le moyen de téléphones de campagne, de télégraphes et de coureurs. L'usage de l'artillerie en pâtissait. Aucun barrage d'artillerie ne pouvait être requis au dernier moment, il fallait le programmer bien avant le début de la bataille. Les seules exceptions concernaient les unités d'artillerie et de mortiers pouvant observer et détecter l'ennemi depuis leur propre position. Les joueurs doivent donc planifier leur usage (artillerie hors et sur carte, mortiers) en toute introduction au scénario à jouer.

9.1 Missions d'artillerie

Les quatre types de missions sont :

1. Tir planifié
2. Observation
3. Déplacement
4. Annulation

Chaque joueur doit assigner une mission à chacune de ses unités d'artillerie hors/sur carte et de mortiers avant toute chose ; à l'artillerie hors carte un tir, aux unités de mortiers l'observation ou un déplacement, à l'artillerie sur carte un tir, l'observation ou un déplacement. Une fois programmée, l'unité conserve sa mission jusqu'à la fin du jeu, tout au moins jusqu'au succès du jet de dé pour l'annuler (9.14). Pour la mission de déplacement, une fois la position prévue atteinte ou si celle-ci devient impossible à rejoindre du fait de la destruction de toutes les unités de transport amies (9.13), l'unité doit procéder à l'observation.

Le plan est appliqué lors de la phase de bombardement. Chaque unité ayant une mission planifiée doit la suivre à la lettre à chaque tour (exceptions 9.62). Les unités ayant reçu une mission d'observation, de déplacement ou d'annulation s'activent lors des phases d'action. Toute unité en mission d'observation peut faire feu sur toute cible (unités et/ou leaders) détectée. Toute unité en cours de déplacement rejoint sa position de destination (puis se met à observer). Toute unité ayant annulé sa mission peut se déplacer et même sortir de la carte (16.42).

9.11 Tir planifié

Une fois toutes les unités positionnées mais avant que le jeu ne débute, chaque joueur doit indiquer s'il veut attribuer des missions de tir à ses unités d'artillerie sur carte. Il établit le programme pour chacune d'entre elles (75mmA, 75mmB, etc.) à l'aide de la feuille de planification de l'artillerie à sa disposition, une colonne par unité. Il fait obligatoirement de même pour les batteries d'artillerie hors carte (9.1). Ainsi, à chaque unité/batterie est inscrite son action pour chaque tour. Le choix d'action est Feu ou Non-Feu (11.1). En début de jeu, il n'est pas forcément utile de planifier un Bombardement si les unités adverses ne sont pas encore présentes sur la carte.

Pour un tour donné, et pour chaque unité devant faire feu, l'hex cible à portée est mentionné ainsi que la carte sur laquelle il figure en cas de scénario multiscartes. En

cas de tir fumigène, « FUMÉE » doit être également précisé (9.9). De même en cas de Non-Feu, la mention doit être portée sur la feuille.

Exemple : Le joueur Russe possède deux unités d'artillerie de 76.2mm (A, B) sur carte ainsi que deux batteries de douze pièces d'artillerie hors carte (A, B), pour un scénario se jouant sur les cartes 45 et 48. Il attribue à son unité A de 76.2mm une mission de tir et à son unité B de 76.2mm une mission d'observation. La première colonne est intitulée « 76.2mm A », la deuxième « 12 A », la troisième « 12 B ». Il inscrit, pour l'ensemble du jeu, l'action de chaque unité ayant une mission de tir. Ce qui donne pour l'unité 76.2mm A :

Tour 1 : 48/0710
Tour 2 : 48/0408
Tour 3 : 48/109
Tour 4 : 45/1209
Tour 5 : 45/1209*
Tour 6 : 45/1209*
Tour 7 : Non-Feu

Et ainsi de suite jusqu'au dernier tour du scénario. Il fait ensuite de même pour les deux batteries hors carte. Le jeu peut alors débiter.

* Placer alors un marqueur « FEU ROULANT » sur l'hex 1209 de la carte 45, lors de la phase de bombardement des tours 5 et 6 puisque l'hex a déjà subi le feu lors du tour 4.

Les batteries hors carte ont une portée illimitée et peuvent donc cibler tout hex de la carte. Les batteries sur carte peuvent cibler tous les hex figurant dans l'espace défini par leur portée maximale. L'hex cible n'a pas besoin d'avoir été observé au préalable (on considère qu'il a été repéré lors d'une mission antérieure effectuée par l'aviation ou toute autre troupe de reconnaissance). Un hex peut être la cible de multiples batteries hors et sur carte.

9.12 Observation

Lors de la programmation d'artillerie, le joueur désigne les unités ayant une mission de tir et les reporte sur la feuille de planification. Les unités de mortiers et d'artillerie sur carte recevant une mission d'observation doivent être désignées. Elles doivent rester dans leur hex d'origine jusqu'au moment où le joueur réussit son jet d'annulation de mission (9.14). Elles peuvent s'activer

lors des segments d'action (3.13) pour se déplacer (en cas d'annulation) ou faire feu (sur toute unité détectée, procédure de Tir À Vue, 10.0). Toutefois, elles résolvent leur attaque par la table de bombardement. Elles peuvent tirer au travers (10.1) et sur (assaut, 9.82) des hex occupés par des unités amies et/ou ennemies. Vérifier le statut d'approvisionnement en munitions à chaque fois qu'elles font feu (11.2) et placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » une fois l'action réalisée.

9.13 Déplacement

Les unités d'artillerie et/ou mortiers ne peuvent recevoir une mission de déplacement qu'en début de jeu. Une unité entrant en cours de jeu (instructions du scénario) doit débiter son entrée en jeu par une mission de déplacement. En aucun cas elle ne peut débiter par une mission de tir.

En attribuant une mission de déplacement à une unité, le joueur doit indiquer sur la feuille de planification l'unité concernée, son type, la carte et l'hex de destination. Le pion de cette unité doit présenter sa face indisponible depuis le début du jeu jusqu'à ce que la destination soit atteinte ou bien définitivement impossible à atteindre (élimination de toutes les carrioles amies). Elle peut débiter le jeu en étant chargée à bord d'une carriole disponible. Si son potentiel de mouvement est « T » (face indisponible), elle doit être embarquée/tractée. Une fois le jeu commencé, l'unité peut s'activer lors des phases d'action pour uniquement se déplacer (et aussi réaliser un test de moral, une récupération de moral, et/ou un tir défensif suite à un assaut ennemi) jusqu'à destination. Elle n'est pas obligée de se déplacer à chaque tour, et elle peut emprunter n'importe quel chemin. Toutefois, une fois la position finale atteinte, elle ne peut plus continuer, et doit débarquer de la carriole et se rendre opérationnelle le plus vite possible. Sa mission de déplacement est alors terminée, et une mission d'observation lui est automatiquement attribuée (9.12). Toutes les règles pour ce type de mission s'appliquent et ce pour le reste du jeu, à moins de réussir un test d'annulation (9.14).

Lorsque la carriole transportant/tractant une unité d'artillerie à potentiel « T » devient découragée ou démoralisée (5.65), l'unité doit débarquer. Si la carriole est éliminée avant d'embarquer l'unité, cette dernière ne peut entreprendre aucune action (sauf test de moral, récupération de moral, et/ou tir défensif suite à un Assaut ennemi) jusqu'à ce qu'une nouvelle carriole

viennent occuper le même hex. S'il n'y a plus aucune carriole amie disponible en jeu, cette « unité T » reste sur place, se rend opérationnelle dès sa prochaine activation, et engagera alors immédiatement une mission d'observation. C'est la seule circonstance permettant à une unité d'artillerie de changer sa mission de déplacement pour une mission d'observation avant d'atteindre sa destination programmée.

9.14 Annulation d'une mission

Au début de la phase de bombardement, à chaque tour, le joueur peut tenter d'annuler une mission planifiée pour toute batterie hors/sur carte et unité de mortiers.

Le joueur désigne l'unité/batterie concernée, lance un dé. Le test est un succès pour un résultat de « 1-2 », la feuille de planification de l'artillerie est alors modifiée en conséquence pour l'unité concernée. L'unité ne peut pas faire feu ni à ce tour ni pour le reste du jeu et ne peut plus non plus recevoir une autre mission. Une annulation ne peut pas être annulée. S'il s'agit d'une unité d'artillerie sur carte ou de mortiers, elle pourra alors s'activer lors de tout segment d'action, se déplacer et même sortir de la carte (16.42). Si elle avait eu une mission de tir, annuler ses actions prochaines prévues et inscrire à côté de son nom en tête de colonne le terme « Annulé ».

Si le résultat est « 3-6 », c'est un échec et il n'y a aucun effet. La mission planifiée se concrétise et se poursuit normalement.

Une unité ne peut tenter l'annulation de sa mission qu'une seule fois par tour.

9.15 Restrictions

Le programme se résout lors de la phase de bombardement (exception : marqueurs de « FEU ROULANT », 9.7). Chaque unité concernée par le Feu ou le Non-Feu reçoit un marqueur « DÉPLACÉ/TIRÉ » et ne peut donc s'activer lors de la phase d'action de ce tour. Les unités ayant une mission d'observation, de déplacement ou annulée peuvent être activées lors d'un segment d'action mais pas lors de la phase de bombardement. Les batteries hors carte ne peuvent que faire feu (pas d'observation, pas de déplacement), et uniquement lors de la phase de bombardement, fidèlement au plan défini au préalable. Les unités de mortiers n'ont pas de mission de tir. Les unités

d'artillerie et/ou mortiers entrant en jeu en cours de partie doivent avoir reçu une mission de déplacement. En aucun cas une mission de tir.

Les unités ayant une mission de tir ou d'observation ne peuvent se déplacer que suite à l'annulation de leur mission (9.14). Le pion de toute unité ayant une mission de déplacement doit présenter sa face « indisponible » jusqu'à la fin de son déplacement (9.13).

9.2 Feux combinés

Les unités d'artillerie occupant le même hex ou ceux adjacents ET ayant une mission de tir identique (même cible, même tour) peuvent combiner leur tir (présence d'un leader non requise). Ceci peut s'appliquer lors de la phase de bombardement et des attaques de Feu Roulant (9.7). Les unités d'artillerie dissociées ne peuvent jamais combiner leur tir, tout comme les unités d'artillerie et/ou de mortiers ayant une mission d'observation.

Les batteries hors carte ayant une mission de Bombardement identique peuvent combiner ou non, toutes ensemble ou seulement en partie. Ceci peut s'appliquer lors de la phase de bombardement et des attaques de Feu Roulant (9.7). Elles ne combinent jamais avec les unités sur carte.

Exemple : Le joueur Russe possède une artillerie hors carte composées de 5 batteries de puissance « 6 » et 2 batteries de puissance « 14 ». Si elles combinent ensemble, cela donne une puissance de feu de « 58 », ou bien une de « 30 » et une autre de « 28 », ou bien deux de « 12 » et une de « 20 » et une de « 14 », etc.

Si la puissance de feu combinée est de « 2x14 » et « 1x6 » sur deux tours de suite, alors l'hex cible est attaqué sur la colonne « 30 » de la table de bombardement (avant toute prise en compte de modificateur) lors de la phase de bombardement aux deux tours. Toute unité et/ou leader pénétrant cet hex durant la phase d'action du second de ces tours subit le Feu Roulant (9.7) qui y a lieu (marqueur à placer).

9.3 Procédure

Résoudre le tir des batteries et unités hors/sur carte ayant une mission de Bombardement et faisant feu lors de la phase de bombardement (exception : marqueurs « FEU ROULANT », 9.7). Résoudre le tir des unités ayant une mission d'observation lors des segments d'action quand l'unité s'active. Sur la table de Bombardement, le joueur recherche la colonne équivalente ou celle

n'excédant pas la puissance de feu de l'unité (artillerie hors/sur carte, mortiers) ayant tiré. En cas de tir combiné (9.2), le joueur somme les puissances de feu individuelles.

Ensuite le joueur applique tout modificateur de colonne (7.5) puis lance deux dés. Le résultat donné par le croisement sur la table s'applique à TOUTES les unités et leaders présents dans l'hex ciblé (Exceptions : unités/leaders pénétrant un hex marqué « FEU ROULANT », 9.7 ; feu ami 9.83).

Exemple : une unité d'artillerie Allemande 77/96, avec une puissance de feu de « 5 » et en mission d'observation, fait feu sur un hex contenant deux unités de cavalerie montée et un Lieutenant Russes. Le tir contre le Lieutenant est modifié « +3 » (« +2 » pour les deux unités de cavalerie, « +1 » car l'unité d'artillerie est en mission d'observation), celui contre les unités de cavalerie est modifié « +4 » (« +2 » pour les deux unités de cavalerie, « +1 » car les unités de cavalerie sont à cheval, « +1 » car les unités l'unité d'artillerie est en mission d'observation). Contre le leader, la colonne « 16 » est utilisée, et le jet des deux dés donne « 8 », ce qui ne donne aucun effet. Contre les unités de cavalerie, la colonne « 21 » est utilisée, et le résultat du croisement (« 8 » par les dés) ordonne un test de moral « M » pour chacune.

Si un hex, ciblé par des batteries hors/sur carte avec mission de tir, ne contient que des unités et/ou leaders amis, le joueur doit résoudre le bombardement contre ses propres unités/leaders (9.81). Si cet hex contient également des unités/leaders ennemis (hex d'Assaut), la résolution du Bombardement se fait séparément pour chaque camp (9.82). Si l'hex est vide, le feu est sans effet et sans aucun jet de dé. Par contre, si un hex adjacent à cet hex ciblé contient des unités/leaders amis, le joueur doit vérifier les conséquences de ce feu ami (9.83). Les unités/leaders ennemis situés dans un hex adjacent à celui ciblé ne sont pas affectés.

9.4 Repérage

Les batteries hors/sur carte ayant une mission de tir n'ont pas besoin de procéder à un repérage préalable au bombardement. Tout est programmé à l'avance. Les unités en mission d'observation peuvent faire feu dans la

limite de leur portée lorsqu'elles détectent l'ennemi, comme pour le Tir À Vue (8.1).

9.5 Artillerie hors/sur carte

A moins que spécifié autrement, l'artillerie hors (portée illimitée) et sur (portée spécifique) carte ne fait feu qu'une fois par phase de bombardement sur un hex désigné (planification). Chaque unité d'artillerie sur carte ou de mortiers avec une mission d'observation, de déplacement ou d'annulation peut s'activer une fois par tour comme pour les autres unités.

9.6 Restrictions

9.61 Exceptions au feu obligatoire

L'artillerie hors/sur carte avec une mission de tir doit faire feu à chaque tour selon le plan établi, même si l'hex est occupé par des unités amies. Exceptions :

- Batteries avec Non-Feu pour le tour (9.11),
- Unité découragée et optant pour une récupération de moral (9.63),
- Unité démoralisée (9.63) ou détruite (9.64),
- Présence d'une ou plusieurs unités ennemies dans le même hex que l'unité devant faire feu (9.65),
- Tentative d'annulation réussie (9.14).

Si le tir est impossible pour ces raisons, annuler alors la prise en compte pour un éventuel Feu Roulant (9.7).

9.62 Restrictions d'actions

Les unités ayant une mission de tir ou d'observation ne peuvent se déplacer, à moins qu'elles ne réussissent le test d'annulation (9.14). Les unités ayant une mission de déplacement ne peuvent faire feu que lorsqu'elles ont atteint leur destination finale planifiée ou contrainte (destruction de toutes les carrioles amies) ET déjà initié une mission d'observation (automatiquement alors) lors d'un tour précédent après s'être rendues opérationnelles (9.13). Des unités ayant annulé leur mission ne peuvent que se déplacer, elles ne peuvent plus faire feu pour le reste du jeu.

9.63 Découragement et démoralisation

Lors de la phase de bombardement, les unités d'artillerie sur carte, découragées, ayant une mission de tir, peuvent ou faire feu mais à demie puissance seulement ou bien

tenter une récupération de moral (au choix du joueur), durant cette phase (14.4). Les unités d'artillerie sur carte, découragées ou démoralisées, ayant une mission d'observation, de déplacement ou annulée, peuvent tenter une récupération de moral lorsqu'elles s'activent durant les segments d'action.

9.64 Elimination

Toute unité d'artillerie sur carte détruite voit ses missions effacées.

9.65 Assaut

Toute unité ayant une mission de tir et se trouvant dans un hex pris d'assaut ne pourra procéder au tir que lorsque l'hex sera libre de toute unité ennemie. Toute unité ayant une mission d'observation, de déplacement ou annulée, et se trouvant dans un hex pris d'assaut pourra participer à la défense.

9.66 Planification immuable

Si une unité d'artillerie sur carte est empêchée de remplir sa mission de tir (9.61), elle reprendra le cours de ses missions lorsque les causes auront disparu (pas de retour en arrière pour les missions non réalisées).

9.7 Marqueurs « FEU ROULANT »

Un marqueur « FEU ROULANT » est apposé sur un hex lorsqu'il subit le feu d'une même unité d'artillerie sur au moins deux tours (Exception : Fumigène, 9.72, 16.1). Placer autant de marqueurs que d'unités concernées. En résoudre les conséquences lors des phases de bombardement (9.3, exception : 16.1), ou d'actions si des unités/leaders y pénètrent lors de leur déplacement (9.71, exception : 9.72). Retirer tous les marqueurs lors de la phase de retrait des marqueurs (exception : 9.72).

9.71 Effets

Toute unité et/ou leader, ami ou non, pénétrant dans un hex marqué « FEU ROULANT » lors d'une phase d'action en subit immédiatement les conséquences par la table de Bombardement. Les autres unités/leaders présents dans l'hex ne sont pas concernés (et ne comptent pas pour les modificateurs de colonne, 4.2, 7.5). La puissance de feu peut être combinée ou non (9.2), mais sans jamais joindre les batteries hors/sur carte ensemble (résoudre séparément).

Si l'unité/leader pénétrant dans l'hex ne devient pas découragé ou démoralisé, elle/il peut soit y rester soit en sortir s'il lui reste suffisamment de points de mouvement. En cas d'échec à un test de moral (14.1) causé par le Feu Roulant, elle/il doit s'y arrêter immédiatement. Une unité ayant subi une perte mais réussissant le test de moral (7.6) peut continuer son déplacement.

Les unités démoralisées en cours de fuite suite à un échec de récupération de moral ne peuvent pas pénétrer ou passer par un autre hex marqué « FEU ROULANT » (14.33). De plus, un tel hex ne peut être considéré par une unité démoralisée comme protégé (14.32).

Les unités/leaders présents lors de la phase bombardement dans un hex marqué « FEU ROULANT » sont touchés à ce moment (pas d'attaque additionnelle lors de la pose d'un nouveau marqueur). Ils ne le seront pas lors des phases d'action du tour à moins qu'ils n'en sortent et y reviennent. Ces unités statiques ne sont pas prises en compte pour le calcul des modificateurs d'empilement ou de colonne lors de la résolution du feu contre l'unité/leader entrant dans l'hex marqué (4.2, 7.5).

Les marqueurs « FEU ROULANT » ne provoquent pas de surconsommation de munitions par les batteries hors/sur carte, qu'ils soient posés ou non ne change pas le fait que le tir compte pour un tour, et peu importe également le nombre d'unités/leaders en cours de déplacement affectés par eux (11.1).

9.72 Restrictions

Les unités en cours d'observation et celles hors/sur carte devant tirer des obus fumigènes ne causent pas la pose de marqueurs « FEU ROULANT », même si leur action se poursuit au tour suivant. Si une batterie hors/sur carte provoquant la pose d'un marqueur « FEU ROULANT » au cours de la phase de bombardement devenait découragée ou démoralisée au cours du même tour, elle verrait sa puissance de feu contre l'hex ciblé diminuée de moitié. Si la batterie est éliminée ou devient démoralisée ou encore est prise d'assaut lors du même tour que celui ayant vu la pose du marqueur, retirer ce marqueur, et toute unité/leader pourra pénétrer dans l'hex à ce tour sans aucun risque (9.61).

9.8 Feux Fratricide et Ami

Les unités et leaders présents dans un hex directement ciblé, ou bien adjacent à lui, par un Bombardement ami sont affectés.

9.81 Feu Fratricide

Si une unité ou une batterie hors carte procède à un Bombardement planifié (non fumigène, et non annulé par 9.61) d'un hex ne contenant que des unités/leaders amis, alors le joueur doit en appliquer les effets sur ses propres unités lors de cette phase (9.3). Combiner ou non son Bombardement demeure à sa discrétion (9.2).

9.82 Hex d'Assaut

Si le bombardement touche un hex pris d'assaut, alors les unités/leaders des deux camps qui y sont présents sont affectés. Procéder comme s'il y avait deux attaques (une pour chaque camp, 9.3, 12.83), en déterminant les modificateurs de colonne et les résultats séparément (4.2, 7.5).

9.83 Feu Ami

Le joueur lance un dé pour chaque hex adjacent (à celui bombardé, vide ou non), occupé par des unités/leaders amis (9.11), qu'il y ait ou non des troupes ennemies. Tout résultat de « 1 » ou « 2 » implique des dommages collatéraux. Le joueur lance à nouveau un dé pour déterminer la « Valeur du Feu Ami » en n'oubliant pas de soustraire « 1 » du résultat si la puissance totale du Bombardement voisin est inférieure à « 10 ». Il résout enfin l'attaque contre ses unités/leaders en utilisant la colonne correspondant à la « Valeur du Feu Ami » sur la table de Bombardement. N'appliquer aucun autre modificateur que celui corrigeant la « Valeur du Feu Ami ». Répéter cette procédure pour chacun des hex concernés. Ceci ne concerne pas les unités/leaders ennemis.

9.85 Cible initiale

L'hex cible du bombardement n'est en rien affecté par la situation de Feu Ami sur un hex adjacent. Il doit subir son propre sort.

9.85 Feu Ami et Feu Roulant

Le placement d'un marqueur « FEU ROULANT » sur un hex ne modifie en rien la résolution des Feux Fratricide et Ami. Ainsi, si une unité/leader subit le Feu Roulant en

pénétrant un hex marqué, cela n'a pas d'effet sur les unités/leaders amis présents dans un hex adjacent.

9.9 Fumigènes

Les instructions données dans un scénario peuvent permettre l'emploi d'obus fumigènes pour les batteries hors/sur carte en mission de tir (16.1). Le joueur doit mentionner « Fumée » au lieu de « Feu » sur la feuille de planification de l'artillerie. Tirer un fumigène participe à l'épuisement des munitions de même qu'un tir normal. Les unités ayant une mission d'observation ne peuvent tirer des fumigènes.

10.0 **Tir À Vue**

Les unités activées possédant une puissance de feu, ainsi que les unités d'artillerie et de mortiers ayant une mission d'observation peuvent faire feu sur un hex, dans la limite de leur portée et de leur Ligne de Vue, contenant une ou plusieurs unités/leaders détectés (8.0). L'attaque des premières se résout par la table de Tir À Vue, celle des autres par la table de Bombardement.

10.1 Tir bloqué

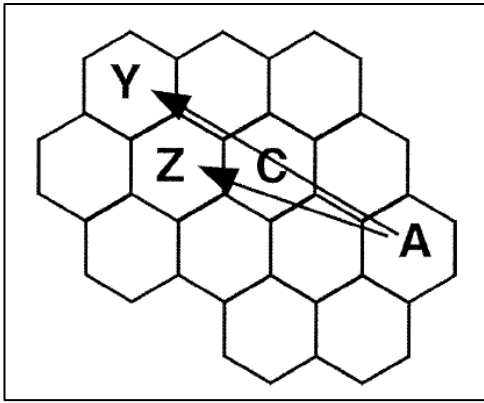
Une ligne de Tir À Vue peut être tracée à travers des hex vides ou occupés par l'ennemi (aucune unité amie présente, même de part et d'autre d'une ligne passant par le côté d'un hex), sauf si :

1. L'hex occupé est inférieur en altitude à celui d'où l'unité fait feu, et/ou
2. L'unité faisant feu est une unité de mitrailleuses, d'artillerie ou de mortiers.

10.11 Tir de mitrailleuses

Seules les unités de mitrailleuses peuvent faire feu « par-dessus » des unités amies à condition qu'il y ait un hex vide (sans unité amie) séparant ces unités amies de celles ennemies.

Le schéma suivant illustre cette possibilité. Tous les hex sont situés à la même altitude. Les mitrailleuses en A peuvent cibler les unités ennemies en Y mais pas celles en Z, car il existe un hex vide entre lui et celui contenant des unités amies en C. Cela symbolise un tir parabolique.



10.12 Tir d'artillerie

Les unités d'artillerie et de mortiers peuvent toujours faire feu par-dessus des unités amies. Leur tir n'est pas bloqué par leur présence même dans l'hex visé. Il faudra pour ce cas se référer aux Feux Fratricide et Ami (9.8).

10.13 Leaders

Les leaders n'étant pas des unités, ils ne bloquent pas la ligne de tir. Un hex contenant un leader ami sans unité ami est considéré comme vide d'unités amies.

10.2 Procédure pour Tir À Vue

Chaque unité activée ayant un potentiel de Tir À Vue peut faire feu sur un hex contenant une ou plusieurs unités et/ou leaders ennemis qu'elle détecte (8.0), dans la limite de la portée spécifique et en respectant les règles de Ligne de Vue. Pour chaque attaque en Tir À Vue, le joueur actif détermine si le tir est individualisé ou combiné (7.32). Il somme alors la puissance de feu des unités tirant sur l'hex et recherche sur la table de Tir À Vue la colonne équivalente (jamais supérieure) et prend en compte d'éventuels modificateurs (4.2, 7.5). Il lance deux dés dont le résultat est croisé avec la colonne concernée et applique à TOUTES les unités et leaders présents dans l'hex le résultat du combat (Exception : Tir d'Opportunité, 13.0). Chaque unité/leader procède séparément à tout éventuel test de moral.

10.3 Mission d'observation

Les unités d'artillerie ayant une mission d'observation (9.12) peuvent faire feu à l'ennemi qu'elles détectent en utilisant la même procédure que pour le Tir À Vue (10.2), mais en se reportant à la table de Bombardement.

10.4 Restrictions

Les unités présentes dans un hex d'Assaut n'utilisent pas les tables de Tir À Vue ou de Bombardement, et ne font pas non plus feu hors de l'hex. Elles peuvent participer à l'Assaut en utilisant la table dédiée. Les unités situées hors d'un hex assailli ne peuvent le prendre pour cible que par Bombardement (9.82).

11.0 Munitions pour l'artillerie

L'approvisionnement en munitions pour les unités de mortiers et batteries hors/sur carte est précisé par le scénario joué. Provision en tours (11.1), et paramètre de déplétion (jet de dés) sont également indiqués pour les unités de mortiers et batteries ayant une mission d'observation (11.2). Les autres types d'unités ne sont jamais à court de munitions (sauf si spécifié autrement par le scénario). Aucun acte volontaire de déplétion n'est possible.

11.1 Tirs planifiés

Lors de la programmation des missions en introduction du jeu (9.11), les joueurs prennent en compte les précisions du scénario à ce sujet. L'approvisionnement en munition, pour chaque batterie hors/sur carte ayant une mission de tir, est donné par le nombre de tours indiqué. Chaque batterie ne peut faire feu que pendant un nombre de tours n'excédant pas son approvisionnement. Par exemple, si le scénario se joue en 20 tours et que l'artillerie Allemande n'est approvisionnée que pour 15, des tours de Non-Feu doivent alors être pris en compte. Les obus fumigènes (16.1) font partie du stock total alloué.

11.2 Observation

Les unités de mortiers et batteries en mission d'observation sont également pourvues d'un stock limité de munitions. Chaque obus tiré doit être décompté. Le joueur lance deux dés. Si le résultat est strictement supérieur au paramètre de déplétion le test est un échec et l'unité est à court de munitions ; le joueur apporte la mention « AC » (pour « à court ») à l'unité sur la feuille de planification de l'artillerie. Les unités à court de munition ont leur puissance de feu définitivement réduite de moitié ; si elles sont découragées, la puissance est réduite au quart. Les unités « à court » continuent à tester leur stock à chaque tir. Un nouvel échec au test entraîne l'élimination des unités. Elles ne comptent pas pour les conditions de victoire. Le joueur leur appose la mention « EAC » (pour « éliminée, à court »). Une unité

ne peut se mettre « EAC » volontairement pour échapper à leur prise en compte dans les conditions de victoire.

11.3 Pas de partage

Il ne peut y avoir aucun transfert ni partage de munitions entre différentes unités. Chaque unité/batterie possède son propre stock (quantité, calibre).

12.0 **Assaut**

Un Assaut a lieu lorsque des unités des deux camps occupent un même hex.

12.1 Assaillants, défenseurs

Toute unité et tout leader pénétrant un hex occupé par toute unité et tout leader ennemis inactifs est dite assaillante. De même si elle est déjà dans l'hex quand elle s'active pour attaquer l'ennemi inactif présent (défenseur). Toute unité et tout leader s'activant pour contre-attaquer dans l'hex après avoir survécu à un Assaut précédent devient l'assaillant. Toute unité et/ou leader, débutant son activation dans un hex assailli ou bien en entrant dans ce type d'hex, peut ne pas participer à l'assaut et opter plutôt pour un recouvrement de moral, une sortie de l'hex ou bien même y rester (12.5).

12.2 Attaque d'assaut

Seules des unités en bonne condition et activées par tout leader en bonne condition et de même type qu'elles peuvent pénétrer un hex occupé par une ou plusieurs unités de combat ennemies (5.4). L'objectif peut être une attaque d'Assaut ou bien un renforcement d'Assaut. Aucune batterie, unité de mortiers, de mitrailleuses, de transport, ni aucune unité/leader découragé ou démoralisé de quelque type que ce soit ne peut monter à l'assaut (12.24).

12.21 Pénétrer un hex

Tout leader d'infanterie et/ou unité, autre que de cavalerie montée, doit débuter son activation dans un hex adjacent à celui ciblé, lequel contient au moins une unité de combat ennemie. Les leaders de cavalerie et toute unité montée peuvent débuter leur activation à 1 ou 2 hex de distance. Un Assaut mené par la cavalerie montée à deux hex de distance constitue une Charge de cavalerie (12.7), et le modificateur de colonne pour la

Charge doit être pris en compte. Si l'hex est adjacent, il n'y a pas Charge.

12.22 Sortir d'un hex assailli

Toute unité et/ou leader actif évacuant un hex d'Assaut ne peut se déplacer que d'un seul hex (même pour la cavalerie montée et les unités démoralisées). L'hex d'arrivée doit être exempt de toute unité de combat ennemie. Toute unité et/ou leader démoralisé, s'enfuyant d'un hex assailli par le fait d'un échec à la tentative de récupération de moral (12.25), ne peut pas s'enfuir vers un hex occupé par des unités de combat ennemies ou marqué « FEU ROULANT ». Aucune unité et/ou leader ne peut fuir un hex assailli pour entrer dans un autre. Ainsi, il se peut qu'aucune sortie ne puisse se faire. Toute unité et/ou leader démoralisé forcé de fuir suite à l'échec de récupération de moral mais ne pouvant sortir de l'hex est alors éliminé.

12.23 Tir de Harcèlement

Si lors d'un segment d'action TOUTES les unités de combat d'un même camp sortent d'un hex d'Assaut, alors elles subissent toutes (y compris les leaders) un Assaut par les unités de combat ennemies non démoralisées présentes (Tir À Vue). Ces dernières n'ont pas besoin de s'activer et ne recevront donc pas de marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ». Elles peuvent même faire feu si elles sont déjà marquées « TIRÉ/DÉPLACÉ ». Les fuyards attaqués de la sorte sont considérés comme un groupe et donc aucun modificateur de colonne négatif ne s'applique (les positifs sont à appliquer par contre). Les fuyards ne peuvent pas riposter.

12.24 Restrictions

- Aucune unité d'artillerie, de mortiers, de mitrailleuses, de transport et aucune unité et/ou leader découragé ou démoralisé ne peut pénétrer un hex contenant des unités de combat ennemies. Elles doivent rester dans l'hex d'Assaut à moins d'être forcées à le quitter suite à un échec de récupération de moral si démoralisées (12.25).
- Toute unité de personnel découragée située dans un hex assailli peut attaquer et se défendre de l'ennemi mais à puissance réduite de moitié (ou peut tenter d'améliorer son moral au lieu d'attaquer). Les leaders découragés peuvent continuer à soutenir (bonus de moral et de combat) les unités de même type dans l'hex assailli.

- Les unités de mitrailleuses présentes dans l'hex assailli peuvent attaquer et défendre normalement, mais ne peuvent pas attaquer à la Baïonnette (12.6).
- Les unités d'artillerie et de mortiers présentes dans l'hex d'Assaut ne peuvent pas attaquer mais elles défendent avec une puissance de « 1 » sur la table d'Assaut » (12.32).
- Les unités et/ou leaders ne peuvent passer d'un hex assailli à un autre directement.
- Les unités démoralisées en fuite suite à l'échec de leur tentative de récupération de moral ne peuvent pas pénétrer un hex marqué « FEU ROULANT » (9.7).

12.25 Unités et leaders démoralisés

Les unités et leaders démoralisés ne peuvent pas pénétrer un hex contenant une unité de combat ennemie, ni attaquer des unités ennemies dans leur hex, ni procéder à un Tir de Harcèlement (12.23). Des unités démoralisées présentes dans un hex assailli peuvent se défendre avec une puissance réduite des trois-quarts (« 1 » pour les unités d'artillerie et de mortier). Aucun leader démoralisé ne peut soutenir par ses modificateurs de combat et de moral la moindre unité ou leader. Aucune unité démoralisée ne peut recevoir de modificateur de combat de la part d'un leader (elle peut toutefois recevoir un modificateur de moral). Toute unité/leader démoralisé débutant son activation dans un hex d'Assaut doit tenter de récupérer du moral. En cas d'échec, elle doit fuir de l'hex pour se réfugier dans un hex adjacent, et éventuellement subir un Tir de Harcèlement si aucune unité amie n'y est restée (12.23). Si tous les hex adjacents contiennent des unités de combat ennemies ou bien un marqueur « FEU ROULANT », les unités démoralisées ne peuvent pas fuir et sont par conséquent détruites. Les unités d'artillerie et de mortiers démoralisées subissant un assaut et échouant dans leur tentative de récupération du moral sont automatiquement éliminées (14.34).

12.3 Procédure

- Chaque joueur totalise la puissance de feu de ses unités (Tir À Vue) dans l'hex (exceptions 12.33, 12.5), en appliquant toute pénalité due à leur état de découragement (12.33) ou de démoralisation (12.25). Ajouter le bonus venant d'un leader présent, non démoralisé (un leader ne peut ajouter son bonus de combat qu'à une seule unité, de même type et non

démoralisée, 6.52). Le joueur en défense ajoute pour sa part la puissance défensive (« 1 ») de chacune de ses unités d'artillerie et de mortiers présente dans l'hex (12.32).

- Les joueurs se reportent à leur table d'Assaut et identifient la colonne appropriée (inférieure ou égale) à la puissance totale modifiée du Tir À Vue. Ils appliquent tout modificateur de colonne les concernant (12.31), puis lancent chacun un dé. Le croisement de la colonne et du résultat du dé donne pour chacun le résultat du combat à résoudre de façon simultanée (Exception : Premier Tir, 12.33). Les unités se défendant n'ont pas besoin d'être activées pour riposter, elles ne seront pas marquées « TIRÉ/DÉPLACÉ », et elles peuvent le faire tout en étant déjà marquées.

12.31 Modificateurs de colonne

Voir la table d'Assaut pour la liste complète des modificateurs pouvant s'appliquer à un Assaut. Les modificateurs négatifs du fait de village ou de bois ne s'appliquent qu'à l'attaquant (12.1). Par exemple, si le joueur Allemand active ses unités pour assaillir un hex contenant un village, ses unités subissent une pénalité de modificateur de colonne de « -2 », pas celles du joueur Russe en défense. Les modificateurs de colonne négatifs pour Fortification (16.3) ne bénéficient qu'aux seules unités marquées « FORTIFIÉ ».

12.32 Puissance minimale

Les unités à puissance de Bombardement (batteries, mortiers) ne peuvent assaillir, mais elles défendent avec « 1 » de puissance pour chacune d'entre elles. Les carrioles (et toute unité embarquée) ont une puissance de « 0 ». Les leaders n'ont aucune puissance mais ceux en bonne condition peuvent ajouter leur éventuel modificateur de combat à la puissance de feu d'une unité non démoralisée, de même type, présente dans l'hex (6.52), ainsi qu'un modificateur de colonne « +1 » (6.53).

12.33 Premier Feu

Lorsque des unités marquées « RETRANCHÉ » (16.2) ou « FORTIFIÉ » (16.3) sont assaillies (12.1), ou bien lorsqu'elles sont l'objet d'une attaque à la Baïonnette (12.6, qu'elles soient retranchées/fortifiées ou non), elles peuvent procéder au Premier Feu. L'attaquant subit les résultats (pertes, tests de moral) avant de procéder à son attaque. Seules les unités (et tout leader les accompagnant) survivantes et non démoralisées au

Premier Feu défensif peuvent attaquer. Toute unité devenant découragée peut attaquer mais à demi puissance seulement (14.2).

Lorsque l'hex d'Assaut contient des unités marquées « RETRANCHÉ » et d'autres non, le joueur défenseur peut choisir SOIT de conduire le Premier Feu avec les premières seules SOIT de riposter à l'Assaut avec toutes ses unités simultanément à l'attaque. Si le défenseur choisit de ne faire feu qu'avec les unités marquées, les unités non marquées peuvent tout de même recevoir les dommages (pertes, tests de moral). Bien que ne faisant pas un feu défensif, elles sont tout de même exposées ; seules les unités attaquantes ne faisant pas feu ne sont pas exposées (12.5).

12.4 Combat obligatoire

Tout Assaut doit être résolu immédiatement dès qu'une ou plusieurs unités actives pénètrent un hex contenant une ou plusieurs unités de combat ennemies mais sans unité amie. Toutes les unités des deux camps doivent y participer (Exception 12.33).

12.5 Combat optionnel

Si une unité activée pénètre dans un hex occupé par des unités de combats amies et ennemies, ou bien si le tour débute par la présence conjointe des adversaires dans l'hex, alors le joueur actif peut choisir de ne pas attaquer. S'il attaque, il peut choisir les unités participantes, parmi celles s'étant déplacées et celles (et leaders) non démoralisées déjà présentes mais non encore activées à ce tour (elles s'activeraient pour participer). Toutes les unités ne sont pas obligées de participer, celles ne faisant pas feu ne subissent aucun dommage ni test de moral. Toutefois, toutes les unités ennemies présentes dans l'hex doivent se défendre ensemble (exception 12.33).

12.6 A la Baïonnette

Les Assauts sont en général représentés par des attaques de près avec fusils et grenades. Si une ou plusieurs compagnies non démoralisées débute son activation (par un leader non démoralisé présent avec elle, débutant son activation également) dans un hex occupé également par des unités de combat ennemies, elle peut alors le faire à la Baïonnette (corps à corps).

12.61 Procédure

Pour une attaque à la Baïonnette, l'attaquant actif doit activer au moins un leader non démoralisé débutant son activation au sein d'un hex d'Assaut. Ce leader active toute compagnie de même type et non démoralisée, présente dans le même hex d'Assaut. Le joueur déclare alors une attaque à la Baïonnette en désignant les leaders et unités activées pour ce faire. Les unités adverses se défendent en procédant au Premier Feu (12.33, qu'il y ait ou non un marqueur « RETRANCHÉ » ou « FORTIFIÉ »). Toute compagnie (et leader activé) attaquante, survivant au Premier Feu et ne devenant pas démoralisée, attaque alors avec un modificateur de colonne « +2 » sur la table d'Assaut. Les compagnies débutant leur action en étant (et restant) découragées, ou celles devenues découragées suite au Premier Feu, n'attaquent qu'à mi puissance.

12.62 Restrictions

Seules les compagnies présentes avec un leader dans un hex également occupé par des unités de combat ennemies peuvent attaquer à la Baïonnette. Les unités hors compagnies (batteries, mortiers, mitrailleuses) ne peuvent pas attaquer à la Baïonnette, mais par contre elles s'en défendent (12.61). Des compagnies pénétrant dans hex d'Assaut (12.21, 12.5) peuvent OU bien se joindre à celles (et leaders) présentes et s'activant pour mener une attaque normale groupée (et non à la Baïonnette), OU bien ne pas participer à l'attaque à la Baïonnette, laquelle ne concerne alors que les unités déjà présentes (12.5).

12.7 Charge de cavalerie

Des unités montées de cavalerie en bonne condition et activées par un leader peuvent monter à l'Assaut (12.2) à deux hex de distance. Il s'agit alors d'une Charge de cavalerie. L'unité de cavalerie bénéficie alors d'un modificateur de colonne de « +2 » sur la table d'Assaut (ceci ne concerne que la Charge de cavalerie, 12.72).

12.71 Feu défensif

Les unités inactives ainsi chargées peuvent conduire un Tir d'Opportunité contre une Charge de cavalerie dès l'entrée dans le premier hex (13.0), à condition qu'aucune unité ennemie ne soit présente dans leur propre hex. Les unités présentes dans un autre hex peuvent faire feu dans la limite de leur portée de tir.

12.72 Assaut combiné

Lors d'une Charge de cavalerie dans un hex en cours d'Assaut, les unités amies non démoralisées déjà présentes et non encore activées peuvent se joindre à l'attaque, ou non (12.5). De même, des unités amies de tout type pénétrant un hex subissant une Charge de cavalerie peuvent combiner leur attaque au cours du même segment d'action. Lors d'un Assaut combiné, le modificateur de colonne de « +2 » ne s'applique pas. Elles peuvent aussi choisir de ne pas combiner leur attaque à la Charge de cavalerie, et reporter leur Assaut séparé pour un autre segment, les unités de cavalerie bénéficiant alors du modificateur.

12.73 Restrictions

Pour qu'il y ait Charge, l'hex intermédiaire doit représenter un terrain à découvert (avec ou sans route) et être libre de toute unité (amie ou ennemie). Il peut également ne contenir qu'un leader ami ou ennemi (vérifier la survie de ce dernier, 6.71). L'hex cible de la Charge peut contenir tout type de terrain, les modificateurs spécifiques doivent être alors pris en compte.

La cavalerie débutant son activation dans un hex adjacent à celui contenant des unités ennemies ne peut exercer une Charge dans cet hex. Elle peut faire feu en Tir À Vue ou entrer dans un hex pour un assaut normal (sans modificateur « +2 »). Des unités de cavalerie pied à terre ne peuvent charger (15.4).

12.8 Restrictions

12.81 Leaders

Seuls des leaders présents dans un hex d'Assaut peuvent agir sur les unités qui y sont. Un leader situé dans un hex adjacent ne le peut que s'il y pénètre lors de son activation. Ainsi, il peut activer des unités amies et/ou leaders subordonnés de même type situés dans l'hex assailli ou adjacent au sien, avant qu'il n'y pénètre, pour les faire participer à l'assaut ou juste entrer dans l'hex sans faire feu (12.5). Toutefois, il ne peut pas activer ou influencer des unités/leaders subordonnés adjacents à l'hex d'Assaut si ces derniers n'entrent pas dans l'hex lors de ce segment d'action. Un leader présent dans un hex assailli ne peut pas activer des unités/leaders subordonnés situés dans un hex adjacent.

12.82 Type de tir dans un hex d'Assaut

Des unités situées dans un hex adjacent à celui assailli ne peuvent y faire feu (Tir À Vue, Tir d'Opportunité). Les batteries d'artillerie hors/sur carte et les unités de mortiers peuvent bombarder un hex assailli, affectant toutes les unités qui s'y trouvent. L'attaque se fera de façon séparée considérant ses propres unités et celles ennemies. Prendre en compte les modificateurs et déterminer les résultats des combats séparément pour chaque attaque (7.5) en dissociant bien les nombres et types d'unités des deux camps (4.2).

12.84 Batteries, mortiers, mitrailleuses et carrioles

Aucune de ces unités ne peut prendre part à un mouvement d'assaut (12.2). Elles peuvent ou rester dans l'hex d'Assaut ou le quitter (conditions de transport à respecter pour les « 0, T »). Dans un hex assailli, les unités embarquées peuvent débarquer mais pas l'inverse. Les mitrailleuses peuvent attaquer ou se défendre, elles n'attaquent pas à la Baïonnette (12.6) mais peuvent s'en défendre. Les batteries et mortiers n'attaquent pas mais défendent avec une puissance de « 1 » sur la table d'Assaut (12.32).

13.0 Tirs d'Opportunité

Les unités non encore activées à ce tour peuvent faire feu à l'ennemi se déplaçant et repéré (conditions de portée). Chaque unité de mitrailleuses peut réaliser deux Tirs d'Opportunité par tour, chaque compagnie (autre que la cavalerie montée) ne peut le faire qu'une fois. Ce tir peut également être combiné (7.32). Les unités de cavalerie à terre sont également concernées (15.4).

13.1 Procédure

Le joueur inactif désigne l'unité réalisant un Tir d'Opportunité lors du déplacement d'une cible ennemie. Résoudre l'attaque par la procédure de Tir À Vue (10.2). Placer un marqueur « DÉPLACÉ/TIRÉ » sur l'unité après son tir mais placer un marqueur « TIR d'OPPORTUNITÉ » après le premier tir d'une unité de mitrailleuses (cibles pouvant être différentes à chacun des deux tirs). L'unité ne pourra pas être activée pour la suite du tour.

13.11 Feu et déplacement

Une unité et/ou leader se déplaçant peut être attaqué dans tout hex à portée de tir. Lors du déplacement, le joueur inactif alerte le joueur actif qui doit arrêter le

déplacement de son unité. Il y a résolution de l'attaque avant que l'unité ne termine son déplacement.

13.12 Empilement

Le Tir d'Opportunité n'affecte qu'une unité/leader en cours de déplacement, et non un groupe d'unités. Le modificateur (« +2 » si empilement avec 2 compagnies) ne s'applique pas. Si la cible est une compagnie, le modificateur « +1 » s'applique à elle ainsi qu'à tout leader se déplaçant avec elle.

13.13 Leadership

Une unité en cours de déplacement, forcée à tester son moral suite à un Tir d'Opportunité, peut être assistée par un leader, 1) en bonne condition, de même type et se déplaçant avec elle, 2) en bonne condition, de même type et immobile, situé dans le même hex ou celui adjacent au moment du test de moral, 3) découragé, de même type, immobile, situé dans le même hex au moment du test (6.61). Un leader se déplaçant et devant subir un test de moral peut être assisté d'un supérieur hiérarchique de même type avec les mêmes conditions.

13.14 Echec au test de moral

L'unité/leader échouant au test de moral doit s'arrêter immédiatement. Une unité subissant une perte (7.6) sans échec au test de moral peut poursuivre sa route.

13.15 Séquence de bataille

Si plusieurs unités peuvent procéder à un Tir d'Opportunité, le joueur est libre d'organiser la séquence à son choix, et en combinant ou non les tirs (7.32).

Exemple : Une unité de cavalerie montée Allemande pénètre un hex situé à trois hex d'une unité de mitrailleuses Russes inactive. Le joueur Russe averti le joueur adverse d'arrêter son déplacement du fait d'un Tir d'Opportunité. La puissance de feu des mitrailleuses est « 7 » impliquant d'utiliser la colonne 7 de la table de Tir À Vue, mais les modificateurs suivants doivent être pris en compte : « -1 » pour la distance, « +1 » pour le Tir d'Opportunité, « +1 » pour la cible cavalerie, « +1 » pour la cible cavalerie montée, soit un total de « +2 ». Le tir est donc résolu sur la colonne 16 (colonne 7, +2 colonnes à droite). Le Russe lance deux dés dont le résultat est « 6 ». Le croisement sur la table donne « M ». Si l'unité de cavalerie échoue au test « M », son déplacement est

terminé. Si elle le réussit, elle peut poursuivre. L'unité de mitrailleuses peut alors effectuer son second Tir d'Opportunité ou non (placer les marqueurs).

13.2 Restrictions

13.21 Limites d'une attaque

Une unité et/ou leader se déplaçant ne peut être attaquée par la même unité ennemie qu'une seule fois par hex pénétré. Plusieurs unités peuvent exercer un Tir d'Opportunité sur la même cible, mais en ce qui concerne les mitrailleuses, leur second tir ne peut être réalisé sur la même cible que si celle-ci poursuit son déplacement vers un autre hex (à portée). Elles peuvent toutefois tirer sur une autre cible ennemie.

Exemple : Une unité de cavalerie Russe se déplace à portée de tir de deux unités de mitrailleuses Autrichiennes positionnées ensemble dans le même hex. Dès le premier hex, ou une seule unité de mitrailleuses ou les deux peuvent déclencher un Tir d'Opportunité à son encontre (deux attaques séparées ou combinées). Elles ne pourront réaliser leur second tir sur cette cible que si celle-ci poursuit son déplacement tout en restant à portée. En cas de non utilisation de la seconde opportunité, celle-ci est perdue.

13.22 Découragement et démoralisation

Une unité découragée fait feu à mi puissance (14.2) alors qu'une unité démoralisée ne peut pas le faire du tout (14.3).

13.23 Hex d'Assaut

Un Tir d'Opportunité ne peut pas être dirigé vers un hex en cours d'assaut ou déjà assailli (Exception : le premier hex d'une Charge de cavalerie, 12.71).

13.24 Cavalerie

La cavalerie montée ne peut pas réaliser de Tir d'Opportunité, seule l'unité ayant pied à terre le peut (15.4).

14.0 Moral

Toutes les unités et tous les leaders ont une valeur de moral. Pour le leader, elle est indiquée par un chiffre au centre du pion. Pour toutes les unités d'un même camp, elle est précisée dans le scénario par deux chiffres

séparés d'un slash (« / »). En effet, la valeur de moral d'une compagnie diffère selon qu'elle est à pleine puissance (avant le slash) ou non (après le slash). Pour les unités hors compagnies, il n'y a qu'un seul pas de perte, et donc la valeur n'est pas altérée (avant le slash).

14.1 Test de moral

Lorsque le résultat d'un combat requiert un test de moral, le joueur lance deux dés pour chacune de ses unités/leaders et applique les éventuels modificateurs (« M2 » donne « +2 » au jet). Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral modifié de l'unité/leader (bonus de leaders, démoralisation, etc.), le test est réussi et il n'y a aucun impact. Si le résultat est supérieur de « 1 » ou « 2 » c'est un échec et l'unité/leader est découragé (14.2). Si le résultat est supérieur de « 3+ », l'unité/leader est démoralisé (14.3).

Exemple : des unités Allemandes tirent sur un hex contenant deux unités d'infanterie et leur leader Russes, tous en bonne condition. Le résultat du combat est « M2 ». Le leader a « 10 » de moral et un modificateur de « +1 ». Les unités ont un moral de « 8 ». Le jet du joueur Russe donne « 8 » pour le leader, modifié selon M2 en « 10 ». Le leader réussit donc son test. Le modificateur de moral du leader « +1 » est ajouté à la valeur de moral « 8 » des unités, soit « 9 ». Le jet donne « 8 » modifié par M2 en « 10 » pour la première, impliquant un échec, elle devient alors découragée. Le jet pour la seconde donne « 10 » modifié en « 12 », impliquant également un échec mais plus important, elle devient alors démoralisée. Le joueur dépose donc un marqueur « DÉCOURAGÉ » sur la première et un marqueur « DÉMORALISÉ » sur la seconde.

14.11 Degré de démoralisation

Un leader/unité déjà découragé échouant à un test de moral devient démoralisé. Un leader/unité démoralisé échouant à nouveau, par un résultat supérieur de trois points ou plus, subit une perte et est réduit (unité) ou éliminé (leader) (6.72, 6.73). Il n'y a pas d'aggravation de l'état de démoralisation si l'échec est supérieur de deux points ou moins.

14.12 « Après vous, Monsieur »

Tester en premier les leaders par ordre hiérarchique puis les unités. Ainsi, un leader peut être dans l'impossibilité d'apporter son soutien à un subordonné ou à une unité

jusqu'à ce qu'il récupère. De même tester les leaders en premier pour le recouvrement de moral (14.4).

14.2 Découragement

Un leader découragé :

- a une puissance de combat réduite de moitié,
- ne peut se déplacer que d'un hex par tour,
- ne peut pas partir à l'Assaut (12.2). Il peut rester dans l'hex assailli s'il y devient découragé (pas d'obligation de fuite).

14.3 Démoralisation

Un leader/unité démoralisé :

- ne peut pas faire feu, si ce n'est en défense contre un Assaut (12.25). Sa puissance de feu est alors réduite à un quart, ou bien à « 1 » s'il s'agit d'une unité d'artillerie ou de mortiers (12.32).
- a un moral réduit de un,
- doit tenter de récupérer à son activation (14.4), c'est son unique possibilité avec la fuite (cf. ci-après),
- doit fuir (14.31) les unités de combat ennemies en cas d'échec (8.0 ; exception : 14.33). Lui apposer le marqueur « DÉPLACÉ/TIRÉ » une fois sa fuite terminée pour le tour.

14.31 Fuite

Chaque unité/leader démoralisé échouant à améliorer son moral doit immédiatement fuir toute unité ennemie représentant une menace de Tir À Vue. La retraite se fait vers l'hex hors de danger (portée de tir, Tir À Vue) le plus proche sans passer par des hex marqués « FEU ROULANT ». Il ne peut s'agir que d'un hex protégé. L'unité en fuite doit consacrer l'ensemble de son potentiel de déplacement pour échapper le plus rapidement possible aux unités de combat ennemies afin d'atteindre ce type d'hex le plus proche (Exception : fuite d'un hex d'Assaut, 12.22). EXCEPTION : un leader/unité marqué « FORTIFIÉ » n'est pas obligé de battre en retraite (16.33).

La fuite se poursuit jusqu'à ce qu'un hex protégé soit atteint lors des tours suivants, y compris jusqu'en bordure de carte la plus éloignée.

14.32 Fuite panique

Une fois l'hex protégé atteint, l'unité/leader doit s'y réfugier jusqu'au moment où il améliore son moral, passant au moins au stade découragé. Si l'hex n'est plus protégé (portée de tir, bombardement, Tir À Vue, Feu Roulant), la fuite reprend.

14.33 Cheminement

Les unités/leaders démoralisés en retraite doivent s'éloigner des unités de combat ennemies et éviter les hex marqués « FEU ROULANT ». Si l'éloignement s'avère impossible, l'équidistance à l'ennemi doit être observée. Si même la bordure de carte ne constitue pas un refuge, alors l'unité/leader doit rester sur place.

14.34 Batteries des Morts

Toute batterie ou unité de mortiers démoralisée échouant au recouvrement de moral et forcée à fuir est éliminée (les serveurs abandonnent leur équipement).

14.35 Fuir un assaut

Tout unité/leader démoralisé échouant à améliorer son moral doit immédiatement fuir l'hex d'Assaut pour se réfugier dans un hex adjacent. La retraite s'initie lors de la prochaine activation si le moral n'est pas amélioré (14.31). Si tous les hex adjacents sont occupés par des unités de combat ennemies ou marqués « FEU ROULANT », alors l'unité/leader est éliminé (12.25).

14.4 Recouvrement

Les joueurs doivent tenter d'améliorer le moral de leurs unités/leaders découragés ou démoralisés. Les unités peuvent bénéficier du soutien d'un leader de même type et non démoralisé. De même un leader peut être soutenu par un supérieur hiérarchique de même type. Le recouvrement de moral nécessite une activation, y compris pour le soutien. Placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur les pions concernés, qu'il y ait eu succès ou non. Un leader en soutien ne peut se déplacer lors du même segment d'action, excepté en cas de retraite avec une unité démoralisée qu'il a activée et ayant échoué à récupérer (14.31).

14.41 Procédure

Déterminer le moral de chaque unité/leader devant tenter d'améliorer son statut. En cas de démoralisation, réduire le moral de « 1 » (14.3). Ajouter le bonus de moral du leader en soutien (6.62) ainsi que tout bonus lié

au terrain ou à la fortification (14.45). Lancer deux dés pour chaque unité/leader, en séquence depuis le plus haut gradé (14.12). Si le résultat des dés est inférieur, c'est une réussite et l'état s'améliore (démoralisé -> découragé (exception 14.43) -> bonne condition). Sinon (supérieur ou égal), c'est un échec et le statut de moral n'est pas modifié (Exception 14.44), et la fuite est entreprise (14.31).

14.42 Recouvrement obligatoire

Toute unité/leader doit à un moment ou un autre tenter d'améliorer son statut de moral (exception 17.4), et doit y consacrer toute son activation. Un joueur ne peut pas passer son tour s'il possède une unité ou un leader non encore activé et en état démoralisé. Au moins un leader/unité doit tenter.

14.43 Recouvrement total automatique

Toute unité/leader démoralisée retrouve immédiatement une bonne condition sur un jet non modifié de « 2 ».

14.44 Désertion de leader

Un leader démoralisé déserte et est immédiatement retiré du jeu sur un résultat non modifié de « 12 ». Consulter 6.72 et 6.73 s'il s'agit d'un haut commandant.

14.45 Bonus de récupération

Ajouter « 1 » au moral de toute unité/leader fortifié ou présent dans un village, qui tente de récupérer (pas d'effet cumulatif si la fortification est dans un village).

15.0 **Cavalerie**

15.1 Unités

Chaque unité de cavalerie est représentée par deux pions, l'un pour l'unité montée l'autre pour l'unité à terre. Ils sont marqués par la même lettre pour identifier la même unité. Seul l'un des deux pions doit être présent sur la carte. Le joueur est libre de faire débiter son unité comme voulu si le scénario ne le précise pas. Si l'unité prend une perte, les deux pions sont retournés (sur la carte ET en réserve) sur leur face réduite. Si l'unité est éliminée, ils sont retirés du jeu. Le doublon ne compte pas, c'est la même unité.

15.2 Leaders

Les pions sont marqués d'une encolure. Le potentiel de déplacement est de « 6 », et seuls ces leaders peuvent commander aux unités de cavalerie montées ou non. Ils peuvent également activer des leaders subordonnés (3.2). Seul un leader de cavalerie peut ordonner une Charge de cavalerie (12.7).

15.3 Charge

Des unités montées de cavalerie en bonne condition et activées par un leader de cavalerie peuvent exécuter un Assaut à deux hex de distance. Il s'agit d'une Charge de cavalerie, qui donne un bonus modificateur de colonne de « +2 » sur la table d'Assaut si aucune autre unité amie (hors celles composant cette charge) ne participe à l'assaut dans ce segment d'action (12.7).

15.4 Pied à terre

Les unités montées de cavalerie, activées et non démoralisées, peuvent mettre pied à terre, ce qui compte comme une action de déplacement (3.13). Le joueur active l'unité et échange ses deux pions. Aucun déplacement n'est possible car tout le potentiel est utilisé à cet effet. Placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ». Une unité peut se mettre en selle ou bien poser pied à terre autant de fois que voulu (Exception : 15.42).

15.41 Effets

Une fois à terre, l'unité ne peut pas exercer une Charge de cavalerie mais peut effectuer un Tir d'Opportunité (13.0). La table de tir utilisée pour la cavalerie montée ne s'applique pas aux unités à terre. Seul un leader de cavalerie peut ordonner à une unité de cavalerie à terre.

15.42 Restrictions

Des unités montées démoralisées ne peuvent mettre pied à terre. Des unités à terre démoralisées doivent se remettre immédiatement en selle (15.5).

15.5 Remise en selle

Des unités activées non démoralisées peuvent se remettre en selle à tout moment, mais celles démoralisées doivent immédiatement le faire (15.52).

15.51 Procédure

Pour remonter en selle, l'unité doit être activée. Échanger le pion pour afficher le bon statut. L'ensemble

du segment d'action est consacré à cet acte qui consomme la totalité des points de mouvements. Placer un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur le pion (Exception : 15.52).

15.52 Restrictions

Lorsqu'elle devient démoralisée, l'unité doit se remettre en selle immédiatement même si elle a déjà été activée lors du tour (échanger le pion, et conserver le marqueur dans ce cas).

Une unité en selle et démoralisée reste en selle tant que son statut de moral ne s'améliore pas.

15.6 Restrictions

Les unités montées ne peuvent pas exercer de Tir d'Opportunité (13.0), une fois à terre oui. Les unités à terre ne peuvent pas charger (12.7). Les unités et/ou leaders de cavalerie ne peuvent ni être transportés (5.6), ni creuser (16.1) ni se fortifier (16.3), qu'elles soient montées ou non.

16.0 Règles spéciales

16.1 Fumigènes

Dans certains scénarios, les batteries d'artillerie peuvent lancer des obus fumigènes.

16.11 Procédure

Seules les batteries hors/sur carte peuvent tirer des obus fumigènes, et cela doit avoir été programmé au préalable (9.11). « FUMÉE » doit avoir été reporté sur la ligne du tour de l'unité concernée. Lors de la phase de bombardement, le joueur lance deux dés. Sur un résultat inférieur ou égal à « 8 » le marqueur « FUMÉE » est placé sur l'hex ciblé. Tout autre résultat est un échec. Tirer des fumigènes n'entre pas dans les catégories de Bombardement Ami/Fratricide (9.8) et aucun marqueur « FEU ROULANT » ne doit être apposé (9.7).

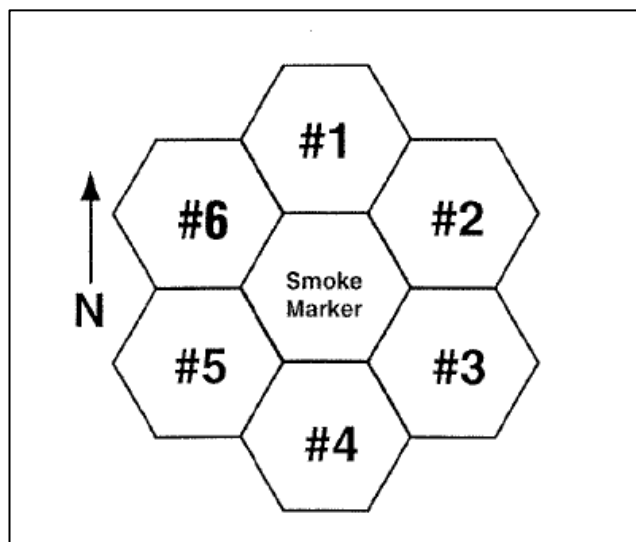
16.12 Effets

Les marqueurs « FUMÉE » bloquent la ligne de vue. L'hex est considéré comme comportant un terrain limitant (8.5) avec une altitude illimitée (8.7). Aussi, une unité, quelle que soit l'altitude de sa position, ne peut tracer de Ligne de Vue traversant cet hex. Sa Ligne de Vue s'arrête à l'hex marqué, avec une distance de trois hex (8.51). Il n'y a aucun effet sur le nombre de points de mouvement

à utiliser pour pénétrer un hex marqué ni sur les modificateurs de combat dus au terrain.

16.13 Dissipation et progression

Lors de la phase de retrait des marqueurs (3.0), le joueur vérifie la dissipation de ses nuages de fumée en lançant un dé par nuage. Sur un résultat de « 1 », le marqueur reste en place ; de « 2 », le nuage se déplace vers un hex adjacent défini par un second jet :



Tout autre résultat (3-6) fait disparaître la fumée (enlever le marqueur).

16.14 Restrictions

Le tir de fumigène n'est possible que si le scénario le précise. Tirer un fumigène n'a pas l'implication d'un bombardement (9.7, 9.8). Le seul objectif est de placer un marqueur « FUMÉE ».

16.2 Se Retrancher

NOTE : dans la règle originelle, il est question de « dug-in » et de « entrenched » units. Nous avons pris la liberté de traduire ces termes par unités « retranchées » et « fortifiées » conférant au mot Fortification adopté ici un sens de réseau de tranchées bien organisées.

Toute unité en bonne condition, de tout autre type que la cavalerie et les transports, peut creuser des Tranchées dans tout hex ne comportant ni village, ni bois, ni Fortification.

Certains scénarios font débiter des unités retranchées, placer alors un marqueur « RETRANCHÉ » sur leur pion

lors de la mise en place du jeu. En cours de jeu, creuser une tranchée nécessite deux segments d'action complets. Tout le potentiel de déplacement est utilisé à cette fin. Placer dès le premier segment de terrassement un marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ » sur le pion de l'unité. A la fin de ce premier segment, placer un marqueur « RETRANCHÉ » sous le pion puis au-dessus de lui à la fin du second segment. Une fois le marqueur posé sur le pion, l'unité bénéficie de tous les bonus relatifs à la Tranchée (modificateurs de colonne, Premier Feu, etc.). Les unités ayant le marqueur sous leur pion n'en bénéficient pas.

16.21 Leaders d'infanterie

Ils n'ont pas besoin de creuser. Ils sont associés aux unités présentes dans l'hex et suivent leur statut. Les leaders de cavalerie ne creusent jamais, et ne sont jamais retranchés.

16.22 Abandon de position

Une unité n'achève pas la Tranchée en cours d'exécution si elle 1) sort de cet hex, ou 2) devient découragée ou démoralisée, ou 3) fait feu à l'ennemi ou engage un Assaut (12.1) ; le marqueur « RETRANCHÉ » placé sous elle est alors retiré. Le processus de terrassement doit être alors ré-entamé complètement lors d'un prochain segment d'action.

Un marqueur « RETRANCHÉ » s'applique à une unité et non à un hex. Ainsi, il est retiré à toute unité le portant (Tranchée terminée) qui quitte cet hex ou participe à une attaque d'Assaut ; le marqueur est conservé sur le pion des unités qui restent dans l'hex sans participer à une attaque.

16.23 Unités retranchées et non retranchées

Les modificateurs de colonne (tables de Bombardement et de Tir À Vue) ne bénéficient qu'aux unités retranchées, c'est-à-dire portant un marqueur sur leur pion. Si l'hex ciblé contient à la fois des unités retranchées et non retranchées, le joueur ne réalise qu'un seul jet de dés, les colonnes à croiser sont alors différentes selon le statut de ces unités (7.52).

16.24 Restrictions

Les carrioles, les unités de cavalerie (montées ou non) et leurs leaders ne creusent pas de Tranchée.

16.25 Pas de transfert de marqueur

Le statut « RETRANCÉ » n'est pas transférable d'une unité à l'autre. Chaque unité doit creuser sa propre Tranchée pour en gagner les bénéfices associés (sauf les leaders d'infanterie, 16.21). Le marqueur doit être retiré des pions des unités quittant l'hex ou participant à une attaque d'Assaut. Un leader seul ne porte pas le marqueur en cas de départ des unités.

16.3 Se Fortifier

Un marqueur de Fortification posé sur le pion d'unités/leaders confère des modificateurs de colonne et la possibilité de « Premier Feu » en cas d'attaque subie (12.33). Les marqueurs sont placés au début du jeu et ne sont jamais retirés, même si les unités quittent l'hex ; une fortification n'est jamais construite en cours de jeu, elle fait partie de l'hex. Toute unité présente dans l'hex en bénéficie si aucun ennemi n'y est déjà.

16.31 Occupation

Seul un camp peut occuper à un moment donné une Fortification. Les unités et leaders présents portent le marqueur « FORTIFIÉ ». Si des unités/leaders ennemis pénètrent dans un hex « FORTIFIÉ » ils ne sont pas protégés. Si les unités/leaders fortifiés sont tous éliminés ou en retraite, alors l'ennemi peut occuper la Fortification et le marqueur doit être placé sur ses pions.

16.32 Effets sur les combats

La Fortification offre des avantages aux unités/leaders d'un seul camp. L'attaquant d'une fortification subit un malus avec un modificateur de colonne de « -2 ». Les unités fortifiées bénéficient du Premier Feu (12.33).

16.33 Autres effets

Ajouter « 1 » au moral des unités/leaders fortifiés lorsqu'ils tentent une récupération de moral (14.45). En cas d'échec au test de moral, les unités/leaders fortifiés et démoralisés peuvent ne pas fuir l'hex (14.31).

16.34 Restrictions

Les unités de cavalerie (montées ou non), leurs leaders, ainsi que les carrioles peuvent être présents dans un hex fortifié, mais n'occupent pas la Fortification (16.31). Leur pion est placé sur le marqueur.

16.4 Entrée/Sortie de carte

Les unités peuvent entrer et sortir de la carte comme établi dans le scénario.

16.41 Entrée

Les unités entrant en jeu en cours de scénario sont positionnées hors carte en respectant les limites d'empilement. Placer sur la pile un marqueur de façon à en occulter la composition. Lorsqu'elles sont sur le point d'entrer en jeu, les placer avec leurs leaders sur le maillage d'hex et les activer normalement. Le premier (demi) hex compte comme premier point de mouvement.

16.42 Sortie

Toute unité non démoralisée ne peut sortir de la carte que si spécifié dans le scénario. Toutefois, les unités d'artillerie et de mortiers non démoralisées ayant annulé leur mission (9.14) peuvent sortir par le bord de carte initial de leur camp ou le plus éloigné de celui du camp adverse. Toute unité sortant du jeu ne peut y revenir et n'est pas considérée comme ayant été détruite. Les unités démoralisées ne peuvent jamais quitter le jeu ; celles en fuite (14.31) atteignant un hex protégé situé en bordure doivent y rester jusqu'à une amélioration de leur moral.

16.43 Entrée déplacée

Si tous les hex d'entrée en jeu d'une unité indiqués dans le scénario sont occupés par des unités ennemies, alors l'entrée se fait par des hex adjacents.

16.5 Unités cachées

Dans certains scénarios, des unités/leaders débute la partie en étant cachés. Exception faite de règles particulières (scénario), ce paragraphe régit les unités/leaders cachés.

Les unités/leaders cachés ne sont pas physiquement présents sur un hex, le joueur en a écrit secrètement la position. La distance de détection (observation) par l'ennemi est réduite au quart (considérant un hex minimum). Ainsi, une unité cachée en terrain clair et de jour peut être repérée par une unité/leader ennemi à une distance maximale de 3 hex. Une unité cachée dans un village ne peut être détectée qu'à partir d'un hex adjacent.

En cas de détection, de déplacement ou de tir, l'unité/leader perd son statut et doit physiquement et définitivement apparaître sur la carte (sauf si spécifié autrement dans le scénario).

17.0 Règles optionnelles

17.1 Renforcement

Un joueur peut combiner deux compagnies réduites en bonne condition et de même type (et de même camp) pour former une nouvelle compagnie à pleine puissance. Les deux compagnies d'origine doivent débiter leur activation dans le même hex, par un même leader, et doivent consacrer l'ensemble de leurs points de mouvement à cet effet. Retirer du jeu l'une des compagnies d'origine, retourner le pion de l'autre et lui apposer le marqueur « TIRÉ/DÉPLACÉ ». Le pion retiré ne compte pas comme éliminé pour les conditions de victoire.

17.2 Excès d'initiative

Lorsqu'un joueur gagne l'initiative (3.0) lui permettant de réaliser au moins trois segments d'action avant celui du joueur adverse, il peut en conserver un pour l'utiliser plus tard dans le tour pour ainsi réaliser deux segments d'action consécutifs.

17.3 Mouvement stratégique

Des unités hors Ligne de Vue ennemie peuvent se déplacer de deux fois leur potentiel de mouvement. Des unités cachées (16.5) peuvent attaquer l'ennemi en cours de mouvement stratégique par un Tir d'Opportunité (13.0). Elles bénéficient d'un modificateur de colonne additionnel de « +2 » sur la table de Tir À Vue.

17.4 Brouillard de guerre

Lorsque les joueurs ont déjà réalisé trois segments d'action au cours du tour en cours, ils peuvent à partir du quatrième et pour chaque segment suivant, en débutant par celui ayant l'initiative, lancer trois dés. Pour tout résultat supérieur à « 15 », le tour s'arrête immédiatement pour les deux joueurs, aucun autre segment d'action ne peut être entrepris pour ce tour (recouvrement de moral pour les unités démoralisées compris). Passer au tour suivant. En cas de tour nocturne, ajouter « 1 » au résultat des dés. Cette règle est fortement recommandée pour les scénarios longs et le jeu en solitaire (18.0).

17.5 Règles multi-joueurs

Ce jeu peut être pratiqué en mode multi-joueurs pour chaque camp.

17.51 Secteurs de commandement

Au début du jeu, les joueurs peuvent diviser la carte en secteurs à leur convenance et agir comme Commandant en Chef pour un secteur. Par exemple, la carte 45 peut représenter le Secteur A, ce qui y donnerait un Commandant pour les Puissances centrales et un autre pour les Alliés.

A chaque tour, les Commandants adverses pour chaque secteur jouent l'un contre l'autre, simultanément aux autres Commandants d'autres secteurs. Une phase de relâche se tient en attendant la fin du tour dans les autres secteurs.

Depuis le début du jeu, sous les ordres d'un Général en Chef (17.52), chaque Commandant contrôle toutes les unités amies dans son secteur, y compris celles y pénétrant à tout moment. Les batteries hors/sur carte sont assignées par secteur, aucune unité ne fait feu hors de son secteur, excepté pour un Assaut (12.0) si le Général en Chef l'a ordonné en début de tour. Les unités sont sectorisées et ne le quittent qu'en cas de fuite due à une démoralisation (14.31). Ceci pour éviter les interférences d'actions entre les joueurs et simuler les limites réelles des communications de l'époque.

17.52 Général en Chef

Au tout début de la partie, les joueurs d'un même camp désignent ou tirent au hasard leur Général en Chef (GC) qui n'est représenté par aucun pion sur la carte. Chaque GC décide des affectations de ses unités et leaders par secteur et laisse le Commandant les répartir dans son secteur propre ; les batteries hors cartes sont également sectorisées par le GC. Chaque Commandant établit ensuite la planification des tirs pour son secteur. Le GC n'intervient ensuite qu'à chaque inter-tour pour décider de la stratégie à adopter. Il est le seul à réaffecter au besoin des unités à un autre secteur/Commandant. Les batteries hors carte ne sont pas transférables.

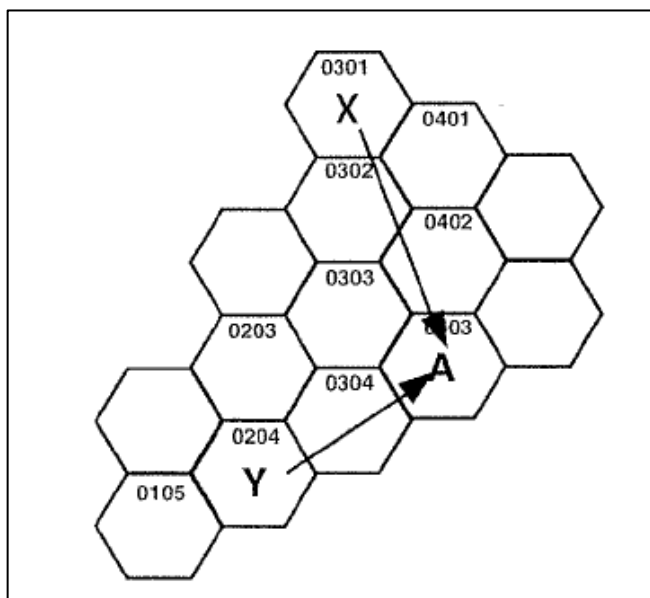
17.6 Tirs de flanc

Les doctrines et pratiques de la WW1 différaient peu de celles suivies au siècle précédent. Les unités se

rangeaient en lignes de bataille avant de marcher au combat, avec le souci de protéger les flancs d'une attaque ennemie. Avoir un flanc découvert provoquait une détérioration du moral des troupes.

Si les joueurs souhaitent simuler cette conscience du flanc à couvrir, ils peuvent s'accorder sur cette règle en début de partie : Si au cours du même tour un hex est de nouveau ciblé, mais cette fois par l'intermédiaire d'au moins deux autres hex, les compagnies sous le feu subissent un malus d'un modificateur supplémentaire de colonne de « +2 » sur la table des Tirs À Vue. Ceci ne s'applique que si une première attaque en Tir à Vue a déjà eu lieu au sein du même tour. Le modificateur de colonne « +2 » ne s'applique ni aux leaders ni aux unités non composées en compagnie (Mitrailleuses, etc.), ni aux unités de tout type ayant pénétré l'hex ciblé après le premier Tir À Vue. Il faut donc que les unités aient déjà été attaquées au sein du même hex précédemment dans le tour.

La ligne de tir doit traverser au minimum deux hex non adjacents et sans suivre un côté mitoyen :



Exemple : si Y a déjà fait feu sur A en Tir à Vue lors de ce tour, le modificateur de colonne « +2 » s'applique à l'attaque en Tir À Vue de X sur A (A représentant des unités ennemies présentes lors des deux attaques).

18.0 Règles pour jeu en solitaire

Infantry Attacks est un jeu pouvant être très facilement pratiqué en mode solitaire du fait du système d'activation alternée des unités. Le joueur déplace et fait

tirer une seule unité ou pile d'unités activées par un leader d'un camp avant d'entreprendre la même chose avec le camp adverse, alternant ainsi les segments d'action. Ceci permet une évolution rapide et incertaine de la situation. Mais certaines règles additionnelles doivent être prises en compte pour ajouter de l'incertitude aux missions planifiées de tir (9.11).

18.1 Dispersion du Bombardement

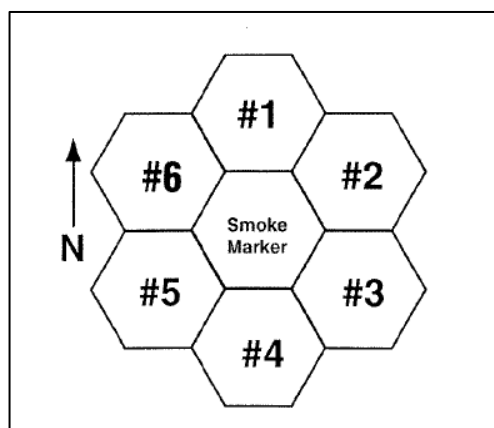
Le joueur solitaire programme les missions d'artillerie pour chaque camp. Toutefois, lors de la phase de Bombardement, il doit lancer un dé pour chaque batterie hors/sur carte réunissant les trois conditions suivantes :

1. mission de tir planifiée ;
2. tir d'un obus réel ou fumigène à ce tour ; ET
3. cibler un hex différent à ce tour.

Résultat du dé :

- 1-3** => hex ciblé touché
- 4-5** => hex adjacent touché
- 6** => hex distant de 2 touché

Le jet se fait séparément pour chaque batterie hors/sur carte. Pour un résultat de « 4-6 », lancer un second dé et déterminer l'hex touché selon le même diagramme d'orientation déjà utilisé :



Appliquer les effets du Bombardement (9.0) en tenant compte de l'éventualité d'un Feu Ami/Fratricide (9.8).

18.2 Cible maintenue

Si l'hex touché est bien celui prévu (résultats « 1-3 »), alors la batterie continuera à le toucher dans les tours suivants, tant qu'il est mentionné comme cible pour cette unité, et même si lors d'un tour ultérieur il y a

interruption (Non Feu) provisoire. En cas de changement de cible, procéder à nouveau aux vérifications (18.1).

18.3 Note pour Feu Roulant

Le joueur doit noter les nouveaux hex touchés en cas de dispersion du bombardement afin de conserver le concept de Feu Roulant (9.7). En cas de Bombardement suivi d'un tour sur l'autre du même hex (obus réel, non fumigène), placer le marqueur « FEU ROULANT ».


18.4 Portée maximale

Si l'hex qui doit être touché n'est pas celui ciblé (dispersion du bombardement), il se peut qu'il soit alors situé hors de la portée maximale de la batterie. Relancer le dé de dispersion (second dé) jusqu'à ce que l'hex touché soit réellement à portée.

18.5 Missions d'observation

Les missions d'observation de l'artillerie n'étant pas planifiées à l'avance, il n'y a donc pas de changement à la règle (9.12).

19.0 Remerciements

<h3>Credits</h3>	
<p>Design: Mike Bennighof, Ph.D. Development: Doug McNair Rules Layout: Susan Robinson Playtest, Advice and Assistance: John Stafford, Mitch Reed, Randall Dreger, Pelle Nilsson, Tim Charlesworth, Alan Sawyer</p>	
<p>© 2010 Avalanche Press™, Ltd. • PO Box 100852 • Birmingham, AL 35210 • (800) 564-9008 www.AvalanchePress.com</p>	