

ITALIA 1917-1918

L'ADIEU AUX ARMES

CAPORETTO - M. GRAPPA - PIAVE - VITTORIO VENETO

1.0 INTRODUCTION	2
2.0 COMPOSANTS	2
3.0 TERMINOLOGIE	3
4.0 EMPILEMENT	4
5.0 ZONES DE CONTROLE	4
6.0 PAS DE PERTES	4
7.0 SEQUENCE DE JEU	5
8.0 DECLARATION DES OFFENSIVES	5
9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT	5
10.0 METEO	6
11.0 MOUVEMENT	6
12.0 PHASE DE COMBAT	9
13.0 DESENGAGEMENT	14
14.0 EXPLOITATION	14
15.0 LES UNITES DE SUPPORT ET LES CHARS	15
16.0 DECOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR	18
17.0 AVIATION	18
SCENARIOS	18
CREDITS ET REMERCIEMENTS	25
SEQUENCE DE JEU DE BASE DETAILLEE	26

STÉPHANE SÉNÉCHAL

1.0 INTRODUCTION

Italia 1917-1918/A Farewell to Arms (I18) est un wargame opérationnel simulant les combats ayant eu lieu sur le front italien lors de la dernière année de la Première Guerre mondiale, du désastre de Caporetto à l'offensive italienne finale connue sous le nom de bataille de Vittorio-Veneto.

Italia 1917-1918 oppose deux joueurs : chacun se retrouve dans la situation de général commandant en chef sur le front italien et doit gérer ses forces en fonction des contraintes opérationnelles mais également politiques. Un joueur contrôle les forces des Puissances Centrales (Autriche-Hongrie et Allemagne, abrégées ci-après en CP) tandis que l'autre contrôle les Alliés – ou les forces de l'Entente – (Italie, France, Royaume-Uni, États-Unis).

Les pions représentent les unités ayant participé à la campagne et la carte représente le terrain sur lequel elles ont combattu. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et conduisent les combats comme décrit dans les règles qui suivent. La capture d'objectifs géographiques est prise en compte pour déterminer le gagnant à l'issue de la partie.

Les règles sont divisées en deux livrets : les règles de base qui permettent de jouer chacun des moments forts de la campagne au travers de six scénarios en se familiarisant avec les mécanismes fondamentaux du jeu (mouvement et combat) et les règles avancées qui permettent de jouer la campagne dans son ensemble en intégrant de nouveaux paramètres (gestion des renforts, reconstruction des unités détruites, événements politiques...).

Les règles de base sont organisées au maximum dans l'ordre de la séquence de jeu à l'exception des règles d'aviation (17.0), qui ne sont pas utilisées dans le scénario d'introduction et sont optionnelles pour les autres scénarios (bien que leur utilisation soit fortement recommandée).

Note : I18 reprend le système de jeu créé par Nicolas Rident pour « Marne 1918-Friedensturm » et « Somme 1918-Bloody Spring ». Toutefois, les spécificités du front italien ont conduit à y apporter quelques changements et de nouvelles règles, ainsi qu'à intégrer dans les règles les clarifications survenues depuis la parution du premier opus de la série. Les présentes règles peuvent être utilisées pour les précédents jeux de la série. Les changements applicables à tous les jeux de la série apparaissent dans ces règles en bleu, les nouveautés spécifiques à I18 apparaissant en rouge.

2.0 COMPOSANTS

Chaque exemplaire d'*Italia 1917-1918/A Farewell to Arms* se compose des éléments suivants :

- 3 cartes (plateaux de jeu) A1;
- 3 planches de pions prédécoupées;
- 1 livret de règles de base;
- 1 livret de règles avancées et notes historiques;
- 12 aides de jeu;
- 105 cartes d'événements aléatoires (50 par camp) et 5 cartes diverses;
- 4 dés à 6 faces.

2.1 LES CARTES (PLATEAUX DE JEU)

Les cartes représentent la zone géographique dans laquelle se sont déroulées les opérations militaires. Une grille d'hexagones sur le terrain permet de régulariser le mouvement et la position des pions. Ces hexagones seront appelés « hex » dans la suite de ces règles. Les hex sont numérotés de façon régulière afin de faciliter le placement des unités. Chaque hex représente environ 3 km de terrain réel de bord à bord.

Une aide de jeu dédiée donne toutes les explications sur les différents symboles utilisés ainsi que sur les effets du terrain sur le mouvement et le combat.

Précisions :

- seuls les hex dont tous les côtés apparaissent sur la carte peuvent être utilisés pour le jeu.
- le coût de +1 point de mouvement pour les tranchées inclut celui des entonnoirs. Ainsi, un hex de terrain clair avec tranchées coûte 2 points de mouvement (et non 3 points de mouvement).
- dans les aides de jeu de mise en place des scénarios, les lettres « W » ou « E » apparaissant avant le numéro de l'hex indiquent une mise en place sur la partie « Ouest » ou « Est » de la carte.
- comme l'indique l'absence d'hex à l'ouest du fleuve Adige, ce dernier est totalement infranchissable. Aucune unité ne peut évoluer à l'ouest de l'Adige. Une unité obligée de retraiter au-delà de l'Adige est éliminée.

Note importante : le terrain qui s'applique dans un hex est celui présent en son centre. Ainsi, par exemple, les bois dessinés sur les bords d'hex ne sont présents qu'à titre esthétique et n'ont aucun effet sur le mouvement ou le combat.

2.2 LES PIONS

Chaque exemplaire du jeu contient trois planches de pions prédécoupées. Ces planches contiennent les unités et les marqueurs de jeu. Certains marqueurs peuvent être utilisés indifféremment par l'un ou l'autre joueur (« Pont détruit » ou « DG/RG » par exemple), d'autres sont spécifiques à chaque camp et sont identifiés par leur couleur de fond. La couleur de fond d'une unité correspond à sa nationalité :

- **Austro-Hongrois** : gris (symbole OTAN rouge = unités autrichiennes, symbole OTAN vert = unités hongroises, symbole OTAN jaune = unités incluant des régiments bosniaques);
- **Allemands** : vert de gris (symbole OTAN rouge = unités bavaroises);
- **Italiens** : vert olive (symbole OTAN vert = Alpini, symbole OTAN jaune = Bersaglieri, symbole OTAN bleu = unités tchécoslovaques);
- **Français** : bleu (symbole OTAN vert = Chasseurs Alpins);
- **Anglais** : beige;
- **Américains** : vert.

1 KTD 3 XX 5-6-4	Leib / AlpK 6 X 4-5-5	1 Alpini 5 X 5-6-5	23 DI 4 XX 9-11-4	23 ID 4 XX 8-12-4	1 DF 4 XX 7-10-4
------------------------	-----------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------

Les brigades et régiments sont dans une nuance de couleur plus foncée pour pouvoir les distinguer plus aisément.

Deux types d'unités sont contrôlés par chacun des joueurs :

- les unités de combat
- les unités de support.

2.2.1 LES UNITÉS DE COMBAT

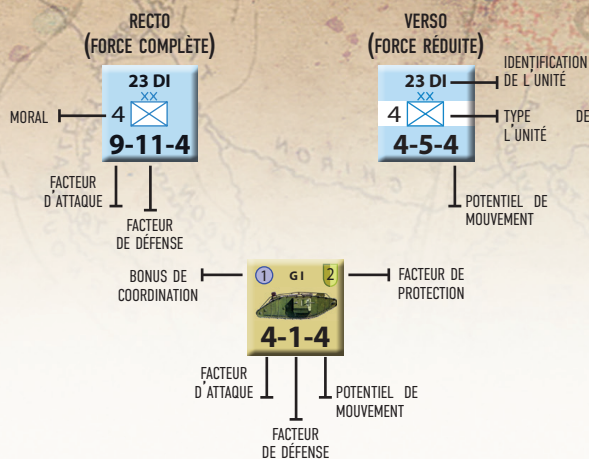
Il s'agit des unités d'infanterie de tout type et des chars.

Notes : il n'y a pas d'unités de chars dans I18. Le chapitre les concernant n'est présent dans ces règles que pour préciser leur utilisation dans la série.

Les régiments et brigades sont équivalents dans ce jeu, sauf pour le transport en camion (voir 11.3.4.1). Par conséquent, les règles applicables aux régiments le sont également pour les brigades.

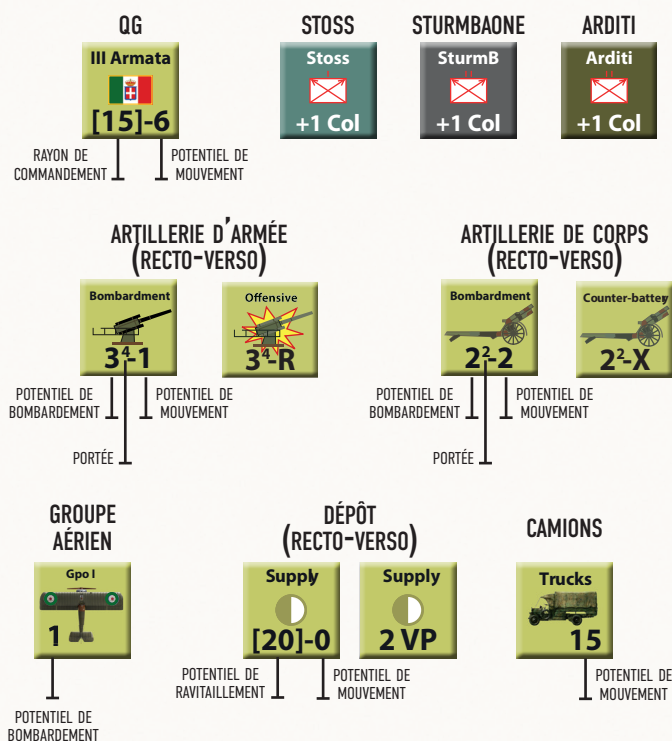
Il n'y a pas de règles d'intégrité divisionnaire dans le jeu. Toutefois, empiler les différentes unités d'une même division se révèle utile lors de l'exploitation (voir 14.0).

Infanterie	Cavalerie	Infanterie montagne	Infanterie d'assaut	Infanterie navale
XX	X	III	I	Pas de symbole
Division	Brigade	Régiment	Bataillon	Détachement



2.2.2 LES UNITÉS DE SUPPORT

Il s'agit des QG, de l'artillerie, des troupes d'assaut, des groupes aériens, des dépôts et des camions.



2.2.3 LES MARQUEURS

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| Cloué (12.2.6) | Météo (10.0) |
| Désorganisé (12.5) | Tour |
| Réorganisation (12.5) | Séquence |
| Exploitation (14.0) | Points de Victoire (16.0) |
| Passerelle (11.2.4) | Réserve (11.2.8) |
| Pont détruit (11.2.5) | Non ravitaillé (9.2) |
| Perte (12.2.8) | Désengagement (13.0) |

Note : les marqueurs non listés dans le tableau ci-dessus ne sont pas utilisés dans les règles de base et seront détaillés dans les règles avancées.

2.3 LES DES

Chaque boîte de jeu contient 4 dés à 6 faces de couleurs différentes :

- 2 dés blancs utilisés pour résoudre les combats,
- 1 dé bleu utilisé pour tester la maîtrise tactique de l'Entente,
- 1 dé vert utilisé pour tester la maîtrise tactique des Puissances Centrales.

Afin d'accélérer la résolution des combats, il est conseillé de lancer les 4 dés simultanément. Les autres actions du jeu peuvent être résolues indifféremment avec n'importe quel dé.

2.4 ÉCHELLE DU JEU

Chaque tour de jeu correspond à une durée de 3 jours.

Chaque hex représente environ 3 km.

Un pion correspond à :

- une division, une brigade, un régiment ou un détachement d'infanterie,
- un groupement de chars, d'artillerie ou d'avions,
- un QG d'armée.

3.0 TERMINOLOGIE

Ami/Ennemi : les pions et le terrain contrôlés par un camp sont dits amis. Les pions et le terrain contrôlés par le joueur adverse sont dits ennemis.

Joueur ayant l'initiative/Joueur en réaction : chaque scénario indique le joueur bénéficiant de l'initiative. Son adversaire sera dit « joueur en réaction ». L'initiative est susceptible de changer d'un tour sur l'autre.

Joueur en phase : désigne le joueur en train de jouer.

Joueur CP : le joueur qui contrôle les unités des Puissances Centrales (Autriche-Hongrie et Allemagne, « Central Powers » en anglais). On utilisera également la dénomination « Joueur AH » (pour Austro-Hongrois).

Joueur Entente : le joueur qui contrôle les unités de l'Entente (Italie, France, Grande-Bretagne et États-Unis). On utilisera également les dénominations « Joueur IT » (pour Italien) et « Joueur Allié ».

Unité : désigne indifféremment une unité de combat ou un support.

Unité de combat : désigne spécifiquement une unité de combat (division, brigade, régiment ou détachement d'infanterie, groupement de chars).

Support : désigne spécifiquement les pions de support (QG, artillerie, aviation, troupes d'assaut, dépôts, camions).

Détachements : ce sont des unités de combat de plusieurs types (Alpini, Bersaglieri et Fanteria pour le joueur IT et Gebirgs pour le joueur AH), de taille inférieure à un régiment (1 à 2 bataillons) et qui n'ont qu'un pas de perte. Quand un détachement termine son mouvement hors d'une Zdc ennemie, le joueur qui le contrôle peut le retourner sur sa face sans potentiels de combat (? -?- 5 par exemple). Seule la déclaration d'un combat (en attaque ou en défense) impliquant un détachement avec ses potentiels cachés oblige le joueur à dévoiler de nouveau ceux-ci, après la déclaration du combat (voir 12.0 « Combat »).

Facteur d'attaque : le facteur d'attaque représente la capacité d'une unité à mener des actions offensives. Plus il est élevé, plus l'unité est puissante en attaque (voir « Combat », 12.0).

Facteur de défense : le facteur de défense représente la capacité d'une unité à mener une défense efficace. Un facteur de défense élevé indique une unité solide défensivement (voir « Combat », 12.0).

Moral : le moral représente à la fois la qualité et l'entraînement d'une unité, sa combativité et son expérience.

Capacité de mouvement : ce potentiel représente la mobilité des unités. Plus ce potentiel est élevé, plus une unité peut parcourir de distance en un tour (voir « Mouvement », 11.0).

Zone de Contrôle ou Zdc : les six hex adjacents à une unité de combat constituent sa Zone de Contrôle ou Zdc (voir « Zone de Contrôle », 5.0).

Points de dommage ou Pdd : les résolutions des combats et des bombardements vont générer des Points de dommage ou Pdd qui vont être convertis en pertes pour les unités de combat des deux camps (voir « Combat », 12.0).

Pas de pertes : consécutivement aux combats et aux bombardements, les unités de combat de chaque camp vont encaisser des pertes en hommes et en matériel. Ces pertes seront représentées par des pas de pertes (voir « Pas de pertes », 6.0).

Doctrines : le joueur allié (Entente) est soumis à des contraintes liées à la doctrine de combat de l'armée italienne. La doctrine alliée peut être de trois types :

- doctrine Cadorna/Foch,
 - doctrine en évolution,
 - doctrine Diaz (qui équivaut à la doctrine Pétain dans Marne 1918).
- Chaque scénario précise la doctrine qui s'applique. Les effets des différentes doctrines figurent dans les tables de combat, de maîtrise tactique et de bombardement ainsi que sur l'aide de jeu « Pistes ».
- La doctrine italienne influe sur le niveau de protection des tranchées pour toutes les unités du joueur Entente, y compris celles qui ont une doctrine différente (voir scénarios).

Élite : une unité de combat est dite d'élite si elle remplit les deux conditions suivantes :

- l'unité est une brigade, un régiment ou un détachement d'infanterie,
- son moral est de 5 ou 6.

Note : de nombreuses unités dans I18 ne répondent pas aux deux conditions ci-dessus et ne peuvent donc être dites d'élite. Les joueurs habitués à Marne ou Somme 1918 devront être vigilants à ne pas considérer systématiquement un régiment comme une unité d'élite, par exemple.

Supports d'artillerie : on distingue trois types de supports d'artillerie : l'artillerie d'armée, l'artillerie de corps d'armée et l'artillerie navale sur pontons (voir « Les unités de support », 15.0).

- L'artillerie d'armée représente les moyens exceptionnels (tant au niveau des pièces que des munitions) mis en œuvre lors du déclenchement d'une offensive planifiée. Elle possède deux modes (« bombardement » et « offensive ») et ne peut pas effectuer de contre-batterie.
- L'artillerie de corps d'armée représente les moyens complémentaires mis à disposition des divisions. Elle possède deux modes (« bombardement » et « contre-batterie »).
- L'artillerie navale sur barges représente un important nombre de pièces d'artillerie italiennes montées sur des barges dans la lagune de Venise. Elle ne possède qu'un mode (« bombardement ») et ne peut donc pas effectuer de contre-batterie.

Supports « Troupes d'assaut » : on distingue trois types de supports « Troupes d'assaut » : les Stosstruppen allemands, les SturmBaone austro-hongrois et les Arditi italiens. Leurs différents modes de fonctionnements et capacités sont décrits en 15.3 « Les troupes d'assaut ».

Ligne Cadorna : c'est une ligne d'hex continue qui simule la position de résistance à tout prix de l'armée italienne. Elle n'a pas d'impact dans les scénarios n'utilisant que les règles de base. Son tracé est le suivant : hex 1707 à 1712, 1812 à 1813, 1914 à 1921, 2021 à 2027 puis rive Sud du Piave jusqu'à la mer. Pour des raisons esthétiques, il a été choisi de ne pas la représenter sur la carte.

Divisions « Display » : pions de divisions italiennes (23 DF, 52 DF et 80DF) matérialisant sur la carte un regroupement d'unités indépendantes et permettant ainsi l'utilisation d'un marqueur « Exploitation » unique pour la pile. Ces pions sont caractérisés par un « ? » à la place des habituels facteurs d'attaque, de défense et de moral. Une aide de jeu au format carte à jouer est fournie pour chaque division, permettant de visualiser hors carte les unités composant la pile.

4.0 EMPILEMENT

L'empilement consiste à placer plus d'une unité amie sur un même hex. Un tel ensemble est alors appelé une pile. Chaque hex ne peut contenir qu'un nombre limité d'unités de combat : un maximum de 4 unités de combat peut se trouver sur un hex à la fin de chaque phase du tour de jeu.

Une division à plein potentiel compte pour 3 unités de combat. Une division à potentiel réduit (avec ou sans marqueur de perte) compte pour 2 unités de combat. Les brigades et régiments d'infanterie ou les groupements de chars comptent chacun pour une unité de combat. **Les détachements d'infanterie ne comptent pas dans l'empilement mais il ne peut jamais y avoir plus de deux détachements dans un même hex à la fin de chaque phase du tour de jeu.**

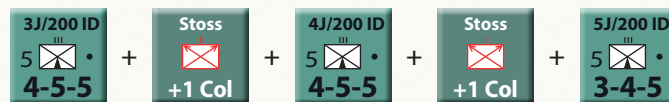
Les unités de support ne sont pas soumises aux limites d'empilement. Un nombre indéterminé d'unités de support peut se trouver sur un même hex à tout moment du jeu. Exception : les troupes d'assaut (Stosstruppen, SturmBaone, Arditi) ne comptent pas dans l'empilement mais leur nombre dans un hex ne peut excéder celui des unités de combat auxquelles elles sont associées (voir « Mouvement des troupes d'assaut », 11.3.2).

Si, à la fin d'une phase du tour de jeu, la limite d'empilement est dépassée dans un hex, le joueur possédant les unités doit en éliminer le nombre nécessaire pour le ramener à l'équivalent de 4 unités de combat.



Cet empilement atteint la limite autorisée :

1 régiment (=1 unité) + 1 division à pleine force (=3 unités)
le support d'artillerie ne compte pas.



3 régiments équivaut à 3 unités (les Stosstruppen ne comptant pas).



Cet empilement dépasse la limite autorisée :

chaque division réduite équivaut à 2 unités et le groupement de chars à une unité, donc 5 unités au total.

5.0 ZONES DE CONTROLE

Les six hexagones adjacents à une unité de combat constituent sa Zone de Contrôle ou ZdC. Ces hex sont considérés comme étant sous le contrôle de cette unité.

Toutes les unités de combat exercent une ZdC, les unités de support n'en exercent pas. Une ZdC s'exerce sur et à travers tous les types de terrain (même à travers un côté d'hex infranchissable). Les ZdC s'étendent dans les hex occupés par d'autres unités, même s'il s'agit d'unités ennemies. Dans certains cas (ravitaillement, retraite après combat, désengagement...), la présence d'une unité amie peut annuler l'existence d'une ZdC ennemie. Les ZdC de plusieurs unités peuvent coexister dans un même hex. Les ZdC ont une grande influence sur le mouvement des unités et sur les combats.

6.0 PAS DE PERTES

Les pas de pertes représentent les pertes subies par une unité lors d'un combat ou d'un bombardement. Ils sont générés par les Points de dommage (pdd) résultant dudit combat ou bombardement. Les unités de combat et les supports « Troupes d'assaut » ont entre un et trois pas de pertes, comme expliqué ci-dessous :

- chaque division ayant un moral de 2 ou 3 possède deux pas de pertes, de même que chaque brigade ou régiment. La première perte subie est indiquée en retournant l'unité sur sa face réduite. Une seconde perte élimine l'unité.
- chaque division ayant un moral de 4 possède trois pas de pertes. La première perte subie est indiquée en retournant l'unité sur sa face réduite. La deuxième perte est indiquée en glissant un marqueur

« Perte » sous le pion. Les caractéristiques de l'unité restent alors identiques à celles de sa face réduite. Une troisième perte élimine l'unité.

- chaque détachement possède un unique pas de pertes, de même que chaque groupement de chars ou support « Troupes d'assaut ». Ces unités sont donc éliminées à la première perte.
- les unités de support (à l'exception des « Troupes d'assaut ») n'ont pas de pas de pertes.

7.0 SÉQUENCE DE JEU

Le jeu est divisé en tours correspondant à 3 jours de temps réel. Chaque tour est lui-même divisé en séquences regroupant plusieurs phases. Les joueurs utilisent les marqueurs « Tour » et « Séquence » sur l'aide de jeu « Pistes » afin d'indiquer la progression de la partie.

La séquence de jeu des règles de base est sensiblement différente de celle des règles avancées.

Un tour complet de jeu se décompose comme suit :

SÉQUENCE ADMINISTRATIVE

- **Déclaration des offensives par le joueur ayant l'initiative (8.0) :** le joueur ayant l'initiative indique s'il lance une nouvelle offensive et retourne une (ou deux) artillerie(s) d'armée sur sa (leur) face « Offensive ».
- **Phase de ravitaillement (9.0) :** chaque joueur vérifie que toutes ses unités sont ravitaillées. Les unités de combat non ravitaillées sont identifiées par un marqueur correspondant. Les unités de support non ravitaillées sont éliminées du jeu.
- **Phase de supériorité aérienne (17.0) :** le joueur ayant l'initiative lance un dé et consulte la table de supériorité aérienne sur l'aide de jeu « Pistes » pour déterminer le nombre de supports aériens disponibles pour le tour.

1^{RE} SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE

- **Météo (10.0) :** le joueur ayant l'initiative lance 2 dés pour connaître la météo de la séquence opérationnelle et l'indique avec un marqueur sur la piste correspondante.

Le joueur avec l'initiative mène les opérations :

- **Mouvement (11.0) :** le joueur ayant l'initiative peut déplacer tout ou partie de ses unités, dans la limite de leur potentiel de mouvement.
- **Combat (12.0) :** le joueur ayant l'initiative peut déclarer et résoudre des combats avec tout ou partie de ses unités adjacentes à une ou des unité(s) ennemie(s).
- **Désengagement (13.0) :** le joueur ayant l'initiative peut tenter de désengager ses unités portant un marqueur « Désengagement ».
- **Exploitation (14.0) :** le joueur ayant l'initiative peut faire combattre ou déplacer ses unités portant un marqueur « Exploitation » ou « Réserve », puis ajuste les marqueurs (DG, RG, Cloué, Réserve, Exploitation) des deux camps.

Le joueur en réaction mène les opérations :

- **Mouvement, combat, désengagement et exploitation :** le joueur en réaction procède de la même manière que le joueur ayant l'initiative pour ces 4 phases.

À l'issue de la 1^{re} séquence opérationnelle, si le joueur ayant l'initiative a déclaré une offensive pour ce tour, celui-ci est prolongé par deux séquences opérationnelles identiques à la précédente.

2^E SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE (si une offensive est en cours)

3^E SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE (si une offensive est en cours)

SÉQUENCE DE DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR

Chaque joueur totalise les points de victoire obtenus pendant le tour écoulé et les indique sur la piste correspondante. Si ce tour est le dernier du scénario, le vainqueur de la partie est déterminé. Dans le

cas contraire, le marqueur « Tour » est avancé d'une case sur la piste et un nouveau tour débute.

8.0 DECLARATION DES OFFENSIVES PAR LE JOUEUR AYANT L'INITIATIVE

Durant cette phase, le joueur ayant l'initiative peut être amené à déclarer le lancement d'une offensive. Les règles spéciales de chaque scénario indiquent le ou les joueurs qui pourront lancer des offensives lors de la partie.

Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages suivants :

- le tour comportera deux séquences opérationnelles supplémentaires ;
- une ou plusieurs artillerie(s) d'armée (suivant les indications du scénario) peuvent être placées en mode « Offensive » ;
- les unités attaquant un hex à portée d'une artillerie d'armée en mode « Offensive » bénéficient d'un modificateur d'offensive, utilisé en combat (12.0). Les valeurs des modificateurs d'offensive sont indiquées dans les règles spéciales des scénarios.

Une offensive ne dure qu'un tour, soit trois séquences opérationnelles. Au début de la séquence administrative du tour suivant, les artilleries d'armée en mode « Offensive » sont retournées sur leur face « Bombardement ».

9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT

9.1 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT

Lors de cette phase, on vérifie que les unités sont bien ravitaillées.

On commence par vérifier que les QG sont capables de tracer une ligne de ravitaillement, composée d'hex adjacents, d'une longueur illimitée et rejoignant une source de ravitaillement. La ligne de ravitaillement d'un QG ne peut traverser une unité ennemie ou une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.

Les sources de ravitaillement de chaque camp sont indiquées par les symboles correspondant sur les bords de la carte (Nord et Est pour les Puissances Centrales, Sud et Ouest pour l'Entente). **Venise (Venezia, hex W0337) est également considérée comme une source de ravitaillement pour l'Entente.**

Si un QG ne peut tracer une ligne de ravitaillement valide, il est déplacé (sans tenir compte des unités ennemies ou de leurs ZdC) en direction de la source de ravitaillement amie la plus proche jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau tracer une ligne de ravitaillement vers cette source.

On vérifie ensuite que les autres unités sont capables de tracer une ligne de ravitaillement selon l'une des conditions suivantes :

- dans le Rayon de Commandement (ou RdC) d'un QG. Le RdC d'un QG est indiqué sur le pion dudit QG et est calculé en hex, depuis l'hex du QG exclu jusqu'à l'hex de l'unité inclus.
- **directement depuis une source de ravitaillement en bord de carte ou un dépôt sur la carte, dans un rayon de 20 hex, calculé depuis l'hex de la source de ravitaillement ou du dépôt exclu jusqu'à l'hex de l'unité inclus.**

Dans les deux cas, les trois règles suivantes s'appliquent :

- la ligne de ravitaillement ne peut pas traverser une unité ennemie ou une ZdC ennemie, sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.
- en l'absence de pont ou de passerelle, la ligne de ravitaillement ne peut s'étendre au-delà du premier hex après avoir traversé un fleuve.
- **chaque hex de montagne, de haute montagne ou de marais traversé par la ligne de ravitaillement (hors routes) compte pour deux hex normaux.**

Les unités qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement sont non-ravitaillées et le joueur place un marqueur non-ravitaillé sur ces unités.

9.2 EFFETS DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT SUR UNE UNITÉ DE COMBAT



Un marqueur « Non ravitaillé » est placé sur l'unité de combat qui subit les effets suivants :

- elle ne peut pas attaquer. Si elle est attaquée, elle subit un malus en défense.
- elle ne peut se déplacer que de manière à pouvoir revenir au plus vite dans le RdC d'un QG ami ou dans le rayon d'une source de ravitaillement amie ou d'un dépôt ami.

Une unité portant un marqueur « Non ravitaillé » au début d'une phase de ravitaillement est éliminée si elle ne peut pas à nouveau tracer une ligne de ravitaillement.

9.3 EFFETS DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT SUR UNE UNITÉ DE SUPPORT

Une unité de support est aussitôt éliminée si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement.

Exceptions :

- les QG sont traités à part (voir 9.1 ci-dessus).
- les « Troupes d'assaut » ne sont pas considérées comme des supports pour cette règle et obéissent aux mêmes règles que leurs unités associées.
- les dépôts sont toujours ravitaillés.

10.0 METEO

Lors de cette phase, le joueur ayant l'initiative lance 2d6 afin de déterminer la météo de la séquence opérationnelle en cours :

- 2-4 : Beau temps
- 5-6 : Mauvais temps.
- 7 : **Brouillard matinal puis ?**. Le joueur relance 1d6 : pair = beau temps; impair = mauvais temps
- 8-9 : Beau temps
- 10-12 : Mauvais temps

Le résultat « Beau temps » n'a pas d'incidence sur le jeu.

Le résultat « Mauvais temps » interdit l'utilisation de l'aviation pour toute la séquence opérationnelle en cours. Les joueurs doivent payer le coût normal du terrain dans les hex traversés par une route secondaire (en pointillés). **Il y a un malus (+1 au dé) pour la construction de passerelles.**

Le résultat « Brouillard matinal puis ? » n'a d'effet que pendant les phases du joueur ayant l'initiative :

- aucun joueur ne peut utiliser de support aérien pendant les phases de mouvement, de combat et d'exploitation du joueur ayant l'initiative,
- lors de ses phases de combat et d'exploitation, le joueur ayant l'initiative subit un Point de dommage (Pdd) de moins par combat.

Pour le reste de la séquence opérationnelle, la météo est déterminée par le deuxième jet de dé.

11.0 MOUVEMENT

Préambule : les supports aériens sont placés sur la carte au tout début d'une phase de mouvement. Dès que le joueur disposant de la supériorité aérienne a achevé le placement de ses supports aériens, les mouvements terrestres peuvent commencer.

11.1 GENERALITES

11.1.1 PRINCIPES DE BASE

Au cours de la phase de mouvement d'un joueur, celui-ci peut déplacer tout ou partie de ses unités dans la limite de leur capacité de mouvement.

Un joueur peut déplacer ses unités individuellement ou en pile : les unités se déplaçant en pile doivent commencer leur mouvement dans un même hex.

Une unité ou pile d'unités soustrait des Points de Mouvement (PM) de sa capacité de mouvement pour chaque côté d'hexagone qu'elle franchit en passant d'un hex à un autre. Le coût en PM dépend du terrain traversé (voir l'aide de jeu « Effets du terrain »).

Les coûts en PM pour passer d'un hex à un autre sont cumulatifs (exception : les tranchées et les entonnoirs ne sont jamais cumulés).

Exemple : pénétrer dans un hex contenant des bois et un sol bombardé (entonnoirs) en traversant une rivière coûtera 4 PM (2 PM pour le bois +1 PM pour les entonnoirs +1 PM pour la rivière).

Une unité peut se déplacer librement dans un hex contenant d'autres unités amies sans que cela ne lui coûte de PM supplémentaire. Les PM ne peuvent pas être mis en réserve d'un tour à l'autre et ne peuvent pas non plus être transférés d'une unité à une autre.

Une unité amie ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie (**Exception : les supports aériens peuvent le faire, voir 17.0 « Aviation »**).

11.1.2 MOUVEMENT MINIMUM

Indépendamment de sa capacité de mouvement, une unité peut toujours se déplacer d'un hex par phase de mouvement, pourvu que ce faisant elle ne se déplace pas de ZdC ennemie en ZdC ennemie, ne quitte pas de ZdC ennemie sans être relevée (voir 11.2.2 « Relève ») et ne traverse pas un côté d'hex infranchissable.

Ce mouvement minimum s'applique également aux mouvements d'exploitation, de réserve ou de réaction suite à un test de maîtrise tactique.

11.1.3 MOUVEMENT PAR ROUTE

Les unités se déplaçant directement d'un hex à un autre le long d'une route (le symbole de route traversant chaque côté d'hex) dépensent 1 PM (coût applicable sur route) sans tenir compte du terrain de l'hex ni des côtés d'hex traversés (**Exception : les unités de support « Camions » ne dépensent qu'1/2 point de mouvement par hex de route emprunté, voir 11.3.4 « Mouvement des camions »**). Les routes aboutissant à une ville sont considérées comme reliées entre elles.

La traversée d'un fleuve ou d'une rivière par une route indique la présence d'un pont routier.

Les routes secondaires (en pointillés) ne sont considérées comme des routes que lorsque la météo est sur « Beau temps » ou « Brouillard matinal puis beau temps ». Lorsque la météo est sur « Mauvais temps » ou « Brouillard matinal puis mauvais temps », les unités doivent payer le coût normal du terrain traversé par la route secondaire.

11.1.4 MOUVEMENT PAR RAIL

Il n'y a pas de mouvement par rail dans le jeu de base. Le réseau ferroviaire sert principalement au déplacement des artilleries d'armée. Pour se déplacer par rail lors de la phase d'exploitation, une artillerie d'armée en mode « Offensive » doit pouvoir tracer un chemin suivant le réseau ferroviaire jusqu'à une source de ravitaillement amie. La présence d'une unité ennemie adjacente à ou sur la voie ferrée entre l'artillerie d'armée et la source de ravitaillement empêche l'utilisation du réseau.

Note : la présence d'une unité amie n'annule pas une ZdC ennemie dans ce cas.

La seule autre utilité du réseau ferroviaire dans le jeu de base consiste en la présence des ponts ferroviaires utilisables par toutes les unités. La traversée d'un fleuve ou d'une rivière par une voie ferrée indique la présence d'un pont ferroviaire. Un pont ferroviaire permet de franchir un fleuve au prix d'1 PM supplémentaire ou une rivière sans coût supplémentaire en PM.

11.1.5 ARRIVEE DES RENFORTS

Chaque scénario indique quels renforts sont disponibles pour chaque camp. Les renforts arrivent au début de la phase de mouvement, empilés sur ou adjacents à un QG ami situé sur une route ou une voie ferrée, avant le début des mouvements terrestres. Les renforts peuvent se déplacer normalement dans la phase de mouvement qui suit leur arrivée.

Note : les renforts peuvent être placés en surempilement lors de leur arrivée puisque l'empilement n'est contrôlé qu'à la fin de la phase de mouvement.

11.2 MOUVEMENT DES UNITÉS DE COMBAT

11.2.1 MOUVEMENT ET ZONE DE CONTRÔLE

Une unité de combat amie pénétrant dans une ZdC ennemie doit immédiatement cesser son mouvement. La présence d'une autre unité amie dans l'hex n'annule pas la ZdC ennemie dans ce cas de figure. Le déplacement de ZdC ennemie en ZdC ennemie est interdit dans tous les cas de figure, y compris relève et mouvement minimum, durant les phases de mouvement et d'exploitation. Pénétrer dans une ZdC ennemie ou en quitter une ne coûte pas de PM supplémentaire.

11.2.2 RELÈVE

Une unité de combat commençant sa phase de mouvement seule dans une ZdC ennemie ne peut en sortir que si elle est relevée par une autre unité de combat amie (exception : voir ci-dessous). La relève est effectuée en déplaçant une unité dans l'hex en ZdC ennemie. Cette unité stoppe son mouvement et le joueur en phase a alors la possibilité de déplacer l'unité présente initialement de la totalité de sa capacité de mouvement.

La décision d'effectuer ou non la relève doit être prise immédiatement par le joueur en phase, avant de procéder à un autre mouvement.

Des unités commençant leur phase de mouvement empilées dans une ZdC ennemie peuvent quitter librement l'hex tant qu'une des unités de la pile reste dans celui-ci.

Exception : une unité italienne empilée avec un support « Arditi » peut quitter librement une ZdC ennemie. Le support « Arditi » est alors éliminé.

Note historique : on trouve de nombreux exemples de détachements d'Arditi sacrifiés pour couvrir la retraite d'autres troupes.

11.2.3 FRANCHISSEMENT DES FLEUVES ET DES RIVIÈRES

La traversée d'un fleuve par un pont routier n'entraîne pas de dépense de PM supplémentaire. La traversée d'un fleuve par un pont ferroviaire entraîne la dépense d'1 PM supplémentaire. En l'absence de pont, une unité de combat ne peut traverser un fleuve que si elle commence sa phase de mouvement ou d'exploitation dans un hex adjacent au fleuve. Elle utilise alors toute sa capacité de mouvement pour traverser le fleuve, obéissant aux restrictions applicables au mouvement minimum (voir 11.1.2).

La traversée d'une rivière par un pont (routier ou ferroviaire) n'entraîne pas de dépense de PM supplémentaire. En l'absence de pont, une unité de combat dépense 1 PM supplémentaire pour franchir une rivière.

Les chars ne peuvent franchir un cours d'eau (fleuve ou rivière) que par l'utilisation d'un pont (routier ou ferroviaire).

11.2.4 PASSERELLES (POUR LES DEUX CAMPS)

À tout moment de son déplacement (en phase de mouvement ou d'exploitation mais pas pendant une avance après combat), une unité de combat se situant dans un hex adjacent à un cours d'eau (fleuve ou rivière) peut tenter d'établir une passerelle pour le traverser. Le joueur dépense 1 PM puis lance un dé : sur un résultat de 1 à 4, la tentative est réussie. Une passerelle est installée et le marqueur correspondant est placé dans l'hex occupé par l'unité, la flèche pointant vers un bord du cours d'eau.



Modificateurs au dé (cumulatifs) :

+1 si une unité ennemie se situe à 2 hex ou moins de l'unité qui tente d'établir une passerelle ;

+1 si la tentative est effectuée sur un fleuve ;

+1 si la météo est « Mauvais temps » ou « Brouillard matinal puis mauvais temps » ;

-2 si l'autre rive du cours d'eau est occupée par une unité amie.

Quel que soit le résultat, l'unité peut poursuivre son mouvement, y compris en empruntant la passerelle venant d'être posée, si elle dispose encore de PM. Chaque tentative d'établir une passerelle coûte 1 PM.

Chaque joueur peut faire autant de tentatives qu'il le souhaite pendant ses phases de mouvement et d'exploitation de la séquence opérationnelle, dans la limite de deux tentatives par unité et par phase (éventuellement sur 2 côtés d'hex différents) et de deux tentatives par côté d'hex et par phase (éventuellement par 2 unités différentes) mais 4 passerelles au maximum par joueur peuvent figurer au même instant sur la carte. Une passerelle reste posée pour la séquence opérationnelle du joueur en phase et ne pourra être retirée librement que pendant la phase d'ajustement des marqueurs à la fin de celle-ci ou au début de la phase de mouvement suivante du joueur, avant les premiers mouvements terrestres.

Une passerelle posée pendant la phase de mouvement ne peut donc pas être retirée pendant la phase d'exploitation pour être placée ailleurs.

Une passerelle permet aux unités de combat (et aux troupes d'assaut associées) ainsi qu'aux QG de traverser (uniquement par le côté d'hex pointé par la flèche du marqueur) :

- une rivière sans PM supplémentaire ;
- un fleuve moyennant la dépense d'un PM supplémentaire.

Les chars ainsi que les supports « Artillerie » et « Camions » ne peuvent pas utiliser les passerelles.

Si une unité de combat ennemie (y compris les chars) termine son mouvement en étant adjacente à une passerelle amie dans un hex inoccupé, celle-ci est retirée de la carte. Elle redevient alors disponible et pourra être déployée, dans les conditions décrites ci-dessus.

11.2.5 DESTRUCTION/RECONSTRUCTION DES PONTS

Destruction des ponts :

Tous les ponts (routiers et ferroviaires) peuvent être détruits, qu'ils soient situés sur un fleuve ou une rivière.



À la fin de sa phase de mouvement, le joueur en phase désigne les ponts qu'il veut détruire.

Pour pouvoir être détruit, un pont doit répondre à deux conditions :

- il faut qu'une unité ennemie soit dans un rayon de 3 hex du pont, compté à partir d'un des deux hex reliés par le pont,
- ET l'un des deux hex reliés par le pont doit être dans le rayon de commandement d'un QG ami. Le tracé du RdC obéit aux mêmes règles que celles du chapitre 9.1.

Le joueur en phase lance alors un dé. Sur un jet de 1 à 4, le pont est détruit. Un marqueur correspondant est alors placé sur l'un des deux hex reliés par le pont.

Modificateur au dé :

+2 si le pont se situe sur l'Isonzo lors du tour de jeu 1 (24-26 octobre 1917).

Reconstruction des ponts détruits :

À la fin de sa phase de mouvement, le joueur en phase désigne les ponts (routiers et/ou ferroviaires) qu'il veut reconstruire.

Pour pouvoir être reconstruit, un pont doit répondre à deux conditions :

- il faut qu'une unité amie soit située sur l'un des deux hex reliés par le pont et que l'autre hex ne soit pas en ZdC ennemie, sauf si une autre unité amie occupe l'hex,
- ET les deux hex reliés par le pont doivent être dans le RdC d'un QG ami. Le tracé du RdC obéit aux mêmes règles que celles du chapitre 9.1.

Le joueur en phase lance alors un dé. Sur un jet de 1 à 4, le pont est reconstruit. Le marqueur « Pont détruit » est alors retiré de la carte et le pont est à nouveau utilisable immédiatement.

Modificateurs au dé (cumulatifs) :

+2 si un des deux hex reliés par le pont est en ZdC ennemie (même s'il est occupé par une unité amie) ;

+1 si le pont se situe sur un fleuve ;

+1 si la météo est « Mauvais temps » ou « Brouillard matinal puis mauvais temps ».

Si plusieurs ponts sont situés sur le même bord d'hex (cas d'un pont routier et d'un pont ferroviaire par exemple), ils sont considérés comme un seul pont pour les règles de destruction et de reconstruction des ponts ci-dessus.

11.2.6 MARCHÉ FORCÉE

Une unité de combat (à l'exception des chars) non désorganisée peut se déplacer en marche forcée sous les conditions suivantes :

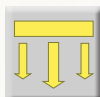
- le déplacement s'effectue uniquement le long d'une route,
- ET l'unité n'entre jamais dans un rayon de deux hex d'une unité de combat ou d'un support (quel que soit le type) ennemi.

Si ces deux conditions sont remplies, l'unité double sa capacité de mouvement.

À l'issue d'une marche forcée, si une offensive est en cours, l'unité est désorganisée.

Lors des mouvements d'exploitation (14.2), une unité ne peut pas faire de marche forcée.

11.2.7 MARQUEURS « DÉSANGAGEMENT »



À l'issue de sa phase de mouvement, le joueur en phase peut, s'il le désire, placer des marqueurs « Désengagement » sur toutes ses unités de combat qui ne se sont pas déplacées durant cette phase et qui se situent en ZdC ennemie. Les unités ainsi marquées ne pourront pas combattre lors de la phase de combat mais pourront tenter de se désengager des ZdC ennemies (13.0) sans avoir à être relevées. La présence de plusieurs ZdC ennemie dans un même hex n'a pas d'effet sur le désengagement.

11.2.8 MARQUEURS « RÉSERVE »



À l'issue de sa phase de mouvement, le joueur en phase peut, s'il le désire, placer un marqueur « Réserve » sur toutes ses unités de combat ou piles d'unités de combat qui sont à pleine force, qui ne sont pas désorganisées, qui ne se sont pas déplacées durant cette phase, qui ne se situent pas dans une ZdC ennemie (même si une autre unité amie est présente dans l'hex) et qui se trouvent dans le rayon de bombardement d'une artillerie d'armée amie en mode « Offensive ».

Un marqueur « Réserve » peut concerner au maximum deux unités de combat différentes, une division composée de plusieurs régiments ou brigades comptant pour une seule unité dans ce cas.

Exemples :

- le joueur Entente doit utiliser 2 marqueurs « Réserve » pour une pile constituée de quatre régiments d'Alpini indépendants (quatre régiments, soit deux fois deux unités de combat différentes),
- le joueur Entente doit utiliser un seul marqueur « Réserve » pour une pile constituée d'une division de moral 4 et d'une brigade d'élite (seulement deux unités de combat différentes),
- le joueur CP doit utiliser un seul marqueur « Réserve » pour une pile constituée de deux divisions d'élite AH (quatre brigades mais seulement deux unités de combat différentes),
- le joueur CP doit utiliser 2 marqueurs « Réserve » pour une pile constituée de quatre régiments allemands issus de quatre divisions différentes (deux fois deux unités de combat différentes) ou pour une pile constituée d'une division d'élite AH et de deux régiments allemands issus de deux divisions différentes (trois unités de combat différentes).

Le nombre d'unités pouvant être mises en réserve est limité par le nombre de marqueurs « Réserve » fournis dans le jeu. Intentionnellement, le nombre de marqueurs est différent pour les deux camps. Les marqueurs « Réserve » Cav de l'Entente ne peuvent être placés que sur des divisions de cavalerie, qui ne peuvent recevoir que des marqueurs « Réserve » Cav.

Les unités placées en réserve se déplaceront durant la phase d'exploitation avec une capacité de mouvement augmentée de 2 PM.

11.2.9 VARIANTE PRÉCONISÉE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Le joueur en phase DOIT placer ses marqueurs « Réserve » et « Désengagement » AU DÉBUT de la phase de mouvement, après le placement des supports aériens mais avant de commencer à déplacer ses unités terrestres.

Note : cette variante des règles implique une plus grande planification au début de la séquence opérationnelle.

11.2.10 MARQUEURS « RÉSERVE » EN DÉFENSE

Dans plusieurs scénarios, des unités italiennes commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir « Scénarios »). Dans ce cas précis, cela sert à marquer leur statut de réserve du haut-commandement que le joueur ne peut pas utiliser à sa guise. Ces unités sont considérées comme « gelées » en début de partie et le joueur ne peut les utiliser qu'en retirant le marqueur « Réserve » qui les recouvre, au prix d'un point de victoire (PV) accordé à l'adversaire par marqueur « Réserve » retiré. Une fois libérées, les unités concernées peuvent être utilisées normalement. Cette façon d'utiliser les marqueurs « Réserve » est imposée par les scénarios et ne peut en aucun cas être un choix des joueurs.

11.3 MOUVEMENT DES UNITÉS DE SUPPORT

11.3.1 MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE

Un support d'artillerie ne peut jamais entrer en ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent à un ou plusieurs supports d'artillerie seul(s) dans leur hex, ou s'il ne reste plus que des supports dans l'hex du défenseur après un combat, l'artillerie est aussitôt éliminée.

Les supports d'artillerie ne peuvent pas franchir les cours d'eau (fleuves et rivières) en l'absence de pont (routier ou ferroviaire) et ne peuvent pas utiliser les passerelles.

Les supports d'artillerie ne peuvent pas pénétrer dans un hex de haute montagne.

11.3.1.1 Artillerie d'armée en mode « offensive »

L'artillerie d'armée en mode « Offensive » ne peut pas se déplacer pendant la phase de mouvement mais peut se déplacer d'un hex à la fin de chaque phase d'exploitation, une fois les combats et mouvements d'exploitation terminés. Ce déplacement peut aller jusqu'à deux hex si les trois conditions suivantes sont respectées :

- l'artillerie débute son mouvement dans un hex contenant une route ou une voie ferrée ;
- l'artillerie se déplace le long d'une route ou d'une voie ferrée ;
- lors de ce déplacement, l'artillerie n'entre pas dans le rayon de bombardement d'un support d'artillerie ennemi.

11.3.1.2 Artillerie d'armée en mode « bombardement » et artillerie de corps

L'artillerie d'armée en mode « Bombardement » et l'artillerie de corps se déplacent comme des unités de combat, lors des phases de mouvement, en respectant les contraintes de 11.3.1 (ponts, ZdC et haute montagne).

11.3.1.3 Artillerie navale sur pontons

L'artillerie sur barges ne peut se déplacer que d'un hex de marais ou côtier à un autre. Ce faisant, elle PEUT franchir les cours d'eau. Si l'unité d'artillerie sur barges est forcée de quitter un hex de marais ou côtier pour une raison quelconque sans pouvoir en rejoindre un autre, elle est éliminée.

11.3.2 MOUVEMENT DES TROUPES D'ASSAUT (ARDITI, STURMBAONE, STOSSTRUPPEN)

Un support « Troupes d'assaut » doit toujours se trouver empilé avec une unité de combat amie éligible (voir 15.3). Le pion est placé sous l'unité de combat et se déplace avec la même capacité de mouvement que celle-ci.

Si plusieurs unités de combat éligibles se situent sur le même hex, le support « Troupes d'assaut » peut être affecté indifféremment à n'importe laquelle d'entre elles au début de chaque phase de jeu.

Un seul support « Troupes d'assaut » peut être affecté à chaque unité de combat éligible. Si à l'issue d'un combat, les supports « Troupes d'assaut » sont plus nombreux dans un hex que les unités de combat éligibles, les supports « Troupes d'assaut » excédentaires sont éliminés.

11.3.3 MOUVEMENT DES QG

Les supports « QG » se déplacent lors de la Phase de mouvement comme des unités de combat. Ils peuvent donc franchir les fleuves en l'absence de pont (au prix de tous leurs PM), franchir les rivières en l'absence de pont (au prix de 1 PM supplémentaire) et utiliser les passerelles. Un support « QG » ne peut jamais pénétrer dans un hex de haute montagne.

Comme les supports d'artillerie, un support « QG » ne peut jamais entrer dans une ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent à un QG seul dans son hex ou s'il ne reste plus que des supports dans l'hex du défenseur après un combat, il est aussitôt éliminé.

11.3.4 MOUVEMENT DES CAMIONS

Le support « Camions » a une capacité de mouvement de 15 PM et se déplace lors des phases de mouvement comme une unité de combat. Il ne peut pas franchir les cours d'eau (fleuves et rivières) en l'absence de pont et ne peut pas utiliser les passerelles. Le support « Camions » ne peut jamais pénétrer dans un hex de haute montagne.

Comme les supports « Artillerie » et « QG », le support « Camions » ne peut jamais entrer dans une ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent au support « Camions » seul dans son hex ou s'il ne reste plus que des unités de support dans l'hex du défenseur après un combat, il est aussitôt éliminé.

Le support « Camions » ne dépense qu'1/2 PM par hex quand il se déplace directement d'un hex de route à un autre.

11.3.4.1 Transport d'unités avec le support « Camions »

Le support « Camions » a la capacité de transporter une division de l'Entente ou son équivalent, c'est-à-dire un support « Artillerie », deux brigades indépendantes italiennes ou quatre régiments indépendants italiens (dans les deux cas avec UN éventuel support « Troupes d'assaut » associé).

Pour pouvoir transporter une ou plusieurs unités, le support « Camions » et les unités qu'il doit transporter doivent commencer la phase de mouvement dans le même hex. Il ne peut pas embarquer de troupes en cours de déplacement. Les unités transportées sont alors placées sous le support « Camions » qui peut se déplacer normalement.

Le support « Camions » peut débarquer les unités transportées à tout moment pendant son déplacement au prix de 5 PM. Le prix de 5 PM est pour chaque débarquement d'unités, peu importe combien d'unités sont débarquées à chaque arrêt, cela peut être une, plusieurs ou toutes celles qu'il transporte. Puis éventuellement poursuivre son déplacement en fonction des PM restants.

Les unités débarquées des camions ne peuvent pas se déplacer pendant la même phase de mouvement.

Si une/des unités sont attaquées pendant qu'elles sont transportées par camions, on replace leur(s) pion(s) au-dessus du support « Camions » et on leur applique automatiquement un marqueur « Désorganisation » (voir 12.5) avant la résolution du combat.

11.3.5 MOUVEMENT DES DEPOTS

Comme l'indique leur potentiel de mouvement de 0, les dépôts ne se déplacent pas dans les scénarios n'utilisant que les règles de base.

11.3.6 MOUVEMENT DES SUPPORTS AERIENS

Le mouvement des supports aériens est décrit dans le chapitre 17.0 « Aviation ». Les supports aériens sont déplacés en premier lors d'une phase de mouvement.

11.4 MODE « RETRAITE »

Dans certaines conditions précisées dans les scénarios, les joueurs pourront être amenés à utiliser le mode « Retraite » pour certaines de leurs unités. Le mode « Retraite » consiste à pivoter une unité de 180 degrés. À partir de ce moment, l'unité en question est considérée en mode « Retraite » et voit ses potentiels modifiés comme suit :

- potentiel de mouvement + 2
- moral -1 (avec un minimum de 2)
- potentiel de bombardement - 1 pour les supports d'artillerie (avec un minimum de 1)

Le mode « Retraite » peut être appliqué aux unités de combat ainsi qu'aux supports QG et Artillerie. Une unité commençant sa phase de mouvement dans une ZdC ennemie peut être placée en mode « Retraite ».

À partir du moment où une unité est placée en mode « Retraite », elle doit obligatoirement se déplacer en direction des sources de ravitaillement de son camp (les hex « sources de ravitaillement » inscrits sur la carte, pas les QG ou les dépôts) lors de chaque phase de mouvement amie et doit passer un test au début de sa phase de mouvement si elle veut quitter le mode « Retraite ».

Ce test consiste à lancer un dé et à obtenir un résultat inférieur ou égal à 1 en appliquant les modificateurs suivants (cumulables) :

- l'unité/le support est sur un hex de route (ou de route secondaire par beau temps) -1 ;
- l'unité/le support est sur un hex de voie ferrée -2 ;
- l'unité/le support est sur un hex autre que route ou voie ferrée +1.

En tout état de cause, une unité ou un support de l'Entente quitte automatiquement le mode « Retraite » en atteignant la ligne Cadorna.

12.0 PHASE DE COMBAT

12.1 GENERALITES

Durant la phase de combat, le joueur en phase peut attaquer des unités ennemies se trouvant adjacentes aux siennes.

C'est le joueur en phase qui choisit les hexagones attaqués ainsi que l'ordre de résolution des combats. Le joueur en phase est dénommé l'attaquant et son adversaire le défenseur, indépendamment du déroulement de la partie. Il n'est pas nécessaire d'annoncer à l'avance tous les combats qui auront lieu, le joueur en phase annonce chaque combat une fois qu'il a résolu le précédent.

Chaque combat est mené jusqu'à son terme avant de passer au combat suivant.

Une unité peut attaquer des unités ennemies uniquement dans les hexagones adjacents au sien.

Toutes les unités qui sont adjacentes à un hexagone occupé par une unité ennemie peuvent participer à une attaque contre cet hex.

Un même hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat et toutes les unités de cet hex doivent être attaquées ensemble.

Une unité n'a jamais l'obligation d'attaquer et si elle le fait, elle n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités ennemies présentes dans sa ZdC, situées dans d'autres hex que celui désigné pour le combat.

Une unité de combat ne peut participer qu'à un seul combat par phase de combat ou d'exploitation.

Des unités empilées dans le même hexagone peuvent attaquer des hex adjacents différents mais chaque unité ne peut participer qu'à un seul combat.

12.2 DÉROULEMENT DES COMBATS

Chaque combat est résolu en suivant scrupuleusement et dans l'ordre les étapes ci-dessous.

Chaque combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (ou TRC) et éventuellement la table de bombardement.

Étape 1 : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur en phase (l'attaquant).

Étape 2 : L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat.

Étape 3 : Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et parmi celles-ci, celles qui effectueront un tir de contrebatterie.

Étape 4 : L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contrebatterie.

Étape 5 : Bombardement éventuel de l'attaquant puis du défenseur.

Étape 6 : Désignation des unités de pointe pour l'attaque et la défense.

Étape 7 : Calcul du rapport de force.

Étape 8 : Résolution du combat.

Étape 9 : Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique.

Étape 10 : Le défenseur puis l'attaquant convertissent les Points de dommage (Pdd) en pertes, en tenant compte des résultats de combat.

12.2.1 DESIGNATION DE L'HEX ATTAQUE (ÉTAPE 1)

Lors de l'étape 1, le joueur en phase désigne l'hex qu'il va attaquer et les unités qui vont participer au combat.

Toutes les unités du défenseur, situées sur l'hex attaqué doivent se défendre et seront soumises aux effets du combat.

Seules les unités désignées par le joueur en phase pour attaquer pourront participer au combat et en subir les résultats. Une fois ce choix effectué, il est définitif et ne pourra être remis en question lors des étapes suivantes.

Les unités du joueur en phase adjacentes à l'hex attaqué mais n'étant pas désignées pour participer au combat ne sont aucunement concernées par celui-ci.

12.2.2 DESIGNATION DES ARTILLERIES EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE ET BOMBARDEMENT (ÉTAPES 2,3,4 ET 5)

Lors des étapes 2, 3, 4 et 5, les joueurs désignent les artilleries participant au combat et effectuent des bombardements et/ou des contrebatteries.

Il n'y a pas de limite quant au nombre d'artilleries de corps et d'artilleries d'armée pouvant être utilisées par chaque camp lors de chaque combat. Cependant, une seule artillerie d'armée en mode « Offensive » peut participer à un combat.

L'attaquant commence par annoncer quelles artilleries participeront au combat. Le défenseur fait de même en précisant quelles artilleries sont placées en mode « Contrebatterie ». Les unités concernées sont retournées sur la face correspondante.

L'attaquant peut alors décider de placer certaines des artilleries de corps qu'il a désignées précédemment en contrebatterie. Les unités concernées sont retournées sur la face correspondante. L'attaquant doit utiliser au moins autant d'artilleries de corps en bombardement que le défenseur en a placé en contrebatterie. Pour ce faire, l'attaquant peut comptabiliser une artillerie d'armée comme valant deux artilleries de corps. Dans les limites de la contrainte ci-dessus, l'attaquant peut placer en contrebatterie les artilleries de corps de son choix. **Seules les artilleries de corps peuvent être placées en contrebatterie.**

Les règles d'emploi de l'artillerie et de bombardement sont précisées au chapitre 15.2.2

Si toutes les unités du défenseur sont éliminées suite à un bombardement, le combat est considéré comme gagné par l'attaquant et celui-ci est le seul à effectuer son jet de maîtrise tactique. Les résultats s'appliquant normalement (y compris les éventuels ordres erronés) après désignation d'une unité de pointe.

Exemple 1

L'attaquant désigne tout d'abord une artillerie d'armée et trois artilleries de corps pour participer au combat (étape 2).

Puis (étape 3), le défenseur désigne une artillerie d'armée et une artillerie de corps pour participer au combat et choisit de placer son artillerie de corps en contrebatterie.

Enfin (étape 4), l'attaquant place une seule artillerie de corps en contrebatterie.



Au final, l'attaquant bombardera sur la colonne 5 de la table :

une artillerie d'armée (3 points) + deux artilleries de corps (2*2 = 4 points) moins une artillerie de corps du défenseur en contrebatterie (-2 points) = 5 points au total.

Le défenseur bombardera sur la colonne 1 de la table :

une artillerie d'armée (3 points) moins une artillerie de corps de l'attaquant en contrebatterie (-2 points) = 1 point au total.

Exemple 2

Lors de l'étape 2 d'un combat, l'attaquant désigne deux artilleries de corps pour y participer.

Lors de l'étape 3, le défenseur désigne une artillerie d'armée et deux artilleries de corps pour participer au combat et choisit de placer ses deux artilleries de corps en contrebatterie.

Lors de l'étape 4, l'attaquant n'a pas la possibilité de placer ses deux artilleries de corps en contrebatterie, car il doit utiliser autant d'artilleries de corps pour bombarder que le défenseur a placé d'artilleries de corps en contrebatterie.



Au final, l'attaquant ne bombardera pas et le défenseur bombardera sur la colonne 3 de la table avec son artillerie d'armée.

12.2.3 DESIGNATION DES UNITÉS DE POINTE (ÉTAPE 6)

Lors de l'étape 6, chaque joueur devra désigner son unité de pointe, en commençant par l'attaquant. Son moral servira à calculer le différentiel de moral pour le combat lors des étapes 8 et 9.

L'unité de pointe de l'attaquant :

- doit avoir un moral supérieur ou égal à 4
- ne doit pas être désorganisée
- et doit se trouver dans le Rayon de Commandement d'un QG ami.

Si l'attaquant ne peut désigner une unité de pointe située dans le RdC d'un QG (par exemple suite à un bombardement défensif), l'attaque est aussitôt annulée et l'attaquant prend immédiatement 3 pas de pertes sur les unités ayant le moral le plus élevé parmi celles désignées pour l'attaque.

L'unité de pointe subira la première perte suite au résultat du combat.

Exceptions :

- si une unité de chars est utilisée en attaque, elle subira la première perte. Une éventuelle deuxième perte sera attribuée à l'unité de pointe.
- si un support « SturmB » ou « Ardit » est utilisé en attaque, il subira la première perte. Une éventuelle deuxième perte sera attribuée à l'unité de pointe.
- le joueur CP peut choisir d'éliminer un pion support « Stoss » au lieu d'infliger une perte à l'unité de pointe. Une éventuelle deuxième perte sera attribuée au choix du joueur CP.

Exemple : un régiment allemand de moral 6 (unité de pointe) et un régiment allemand de moral 5 associé à un support « Stoss » attaquent ensemble. Le résultat du combat est une perte de 4 Points de dommage (Pdd) pour l'attaquant. Le joueur CP peut choisir d'éliminer le support

« Stoss » (2 Pdd) au lieu d'infliger une perte à l'unité de pointe. Les 2 Pdd restants pourront être infligés au régiment de moral 5, permettant ainsi de garder intact le régiment de moral 6.

12.2.4 CALCUL DU RAPPORT DE FORCE (ETAPE 7)

Lors de l'étape 7, les deux joueurs calculent le rapport de force du combat, sous la forme d'un ratio.

Le défenseur commence par faire le total des facteurs de défense des unités présentes dans l'hex attaqué.

L'attaquant fait le total des facteurs d'attaque des unités participant effectivement au combat.

Les facteurs de défense et d'attaque de chaque unité sont modifiés par les modificateurs dus au terrain. Les éventuelles fractions ne sont pas arrondies.

On divise le total de facteurs d'attaque par le total de facteurs de défense, pour obtenir un rapport de force, sous la forme d'une fraction. Le rapport de force est toujours arrondi en faveur du défenseur.

Exemple : 35 facteurs d'attaque contre 10 facteurs de défense donnent un rapport de force de 35/10, soit 3/1.

6 facteurs d'attaque contre 10 facteurs de défense donnent un rapport de force de 6/10, soit 1/2.

Le rapport de force peut ensuite être encore modifié par des décalages de colonne du fait du terrain ou des modificateurs de combat. Cela peut aboutir à un rapport de force sortant de la table de combat. Dans ce cas, des "colonnes virtuelles" sont utilisées pour le calcul : on imagine par exemple qu'il y a une colonne 1/3, suivie d'une colonne 1/4, etc.

Exemple : Un rapport initial de 1/2, modifié de 2 colonnes sur la gauche, puis de 3 colonnes sur la droite, donne au final un ratio de 1/1 (1/2 modifié de 2 colonnes à gauche donne une colonne virtuelle de 1/4, ramené à 1/1 avec le décalage de 3 colonnes à droite).

À ce stade du combat, si le rapport de force est inférieur à 1/2, le combat est annulé. L'attaquant prend alors immédiatement trois pas de pertes sur les unités ayant le moral le plus élevé parmi celles désignées pour l'attaque.

Modificateurs dus aux terrains :

- **Défenseur dans un hex de bois :** 1 colonne à gauche
- **Défenseur dans un hex de montagne/haute montagne :** 1 colonne à gauche
- **Défenseur dans un hex de marais :** 1 colonne à gauche
- **Défenseur en ville mineure :** 1 colonne à gauche
- **Défenseur en ville majeure :** facteur de défense x 2
- **Défenseur en tranchées :** facteur de défense x 3 (ou x 2 pour le joueur Entente en doctrine « Cadorna/Foch » ou « en évolution »)
- **Attaquant en bas d'une crête :** facteur d'attaque x 1/2 pour toutes les unités attaquant du bas vers le haut
- **Attaquant derrière une rivière :** 1 colonne à gauche si tous les attaquants sont derrière.
- **Attaquant derrière un fleuve :** facteur d'attaque x 1/2 pour toutes les unités attaquant à travers le fleuve

Modificateurs de combat :

- **Troupes d'assaut en attaque :** 1 colonne à droite (1 colonne maximum, quel que soit le nombre de supports « Troupes d'assaut »)
- **Différentiel de moral unité de pointe attaquant - unité de pointe défenseur :** x colonne(s) en faveur de l'unité ayant le meilleur moral : vers la gauche si c'est le défenseur, vers la droite si c'est l'attaquant
- **Défenseur non ravitaillé :** 1 colonne à droite
- **Doctrine Cadorna/Foch :** 1 colonne à droite en attaque pour l'Entente
- **Modificateur d'offensive :** si l'hex attaqué est dans le rayon de bombardement d'une artillerie d'armée en mode « offensive », décalage de x colonnes à droite en fonction de la valeur du modificateur d'offensive (même s'il n'y a pas de bombardement par cette artillerie).

- **Attaque concentrique :** 1 colonne à droite. Il y a attaque concentrique si les six hex qui entourent l'unité attaquée sont occupés par des unités ennemies participant à l'attaque, ou par leur ZdC. La présence d'une unité amie adjacente à l'unité attaquée annule le décalage de colonne de l'attaque concentrique.
- **Utilisation d'un char en attaque :** décalage de colonnes à droite correspondant au bonus de coordination.

Tous les modificateurs sont cumulables. Ainsi, si toutes les unités attaquantes sont derrière une rivière et attaquent une unité dans un hex de montagne, le décalage sera de 2 colonnes vers la gauche.

12.2.5 RÉSOLUTION DU COMBAT (ETAPE 8)

Lors de l'étape 8, le combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (ou TRC).

L'attaquant se réfère à la TRC pour trouver la colonne sous laquelle sera résolu le combat en fonction du rapport de force obtenu lors de l'étape 7.

L'attaquant lance alors les 4 dés, et croise la somme des deux dés blancs avec la colonne correspondant au rapport de force. La case obtenue contient le résultat du combat. Les deux autres dés (le vert et le bleu) seront utilisés pour résoudre la maîtrise tactique.

Explication des résultats de combat :

A# indique le nombre de Points de dommage (Pdd) à appliquer à l'attaquant.

D# indique le nombre de Points de dommage (Pdd) à appliquer au défenseur.

Une étoile '*' indique une perte obligatoire sur un support « Troupes d'assaut » si l'un d'eux a été utilisé pour obtenir un décalage de colonne (éliminant ainsi le support).

Le total des Points de dommage pour chaque camp (étape 8) peut être modifié par les facteurs suivants :

- **Météo brouillard :** un Pdd de moins pour les unités du joueur ayant l'initiative lors de sa phase de combat.
- **Doctrine Cadorna/Foch :** deux Pdd de plus pour l'attaquant, uniquement pour l'Entente.

12.2.6 MAÎTRISE TACTIQUE DU CHAMP DE BATAILLE (ETAPE 9)

Lors de l'étape 9, le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique du champ de bataille.

Ce concept représente la capacité des deux camps à maîtriser le combat engagé, aussi bien en attaque qu'en défense : exploitation du combat, envoi de réserves, recul tactique, etc. Les tests de maîtrise tactique sont complètement indépendants des résultats de la TRC.

Chaque camp se réfère à son dé de couleur lancé lors de l'étape précédente (bleu pour le joueur Entente et vert pour le joueur CP) et applique les modificateurs ci-dessous :

Pour le défenseur	Pour l'attaquant
Tranchées : +2	Un ou plusieurs Arditi/SturmBaone/Stossstruppen en attaque : +1
Unité de pointe d'élite : +1	Unité de pointe d'élite : +1
Aviation amie sur l'hex attaqué : +1	Aviation amie sur l'hex attaqué : +1
Aviation ennemie sur l'hex attaqué : -1	Aviation ennemie sur l'hex attaqué : -1
Au moins une unité du défenseur est désorganisée : -1	Unités de nationalités différentes : -1
Unités de nationalités différentes : -1	Modificateur d'offensive : 0 à +3
Bombardement Brüchmuller : -2	Doctrine Cadorna/Foch : +1
Doctrine Cadorna/Foch : -1	Doctrine Diaz : -1
	Si au moins une unité de moral 3 participe à l'attaque : -1 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)
	Si au moins une unité de moral 2 participe à l'attaque : -2 (non cumulable avec le modificateur ci-dessus)

Note : les modificateurs liés à la doctrine ne s'appliquent qu'aux unités de l'Entente, et seulement si l'unité de pointe désignée pour le combat utilise la doctrine en question.

Résultats de maîtrise tactique

L'attaquant et le défenseur peuvent utiliser tout ou partie des possibilités offertes par les résultats de maîtrise tactique.

Si le résultat est **supérieur ou égal à 6** ou est un **6 naturel**, la maîtrise tactique est **totale** et le joueur l'ayant obtenue se voit conférer les avantages suivants :

Maîtrise tactique totale (6 ou plus)	
Pour le défenseur	Pour l'attaquant
Possibilité de reculer jusqu'à 3 hex. Pour chaque hex de recul par la totalité des unités en défense, on retire 3 Points de dommage (Pdd) au résultat du combat. Sous doctrine Cadorna/Foch et/ou si une unité de la pile est désorganisée, le repli est limité à deux hex maximum.	Possibilité d'avancer d'un nombre d'hex égal à la retraite du défenseur, le premier hex devant être celui où s'est déroulé le combat.
Possibilité de déplacer deux unités de combat amies (même désorganisées/en réorganisation) situées hors d'une Zdc ennemie dans un rayon de 3 hex du combat de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur. Ce mouvement est effectué après que tous les Points de dommage du défenseur ont été encaissés.	Possibilité de placer 2 unités ayant participé au combat en exploitation.

Si le résultat est compris **entre 3 et 5**, la maîtrise tactique est **partielle** et le joueur l'ayant obtenue se voit conférer les avantages suivants :

Maîtrise tactique partielle (entre 3 et 5)	
Pour le défenseur	Pour l'attaquant
Possibilité de reculer jusqu'à 2 hex. Pour chaque hex de recul par la totalité des unités en défense, on retire 3 Points de dommage (Pdd) au résultat du combat. Sous doctrine Cadorna/Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à un hex maximum.	Possibilité d'avancer dans l'hex où s'est déroulé le combat.
Possibilité de déplacer une unité de combat amie (même désorganisée/en réorganisation) située hors d'une Zdc ennemie dans un rayon de 3 hex du combat, de la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur. Ce mouvement est effectué après que tous les Points de dommage du défenseur ont été encaissés.	Possibilité de placer une unité ayant participé au combat en exploitation.

Si le résultat est de **1 ou 2**, ou est un **1 naturel**, il n'y a **aucune maîtrise tactique** et le joueur ne dispose d'aucun avantage. De plus, si l'attaquant obtient ce résultat, le défenseur a la possibilité de retirer un marqueur **Réserve** ou **Exploitation** sur une unité ou une pile de l'attaquant située dans un rayon de trois hex du combat.

Si le résultat est **inférieur ou égal à 0** (y compris un **1 naturel modifié**), il n'y a **aucune maîtrise tactique** et le joueur doit subir les conséquences d'**ordres erronés**. Le joueur concerné relance 1d6 :

Note : la question est souvent posée de ce qu'était un « 1 naturel modifié ». Il ne faut pas oublier que les modificateurs sont cumulables. Un 1 naturel implique donc une absence de maîtrise tactique mais peut s'accompagner d'ordres erronés.

Prenons un exemple concret : un régiment italien de moral 5 sous doctrine Cadorna/Foch portant un marqueur « RG » est attaqué. Le dé bleu donne un 1 naturel, l'unité italienne n'aura donc pas de maîtrise tactique. Les modificateurs à appliquer sont : +1 (unité de pointe d'élite), -1 (unité désorganisée), -1 (doctrine Cadorna/Foch pour le défenseur), soit 1+1-2= 0, ce qui donne des ordres erronés.

Ordres erronés (inférieur ou égal à 0)

Pour le défenseur	Pour l'attaquant
1 - Sacrifice : un pas de perte supplémentaire dans chaque camp.	1 - Combat acharné : un pas de perte supplémentaire dans chaque camp.
2 - Panique : recul d'un hex supplémentaire sans diminution des Points de dommage.	2 - Confusion : une unité de l'attaquant est désorganisée, au choix du défenseur.
3 - Contre-attaque suicidaire : une perte supplémentaire pour le défenseur.	3 - Obstination : un pas de perte supplémentaire pour l'attaquant.
4 - Débandade : 3 Points de dommage (Pdd) de moins pour l'attaquant.	4 - Panique : une unité de l'attaquant recule d'un hex (au choix de l'attaquant).
5 - Indécision : les unités du défenseur reçoivent un marqueur Cloué .	5 - Manque d'enthousiasme : 3 Points de dommage (Pdd) de moins pour le défenseur.
6 - Réserves mal orientées : l'attaquant peut déplacer d'un hex une unité du défenseur située hors Zdc dans un rayon de 3 hex du combat.	6 - Contre-ordre : le défenseur peut retirer un marqueur Exploitation ou Réserve d'une unité ou d'une pile se situant dans un rayon de 3 hex du combat.

Marqueur Cloué : les régiments et/ou brigades CP empilés avec des **Stosstruppen/SturmBaone** ou les chars français et/ou anglais ne stoppent pas leur mouvement en entrant dans la Zdc exercée par une unité/pile clouée.

Les régiments et/ou brigades CP empilés avec des **Stosstruppen/SturmBaone** ou les chars français et/ou anglais peuvent quitter librement la Zdc exercée par une unité/pile clouée.

12.2.7 APPLICATION DES RÉSULTATS DE MAÎTRISE TACTIQUE ET DES POINTS DE DOMMAGE

Une fois tous les jets de maîtrise tactique effectués, les résultats du combat sont appliqués immédiatement par chaque joueur, lors de l'étape 10, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- si le défenseur est victime d'ordres erronés, le résultat de ces ordres est appliqué immédiatement et les Points de dommage pour les deux camps sont éventuellement modifiés en conséquence.
- si l'attaquant est victime d'ordres erronés, le résultat de ces ordres est appliqué immédiatement et les Points de dommage pour les deux camps sont éventuellement modifiés en conséquence.
- si l'attaquant n'a aucune maîtrise tactique, le défenseur peut retirer un marqueur **Réserve** ou **Exploitation** sur une unité ou une pile de l'attaquant située dans un rayon de trois hex du combat.
- si le défenseur obtient une maîtrise tactique partielle ou totale, il peut effectuer les actions correspondantes et réduire ses Points de dommage suite à son recul.
- le défenseur puis l'attaquant convertissent leurs Points de dommage restants en perte ou désorganisation (voir 12.2.8).
- si l'attaquant a obtenu une maîtrise tactique partielle ou totale, il peut effectuer les actions correspondantes (avance après combat et placement en exploitation).

12.2.8 CONVERSION DES POINTS DE DOMMAGE (ÉTAPE 10)

Une fois que le total des points de dommage modifié est obtenu, le défenseur puis l'attaquant convertissent leurs Points de dommage (Pdd) en pertes ou désorganisation de la façon suivante :

- infliger une perte à un régiment/une brigade anglaise/un **détachement** nécessite 2 Pdd.
- infliger une perte à une brigade austro-hongroise ou italienne nécessite 3 Pdd.
- infliger une perte à une division nécessite 3 Pdd.
- infliger une perte à un régiment américain nécessite 3 Pdd (compte tenu de l'effectif plus important des unités américaines).
- infliger une perte à un char nécessite un nombre de Pdd identique au facteur de protection de ce char.
- infliger une perte à un support « Troupes d'assaut » nécessite 2 Pdd. Ce support doit être associé à une unité participant au combat. Un seul pion « Troupes d'assaut » peut subir une perte par combat (en plus d'un éventuel résultat *).
- désorganiser une unité nécessite 1 Pdd.

Les pions des divisions « Display » italiennes ne peuvent pas subir de pertes : les pertes sont prises par les unités qui composent ces divisions. Chaque division « Display » italienne (23 DF, 52 DF et 80 DF) dispose d'une aide de jeu au format carte à jouer sur laquelle sont disposées les unités composant la division.

La conversion des points de dommage s'effectue dans l'ordre suivant :

Tout d'abord, la première perte de chaque combat est subie par les unités de pointe en attaque et en défense, si le nombre de Pdd est suffisant pour infliger cette perte.

Exception : une unité de chars en attaque subit toujours la première perte, si le nombre de points de dommage est égal ou supérieur à son facteur de protection. Ensuite, l'unité de pointe doit subir en priorité la deuxième perte si possible (voir 12.2.3). Par contre, une unité de chars en défense ou subissant un bombardement est la dernière unité à subir une perte ou à être désorganisée.

Exception : un support « SturmBaon » ou « Arditi » en attaque subit toujours la première perte, si le nombre de Pdd est égal ou supérieur à 2. Ensuite, l'unité de pointe doit subir en priorité la deuxième perte si possible (voir 12.2.3). Par contre, un support « Troupes d'assaut » en défense ou subissant un bombardement est la dernière unité à subir une perte.

Exception : le joueur CP peut éventuellement éliminer un support « Stoss » au lieu d'infliger une perte à l'unité en pointe (voir exemple en 12.2.3).

Ensuite, les Points de dommage restants sont répartis au choix du joueur auquel les pions appartiennent. Tous les points de dommage pouvant être convertis en perte doivent l'être. Les pertes sont réparties au choix du joueur auquel les pions appartiennent. En particulier, une même unité, y compris l'unité de pointe, peut subir plusieurs pertes et être éliminée avant qu'une autre unité ne subisse une perte.

Enfin, les Points de dommage restants sont utilisés pour désorganiser les unités, un Pdd désorganisant une unité. Pour l'indiquer, un marqueur Désorganisé est placé sur l'unité. Un résultat désorganisation doit être appliqué en priorité à l'unité en pointe (si elle a survécu). L'éventuel surplus est perdu.

Exemples :

A) En défense, un régiment (avec un seul pas de perte) et une division (deux pas de perte), subissent un résultat de 7 Points de dommage. Le régiment a été utilisé comme une unité de pointe. Les Points de dommage s'appliquent de la façon suivante :

- cinq Pdd pour infliger un pas de perte au régiment et à la division, éliminant le régiment,
- un Pdd pour désorganiser la division,
- il reste un Pdd qui n'est pas utilisé.

B) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant la division comme unité de pointe. Il subit au final 2 Points de dommage. Il n'est pas en mesure d'infliger la première perte à l'unité de pointe (ce qui nécessiterait 3 Pdd). Il doit donc convertir les deux Pdd en une perte sur le régiment. (Quand c'est possible, les Pdd doivent être convertis en pas de perte au lieu de désorganiser les unités.)

C) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant le régiment comme unité de pointe. Il subit au final 3 Pdd. La première perte est infligée à l'unité en pointe pour deux Pdd. Le point de dommage restant est utilisé pour désorganiser le régiment car il avait été désigné comme unité de pointe.

D) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant le régiment comme unité de pointe. Il subit au final 4 points de dommage. La première perte est infligée à l'unité en pointe pour deux Pdd. Les deux Pdd restants pouvant être convertis en perte, ils sont utilisés pour faire subir une deuxième perte au régiment, l'éliminant.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur doit éliminer un pion « Troupes d'assaut » si celui-ci a été utilisé pour

bénéficier du décalage de colonne. Cette perte, qui s'ajoute aux pertes issues de la conversion des Points de dommage, n'est pas considérée comme la première s'appliquant aux unités en pointe.

12.3 REcul APRES COMBAT

Note : on parlera indifféremment de recul ou de retraite après combat.

La maîtrise tactique obtenue par le défenseur peut amener celui-ci à reculer ses unités de un ou plusieurs hex, indépendamment des points de dommage subis.

Les règles de recul après combat sont les mêmes quelle que soit l'origine de la retraite : recul suite à un combat ou désengagement (chapitre 13.0).

C'est toujours le défenseur qui décide du chemin de la retraite, en respectant les contraintes ci-dessous.

Toutes les unités de combat occupant l'hex doivent reculer suite à un résultat de retraite. Elles peuvent suivre des chemins de retraite différents. Par contre, les unités de support ne retraitent jamais (sauf les supports « Troupes d'assaut » qui suivent les unités auxquelles ils sont associés).

La retraite après combat ignore les coûts de mouvement liés au terrain.

Les unités qui retraitent doivent le faire dans la mesure du possible en direction prioritairement d'une source de ravitaillement ou à défaut d'un QG ami et en évitant les ZdC ennemies. Une unité reculant suite à une maîtrise tactique partielle ou totale (par opposition à une unité reculant suite à un désengagement) peut le faire dans une direction différente, dans le but d'éviter le recul en ZdC ennemie.

Pour chaque hex en ZdC ennemie non occupé par une unité amie traversé durant sa retraite, un pas de perte est infligé à une unité de la pile retraitant, au choix du défenseur.

Si le recul d'une unité ou d'une pile dans le dernier hex de la retraite aboutit à créer un surempilement, l'unité ou la pile peut poursuivre sa retraite d'autant d'hex supplémentaires nécessaires pour se conformer aux limites d'empilement. Si une pile ou une unité qui retraite traverse un hex occupé par une unité ou une pile amie, cette dernière et l'unité ou la pile retraitant sont désorganisées.

Une unité reculant de deux ou trois hex suite à un combat ou suite à un résultat « R3 » de la table de désengagement est désorganisée à la fin de sa retraite.

Une unité doit stopper sa retraite dès qu'elle traverse un fleuve sans l'aide d'un pont ou d'une passerelle. Elle est alors désorganisée.

En cas d'ordres erronés suite à un jet de maîtrise tactique, l'attaquant peut être contraint de reculer une unité. Ce recul s'effectue en respectant les règles ci-dessus, mais une seule unité de l'attaquant est concernée (et non la pile entière).

Une unité (ou pile) reculant dans un hex occupé par un support aérien ennemi en mission d'Interdiction subit une perte supplémentaire (17.2).

12.4 AVANCE APRES COMBAT

L'avance après combat dépend du résultat obtenu lors du jet de maîtrise tactique. Seules les unités de combat à plein potentiel et non désorganisées peuvent avancer après combat.

En cas de maîtrise tactique partielle, l'attaquant peut occuper l'hex attaqué avec tout ou partie de ses unités, à condition que le défenseur ait été éliminé ou ait retraité.

En cas de maîtrise tactique totale et de recul du défenseur, l'attaquant a la possibilité d'avancer d'un nombre d'hex égal à la retraite du défenseur.

En cas de maîtrise tactique totale et d'élimination du défenseur, l'attaquant a la possibilité d'avancer jusqu'à deux hex.

Dans tous les cas, le premier hex de l'avance doit être celui où s'est déroulé le combat.

Au-delà du premier hex (celui du défenseur) de l'avance après combat, il est interdit de passer de ZdC en ZdC, à l'exception des régiments ou brigades associés avec des Stosstruppen ou des SturmBaone, qui ignorent les ZdC ennemis.

L'avance après combat s'effectue sans tenir compte des points de mouvement et du terrain.

Exceptions :

- franchir un fleuve en l'absence de pont ou de passerelle n'est autorisé que dans le premier hex de l'avance (celui du défenseur) et ce franchissement met fin à l'avance après combat.
- une unité gravissant une crête lors du deuxième ou troisième hex d'une avance après combat devient désorganisée.

12.5 DÉSORGANISATION / RÉORGANISATION

Suite à un combat, un désengagement ou une marche forcée, les unités de combat des deux camps peuvent se trouver désorganisées.

Elles sont alors repérées par un marqueur Désorganisation. Les unités de support ne sont jamais désorganisées.

Une unité repérée par un marqueur Désorganisation ou Réorganisation se voit appliquer les pénalités suivantes :

- capacité de mouvement divisée par deux (arrondie à l'inférieur),
- combat interdit en tant qu'attaquant (mais désengagement possible),
- avance après combat et placement en exploitation interdit.

Les marqueurs Désorganisation/Réorganisation peuvent être retirés à la fin de la phase d'exploitation, lors du segment d'ajustement des marqueurs (voir 14.3).

Les effets du marqueur Désorganisation / Réorganisation sont les mêmes, quelle que soit la face apparente.

Lors d'un combat, les résultats Désorganisation sont appliqués par unité et non par pile. Un point de dommage ne permet la désorganisation que d'une seule unité.

Une désorganisation subie suite à une retraite, un désengagement ou une marche forcée s'applique à l'ensemble de la pile concernée.

Une unité désorganisée subissant un nouveau résultat désorganisé ne subit pas de pénalité supplémentaire. Une unité en réorganisation subissant un résultat désorganisé est à nouveau désorganisée.

Exemple : Une division française effectue une marche forcée le long d'une route. Elle est désorganisée à la fin de son mouvement. Lors du segment d'ajustement des marqueurs, le marqueur est retourné automatiquement sur sa face RG. Lors de la séquence allemande suivante, une unité de combat allemande termine son mouvement adjacente à la division française. Le marqueur RG ne sera pas retiré lors du segment d'ajustement des marqueurs car la division est maintenant en ZdC ennemie.

13.0 DÉSENGAGEMENT

Une fois tous les combats résolus, le joueur en phase peut tenter de désengager les unités de combat en ZdC ennemies. Les unités de support ne peuvent se désengager.

Le désengagement n'est possible qu'à la fin de la phase de combat. Il ne peut y avoir de désengagement à l'issue de la phase d'exploitation.

Pour se désengager, les unités en question doivent avoir été marquées d'un marqueur Désengagement à la fin de la phase de mouvement précédente. Pour chaque pile ainsi marquée, le joueur en phase choisit une unité de cette pile dont le facteur de moral servira à calculer le modificateur au dé, lance un dé, applique les modificateurs et consulte la table de désengagement.

Dé	Résultat	Modificateurs
≤ 0	*r1	-2 pour une unité de moral 2
1	R3	-1 pour une unité de moral 3
2	R3	+1 pour une unité de moral 5
3	r2	+2 pour une unité de moral 6
4	r2	+2 pour une unité de cavalerie
5	r3	+3 si l'hex quitté est en tranchées
≥ 6	r3	+1 si l'hex quitté est en ville majeure
≥ 7	r4*	-3 si les six hex qui entourent l'unité sont occupés par des unités ennemies ou par leur ZdC. La présence d'une unité amie annule les ZdC ennemis. -2 si une unité désorganisée ou en réorganisation est présente dans la pile
+1 pour une unité ou une pile en mode « Retraite »		

Explication des résultats :

- * : l'unité sélectionnée pour son facteur de moral prend une perte
- r1 : la pile recule de 1 hex.
- r2 : la pile recule de 1 ou 2 hex.
- r3 : la pile recule de 1, 2 ou 3 hex.
- r4* : l'unité recule de 1, 2, 3 ou 4 hex. Ce résultat ne peut s'appliquer qu'à des unités/piles en mode « Retraite ».
- R3 : la pile recule de 3 hex. Le chemin de retraite est choisi par l'adversaire (mais il doit respecter les priorités de retraite). La pile est alors désorganisée.

Le recul s'effectue dans les conditions d'une retraite après combat. Toutes les règles concernant la retraite après combat s'appliquent : il est par exemple possible d'effectuer un désengagement à travers des ZdC ennemies au prix des pertes prévues en 12.3.

14.0 EXPLOITATION

Le joueur en phase peut, suite à un résultat de maîtrise tactique, placer un ou des marqueur(s) Exploitation sur certaines de ses unités.

Les marqueurs Exploitation sont placés à l'issue des avances après combat de chaque combat (et avant tout autre combat).

Seules les unités de combat à pleine force, non désorganisées et ayant participé au combat, peuvent recevoir un marqueur Exploitation.

Une unité associée avec un support « Troupes d'assaut » ne compte que pour une unité. Les régiments/brigades d'une même division (et éventuellement leurs supports « Troupes d'assaut » associés) comptent pour une seule unité s'ils sont empilés dans le même hex au moment du placement du marqueur et si ce sont les seules unités de combat présentes dans l'hex. Cependant, seuls les régiments/brigades non désorganisées et n'ayant pas subi de perte pourront exploiter.

Les 3 divisions italiennes « Display » respectent cette règle : elles permettent le regroupement de plusieurs unités indépendantes sous un seul marqueur « Exploitation ».

Exemple 1 : Le joueur CP a obtenu une maîtrise tactique totale et dispose donc de 2 marqueurs Exploitation. Les 3 régiments de l'Alpenkorps sont empilés dans le même hex avec 2 supports « Stosstruppen ». Un régiment est DG et a subi une perte. Seuls les 2 autres régiments (et 1 ou 2 Stosstruppen) pourront être placés en exploitation mais en utilisant un seul marqueur, les 3 régiments appartenant à la même division. Le marqueur restant pourra être utilisé pour placer en exploitation une autre unité ayant participé au combat et remplissant les critères.

Exemple 2 : les 2 brigades de la 44^e SchD AH sont empilées dans le même hex avec un régiment allemand et toutes ces unités sont à pleine force et non désorganisées. Le joueur CP a obtenu une maîtrise tactique totale et dispose donc de 2 marqueurs Exploitation. Le régiment allemand étant une unité de combat, parce que le régiment allemand et les brigades



AH ne font pas partie de la même division, les 2 brigades ne peuvent pas compter pour une seule unité pour le placement du marqueur Exploitation. Le joueur CP devra donc utiliser ses 2 marqueurs pour placer en exploitation, soit les 2 brigades, soit 1 brigade et le régiment.

Lors de la phase d'exploitation, seules les unités de combat repérées par un marqueur Exploitation ou un marqueur Réserve peuvent agir.

La phase d'exploitation est divisée en trois segments : l'attaquant commence par effectuer les combats qu'il désire avec les unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies (**Note : l'attaquant peut donc s'il le désire retirer des marqueurs « Exploitation » placés sur des unités adjacentes à des unités ennemies s'il ne désire pas déclarer de combat avec ces unités, voir 14.1. La phase d'exploitation est alors terminée pour ces unités**). Une fois tous les combats effectués, il peut déplacer toutes les unités en exploitation ou en réserve n'ayant pas combattu et qui ne sont pas dans une ZdC ennemie. Enfin, il procède à l'ajustement des marqueurs présents sur les unités.

La phase d'exploitation a lieu même si l'attaquant ne dispose d'aucune unité en exploitation ou en réserve. Dans ce cas, seul le segment d'ajustement des marqueurs est joué.

14.1 COMBATS D'EXPLOITATION

Le joueur en phase peut conduire des combats avec ses unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies. Ces combats ne sont pas obligatoires et restent au choix du joueur en phase.

Ces combats obéissent en tout point aux règles de combat classiques, aux exceptions suivantes :

- le joueur en phase ne peut pas placer d'unités en exploitation lors de la maîtrise tactique,
- le joueur en phase ne peut employer d'artillerie, excepté en contrebatterie. Le défenseur peut encore utiliser son artillerie en mode « Bombardement ».

Après chaque combat d'exploitation, les marqueurs *Exploitation* des unités venant de participer au combat sont retirés.

Une fois tous les combats d'exploitation terminés, les marqueurs Exploitation restant sur des unités présentes en ZdC ennemie sont retirés (**voir note en 14.0**). Les chars et les régiments/brigades associés à des Stosstruppen/SturmBaone ne sont pas considérés comme étant en ZdC si celles-ci ne sont exercées que par des unités **clouées**.

14.2 MOUVEMENTS D'EXPLOITATION

Une fois tous les combats d'exploitation terminés, le joueur en phase peut déplacer l'ensemble de ses unités en exploitation restantes de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondie au chiffre supérieur).

Il peut également bouger les unités placées en réserve lors de la phase de mouvement, ces dernières ayant leur potentiel de mouvement augmenté de deux points.

Ces mouvements obéissent en tout point aux règles de mouvement classique (chapitre 11.0), à l'exception des marches forcées, **impossibles en exploitation**. À l'issue des déplacements, les marqueurs Exploitation et Réserve sont retirés.

Lors de cette phase, le joueur en phase peut déplacer son ou ses artillerie(s) d'armée en mode « Offensive », dans les conditions décrites au paragraphe 11.3.1.1.

14.3 AJUSTEMENT DES MARQUEURS

Lors de ce segment, l'attaquant va procéder à l'ajustement des différents marqueurs placés sur **les unités des deux joueurs**. Il doit le faire dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Réorganisation* présents sur les unités qui ne se situent pas en ZdC ennemie,
2. le joueur en phase retourne tous les marqueurs *Désorganisation* sur leur face *Réorganisation* (même quand dans une ZdC ennemie),
3. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Exploitation* et *Réserve* encore présents sur la carte,
4. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Désengagement* encore présents sur la carte,
5. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Cloué* présents sur la carte.

15.0 LES UNITÉS DE SUPPORT ET LES CHARS

15.1 LES QG

Les QG se déplacent comme indiqué au chapitre 11.3.3.

L'unique fonction des QG dans le jeu de base est d'assurer le ravitaillement des unités et de permettre la destruction et la reconstruction des ponts.

15.2 L'ARTILLERIE

15.2.1 MOUVEMENT

Le mouvement de l'artillerie est décrit dans le paragraphe 11.3.1.

15.2.2 BOMBARDEMENT

L'utilisation de l'artillerie dans les combats est décrite également dans le chapitre 12.2.2. **Un bombardement peut avoir lieu uniquement dans le cadre d'un combat.**

L'artillerie, de corps ou d'armée, peut participer à un combat en effectuant un bombardement, infligeant des pertes ou désorganisant l'adversaire. Les supports « Artillerie » en attaque, en défense ou en contrebatterie peuvent participer à un combat uniquement si l'hex attaqué se situe dans leur *Rayon de Bombardement*.

Une artillerie d'armée en mode « Offensive » peut participer en attaque jusqu'à quatre combats se situant dans son *Rayon de Bombardement par phase de combat*. En défense, elle ne peut participer qu'à un seul combat par phase. Une artillerie d'armée en mode « Bombardement » ou une artillerie de corps ne peut participer qu'à un seul combat par phase.

Seules les artilleries de corps peuvent effectuer des tirs de contrebatterie. Si elles sont employées à cet effet, elles sont retournées côté verso (face « Contrebatterie »). Leur potentiel de bombardement sera alors soustrait du potentiel de bombardement des artilleries que l'adversaire utilisera en bombardement. Si la différence est inférieure ou égale à zéro, le joueur concerné ne lancera pas de dé sur la table de bombardement. À l'issue de tous les combats de la phase en cours, les artilleries en mode « Contrebatterie » sont retournées sur leur face « Bombardement ».

Lors de la phase d'exploitation, le défenseur peut utiliser à nouveau l'ensemble de ses supports d'artillerie. L'attaquant ne peut utiliser que ses artilleries de corps et uniquement en contrebatterie (voir 14.1).

Certains scénarios indiquent que le joueur CP bénéficie de l'évènement Brüchmuller. Cet évènement est applicable à tout combat à portée d'une (et une seule) artillerie lourde en mode « Offensive » lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour où l'évènement est joué. La préparation Brüchmuller donne un bonus de +3 au jet de dé lors du bombardement et un malus de -2 à la maîtrise tactique du défenseur (voir 12.2.6). **Un marqueur « Brüchmuller » est placé sur l'artillerie choisie pour bénéficier de ces effets.**

Note historique : Brüchmuller, officier d'artillerie allemand, mit au point une méthode de bombardement particulièrement efficace, neutralisant les troupes ennemies et leurs centres névralgiques, qui fut utilisée dans la majeure partie des offensives à partir de celle de Riga en septembre 1917.

Procédure : chaque joueur fait la somme des potentiels de bombardement des artilleries participant au combat, en déduisant le potentiel des artilleries ennemies utilisées en contrebatterie. L'attaquant puis le défenseur lancent alors un dé et consultent la table de bombardement :

Bombardement						
Dé	1	2	3	4	5	6+
0-	0	0	1	1	2	2
1	0	0	1	2	2	2
2	0	1	2	2	3	3
3	0	1	3	3	3	3
4	1	2	3	3	4	4
5	1	2	4	4	4	5
6	2	3	5	5	5	6
7+	3	3	5	5	6	6

Modificateurs

Préparation d'artillerie Brüchmuller : +3 au dé uniquement pour la première séquence opérationnelle.

Défenseur en tranchées : -2 au dé

Défenseur en ville majeure : -1 au dé

Si toutes les unités de l'hex sont sous doctrine **Diaz (unités italiennes uniquement)** : -1 au dé

Support aérien en observation : 1 colonne à droite

Ces modificateurs sont cumulatifs et ne s'appliquent que pour les bombardements de l'attaquant.

Les résultats sont exprimés en termes de *Points de dommage* (Pdd).

Les *Points de dommage* sont appliqués **immédiatement** comme décrit en 12.2.8, sur les unités désignées pour participer au combat, au choix du joueur auquel les pions appartiennent. Attention : il n'y a pas encore d'unité de pointe au moment du bombardement.

15.2.3 ACTIVATION DE L'ARTILLERIE D'ARMÉE

L'artillerie d'armée dispose de deux modes : un mode classique où elle fonctionne de la même façon que l'artillerie de corps pour les combats (soutien d'un seul combat) et un mode « Offensive » où elle peut soutenir jusqu'à quatre combats dans son Rayon de Bombardement.

Dans le jeu de base, les artilleries d'armée en mode « Offensive » sont retournées sur leur face classique au début de chaque séquence administrative. Lors de la phase de déclaration des offensives, le joueur ayant l'initiative peut retourner une ou plusieurs artillerie(s) d'armée en mode « Offensive » s'il déclare une offensive (voir 8.0 et indications de chaque scénario).

15.3 LES TROUPES D'ASSAUT

On distingue 3 types de supports « Troupes d'assaut » dans le jeu : les Stosstruppen allemands (pions « Stoss »), les SturmBaone austro-hongrois (pions « SturmB ») et les Arditi italiens (pions « Arditi »).

15.3.1 LES STOSSTRUPPEN

Le mouvement des Stosstruppen est décrit au paragraphe 11.3.2.

Un support Stosstruppen ne peut être associé qu'à un régiment allemand.

Les Stosstruppen confèrent des capacités de mouvement spéciales aux régiments empilés avec eux en leur permettant de passer de ZdC en ZdC lors de l'avance après combat (voir 12.4).

Ils fournissent également un bonus en attaque : si le joueur CP décide d'utiliser un pion Stosstruppen en attaque, le rapport de force est décalé d'une colonne vers la droite. L'emploi de plusieurs pions Stosstruppen lors d'une attaque n'entraîne pas de bonus supplémentaire. Ils fournissent aussi un bonus de +1 au dé pour la maîtrise tactique.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur CP doit éliminer un pion Stosstruppen si celui-ci a été utilisé pour bénéficier du décalage de colonne. **Cette perte obligatoire s'ajoute aux Pdd subis par l'attaquant.**

Le joueur CP a également la possibilité de transformer deux *Points de dommage* (2 Pdd) en perte sur un pion Stosstruppen. Cette option reste au choix du joueur CP et ne peut être exercée qu'une seule fois par combat. La perte peut être prise sur n'importe quel pion Stosstruppen associé à un régiment participant au combat. Cette perte peut également remplacer celle infligée à l'unité de pointe. Cette option n'est pas valable dans le cas de Points de dommage subis lors d'un bombardement.

Une perte sur un pion Stosstruppen élimine celui-ci.

Un pion Stosstruppen en défense ou subissant un bombardement est toujours la dernière unité à disparaître (i. e il est automatiquement éliminé quand le régiment auquel il est associé est lui-même éliminé).

15.3.2 LES STURMBAONE

Le mouvement des SturmBaone est décrit au paragraphe 11.3.2.

Un support SturmB peut être associé à une brigade AH de moral 4 ou 5 ou à une division AH de moral 4.

Les SturmBaone confèrent des capacités de mouvement spéciales aux brigades (pas aux divisions) empilées avec eux en leur permettant de passer de ZdC en ZdC lors de l'avance après combat (voir 12.4).

Ils fournissent également un bonus en attaque : si le joueur CP décide d'utiliser un pion SturmB en attaque, le rapport de force est décalé d'une colonne vers la droite. L'emploi de plusieurs pions SturmB lors d'une attaque n'entraîne pas de bonus supplémentaire. Ils fournissent aussi un bonus de +1 au dé pour la maîtrise tactique.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur CP doit éliminer un pion SturmB si celui-ci a été utilisé pour bénéficier du décalage de colonne.

Comme indiqué en 12.2.8 (Conversion des points de dommage), un support SturmB doit subir la première perte de l'attaque dans laquelle il a été utilisé si le nombre de pdd est supérieur ou égal à 2. Les éventuelles pertes supplémentaires doivent être infligées normalement en commençant par l'unité de pointe. **Une perte sur un support SturmB ne peut pas remplacer une perte sur l'unité de pointe.**

Une perte sur un pion SturmB élimine celui-ci.

Un pion SturmB en défense ou subissant un bombardement est toujours la dernière unité à disparaître (i. e il est automatiquement éliminé quand l'unité à laquelle il est associé est elle-même éliminé).

15.3.3 LES ARDITI

Le mouvement des Arditi est décrit au paragraphe 11.3.2.

Un support Arditi peut être associé à un régiment italien, une brigade italienne ou une division italienne de moral 4.

Les Arditi ne confèrent pas de capacités de mouvement spéciales aux unités empilées avec eux lors de l'avance après combat.

Ils fournissent un bonus en attaque : si le joueur Entente décide d'utiliser un pion Arditi en attaque, le rapport de force est décalé d'une colonne vers la droite. L'emploi de plusieurs pions Arditi lors d'une attaque n'entraîne pas de bonus supplémentaire. Ils ne fournissent pas de bonus pour la maîtrise tactique.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur Entente doit éliminer un pion Arditi si celui-ci a été utilisé pour bénéficier du décalage de colonne.

Comme indiqué en 12.2.8 (Conversion des points de dommage), un support Arditi doit subir la première perte de l'attaque dans laquelle il a été utilisé si le nombre de pdd est supérieur ou égal à 2. Les éventuelles pertes supplémentaires doivent être infligées normalement en commençant par l'unité de pointe. **Une perte sur un support Arditi ne peut pas remplacer une perte sur l'unité de pointe.**

Une perte sur un pion Arditi élimine celui-ci.

Un pion Arditi en défense ou subissant un bombardement est

toujours la dernière unité à disparaître (i. e. il est automatiquement éliminé quand l'unité à laquelle il est associé est elle-même éliminée).

Rappel : une unité empilée avec un support Arditì peut quitter librement une ZdC ennemie. Le support Arditì est alors éliminé (voir 11.2.2).

15.4 LES CAMIONS

Le mouvement des camions est décrit au paragraphe 11.3.4.

Le support « Camions » représente la réserve centrale de 1800 camions mise en place par l'armée italienne après le rétablissement du front sur le Piave et ne sert qu'au transport d'unités ou de supports « Artillerie » comme décrit au paragraphe 11.3.4.1.

Seul le joueur Entente peut utiliser ce support, qui ne peut pas être capturé et réutilisé par le joueur CP puisqu'il est détruit s'il se retrouve seul en ZdC ennemie.

15.5 LES DÉPÔTS

Les dépôts ne se déplacent pas dans les scénarios utilisant uniquement les règles de base, comme décrit au paragraphe 11.3.5.

Les dépôts servent de source de ravitaillement pour leur camp (voir Phase de Ravitaillement, 9.0). Ils présentent 2 faces : une face « Source de Ravitaillement » et une face présentant un certain nombre de Points de Victoire (VP pour Victory Points en anglais sur le pion).

Contrairement aux autres supports, les dépôts ne sont pas détruits automatiquement s'ils se retrouvent seuls en ZdC ennemie : ils peuvent être capturés par l'adversaire et lui rapporter des Points de Victoire. Pour éviter leur capture, les dépôts doivent être détruits volontairement par le joueur qui les possède.

15.5.1 DESTRUCTION DES DÉPÔTS

La procédure pour détruire un dépôt est la même que celle pour détruire un pont mais on ne peut procéder qu'à **une seule tentative de destruction par dépôt par partie**.

Pour pouvoir être détruit, un dépôt doit répondre aux deux conditions suivantes :

- il faut qu'une unité ennemie soit dans un rayon de 3 hex du dépôt, compté à partir de l'hex du dépôt (ne compte pas dans les trois hex) jusqu'à l'hex ennemi (compte dans les trois hex) ;
- l'hex du dépôt doit se situer dans le rayon de commandement d'un QG ami. Le calcul du RdC obéit aux mêmes règles que celles du chap. 9.1.

Le joueur en phase lance alors un dé. Sur un jet de 1 à 4, le dépôt est détruit et le pion est retiré du jeu définitivement.

Si la tentative a échoué, le pion est retourné sur sa face présentant des VP (pour rappeler que la tentative de destruction a été faite). Le dépôt continue à fonctionner normalement comme source de ravitaillement pour son camp jusqu'à son éventuelle capture par l'adversaire.

15.5.2 CAPTURE DES DÉPÔTS

Par exception à la règle qui stipule que des unités des 2 camps ne peuvent pas se trouver dans le même hex, une unité amie peut pénétrer dans l'hex d'un dépôt ennemi si celui-ci s'y trouve seul (quelle que soit la face présentée par le dépôt) et y terminer son mouvement.

Le dépôt est alors considéré comme capturé et son pion retiré : le joueur qui a capturé le dépôt garde le pion devant lui face « VP » visible pour comptabiliser la capture du dépôt dans ses Points de Victoire en fin de scénario (voir Décompte des Points de Victoire, 16.0). L'unité qui capture le dépôt doit arrêter son mouvement dans l'hex de celui-ci.

Si une unité AH (uniquement) procède à la capture d'un dépôt italien, cette unité reçoit automatiquement un marqueur « Désorganisation ».

15.6 LES CHARS

Note : ce chapitre est une mise à jour des règles concernant les chars dans les autres opus de la série. En effet, les chars sont absents des scénarios d'I18 n'utilisant que les règles de base et ne sont présents dans le jeu de campagne que sous la forme d'un événement aléatoire.

15.6.1 LES CHARS FRANÇAIS ET ANGLAIS

Les chars français et anglais sont des unités de combat. Un pion char compte pour une unité dans l'empilement et possède un seul pas de perte. **Les chars exercent une ZdC et peuvent être désorganisés.**

Durant un combat, ils apportent leur potentiel d'attaque et de défense au même titre que l'infanterie.

En attaque, ils bénéficient de capacités spéciales :

- le bonus de coordination chars/infanterie correspond au nombre de colonnes de décalage à droite sur la CRT.
- le bonus de protection correspond au nombre de points de dommage devant être infligés au char pour l'éliminer.

Si une unité de chars est utilisée seule en attaque ou en défense, son moral est égal à son bonus de coordination.

Lors d'une attaque où une unité de chars est utilisée, si le nombre de points de dommage infligé à l'attaquant est égal ou supérieur au facteur de protection de l'unité de chars, celle-ci est éliminée. Les points de dommage restants sont appliqués en commençant par l'unité de pointe.

Si le nombre de points de dommage est inférieur au facteur de protection de l'unité de chars, les points de dommage sont appliqués de façon classique, en commençant pas l'unité de pointe (voir 12.2.8 et 12.3).

Exemple : un régiment français et un char Renault (facteur de protection 3) subissent un résultat A6. Le nombre de points de dommage étant supérieur au facteur de protection du char, celui-ci subit une perte pour 3 points de dommages. Puis, le régiment subit une perte (2 points de dommage) et est désorganisé (1 point de dommage). Sur un résultat A2, le char serait resté indemne et le régiment aurait subi une perte.

Une seule unité de chars peut apporter son bonus de coordination et de protection par combat en attaque. En cas de perte en défense, le char est la dernière unité de combat de l'hex à être éliminée.

Le mouvement des chars est limité par le terrain. Ils ne peuvent traverser ni un côté d'hex de crête (sauf par une route) ni un cours d'eau (fleuve ou rivière), excepté par un pont (routier ou ferroviaire). Les chars ne peuvent pas utiliser les passerelles.

Les unités de chars ne peuvent pas attaquer d'unités situées dans une ville majeure ou derrière une crête ou un cours d'eau.

15.6.1.1 Les chars français et anglais seuls en défense (règle optionnelle)

Si des chars français ou anglais sont attaqués par une ou des unités allemandes sans être empilés avec de l'infanterie et que lors de l'étape 7 du combat (Calcul du rapport de force, 12.2.4) le ratio final est égal ou supérieur à 6/1, les chars sont automatiquement éliminés.

Le joueur allemand lance uniquement un dé blanc et son dé de maîtrise tactique. Sur un résultat de 1 ou 2 au dé blanc, l'unité de pointe du joueur allemand est désorganisée. Sur un résultat de 3 à 6 au dé blanc, il n'y a pas d'effet sur les unités du joueur allemand.

Les résultats du dé maîtrise tactique sont ensuite appliqués normalement par le joueur allemand.

15.6.2 LES CHARS ALLEMANDS ET ITALIENS

Ils peuvent être utilisés de la même façon que les chars alliés (voir ci-dessus), à ceci près :

- les pions « Chars » allemands et italiens ne possèdent pas de potentiel de mouvement.
- ils sont placés durant la phase de combat lors de l'étape 1, directement avec une unité effectuant une attaque durant cette phase.
- ils comptent dans l'empilement pour une unité (1 point d'empilement).
- à l'issue du combat, les pions « Chars » allemands et italiens sont éliminés quoiqu'il arrive MAIS ils peuvent néanmoins être utilisés pour absorber un nombre de points de dommage (pdd) égal à leur bonus de protection (comme pour les chars alliés).

16.0 DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR

Lors de cette séquence, chaque joueur indique sur la piste correspondante les points de victoire obtenus lors de ce tour. Si ce tour est le dernier du scénario, les joueurs procèdent au décompte définitif et déterminent le vainqueur de la partie. Dans le cas contraire, le marqueur **Tour** est avancé d'une case et un nouveau tour commence. Les conditions de victoire sont décrites dans chaque scénario.

17.0 AVIATION

Note : les règles d'aviation ne sont pas utilisées dans le scénario d'introduction et sont optionnelles pour les autres scénarios. Leur utilisation est toutefois recommandée, une fois que les joueurs auront assimilé le reste du système de jeu.

Ces règles d'utilisation de l'aviation sont celles qui ont été réécrites par Nicolas Rident pour Somme 1918 et peuvent être utilisées pour le premier opus de la série, Marne 1918.

17.1 SUPPORTS AÉRIENS DISPONIBLES

La gestion des supports aériens disponibles se fait dans la partie « Aviation » de l'aide de jeu « Pistes », qui comporte 2 cases

« Available supports », une case « Air missions for the turn » et la Table de Supériorité Aérienne.

Chaque scénario spécifie le nombre de supports aériens disponibles pour chaque camp (voir Aides de jeu de mise en place des scénarios). Au début du jeu, ces supports aériens disponibles sont placés dans leur case « Available supports » respective.

Les supports aériens qui entrent en jeu comme renforts sont placés dans la même case au début de la Séquence administrative du tour où ils arrivent.

Durant la « Phase de supériorité aérienne » de la Séquence administrative, tous les supports aériens placés dans la case « Air missions for the turn » sont remplacés dans leur case « Available supports ».

Ensuite, un joueur lance un dé en appliquant les éventuels modificateurs (indiqués sur l'aide de jeu) et consulte la Table de Supériorité Aérienne. Le résultat du jet de dé modifié indique qui dispose de la supériorité aérienne pour le tour et donne le nombre de supports aériens disponibles pour un joueur.

Le joueur concerné choisit au hasard les supports indiqués parmi ceux disponibles dans sa case « Available supports » et les place dans la case « Air missions for the turn ».

Si le nombre indiqué par la table excède le nombre de supports aériens disponibles dans la case « Available supports » du joueur, celui-ci obtient automatiquement tous ses supports disponibles.

Seuls les supports aériens qui sont dans la case « Air missions for the turn » peuvent être utilisés pour effectuer des missions (si la météo le permet, voir 10.0) comme décrit en 17.2.

Note : chaque joueur dispose d'une aide de jeu au format d'une carte à jouer comportant la case « Air missions for the turn », utilisée dans le jeu de campagne. Les joueurs peuvent bien sûr décider d'utiliser ces aides de jeu plutôt que la case « Air missions for the turn » de l'aide de jeu commune.

Un support aérien utilisé pour effectuer une mission est placé sur un hex de la carte choisi par le joueur et doit y rester jusqu'à la fin de la séquence opérationnelle en cours. Il ne peut y avoir plus de deux supports aériens par hex de mission. Les supports aériens peuvent être placés en mission sur n'importe quel hex dans le Rayon de Commandement d'un QG ami au début de la Phase de mouvement du joueur en phase ou de celle de son adversaire.

À l'issue de chaque mission, un test est effectué. Le joueur auquel appartiennent les supports aériens présents sur la carte lance un dé par support présent sur la carte. Sur un résultat de 1 ou 2, le support aérien est

remplacé dans la case « Air missions for the turn ». Sur un résultat de 3 à 6, le support aérien est remplacé dans la case « Available supports » de son camp.

17.2 MISSION DES SUPPORTS AÉRIENS

Chaque support aérien peut effectuer l'un des 3 types de missions suivants :

- **Interdiction :** le joueur place un support aérien sur un hex dans le Rayon de Commandement d'un QG ami.
Les effets d'une mission d'interdiction sont les suivants : +1 point de mouvement pour entrer dans l'hex pour les unités ennemies, toute unité **ou pile** ennemie reculant après combat dans l'hex subit une perte supplémentaire (un pas de perte par pile).
- **Observation :** le joueur place un support aérien sur un hex occupé par au moins une unité amie ou ennemie dans le Rayon de commandement d'un QG ami.
Si les unités présentes sur cet hex font l'objet d'une attaque, le potentiel de bombardement total de l'artillerie amie (que ce soit en attaque ou en défense) est décalé d'une colonne vers la droite sur la table de bombardement. De plus, le jet de maîtrise tactique des unités amies engagées dans le combat est modifié (voir 12.2.6).
- **Bombardement :** une mission de bombardement peut être offensive ou défensive. Une mission de bombardement a lieu conjointement à une mission d'observation (une mission de bombardement nécessite donc la présence de deux supports aériens, l'un en mission d'observation et l'autre en mission de bombardement). Un bombardement aérien ne peut avoir lieu que dans le cadre d'un combat. Si les unités présentes sur cet hex font l'objet d'une attaque, le potentiel de bombardement du support aérien en mission de bombardement est ajouté à l'éventuel potentiel de bombardement de l'artillerie amie pour obtenir le potentiel de bombardement total. Ainsi, un hex peut être bombardé même en l'absence d'artillerie à portée de combat. Une contrebatterie ennemie ne peut être utilisée pour annuler le potentiel de bombardement apporté par un support aérien.

SCÉNARIOS

Chaque scénario simule l'une des offensives ayant eu lieu sur le front italien entre octobre 1917 et octobre 1918. En dehors du scénario d'introduction, ils sont classés par ordre chronologique mais les paragraphes ci-dessous les présentent par niveau de difficulté et de durée estimée.

Le scénario d'introduction « **Monte Grappa : la montagne sacrée** » permet de s'initier aux mécanismes du jeu et de découvrir les règles spécifiques de cet opus.

Le faible nombre de pions, la surface de jeu réduite et le découpage en 4 séquences opérationnelles en font un scénario volontairement court, jouable en une heure.

Le scénario 2 « **Radetzky : le dernier pari de Conrad** » permet de mettre en pratique les mécanismes du jeu et les règles spécifiques avec un nombre de pions et une surface de jeu plus importants que dans le scénario d'introduction.

Les joueurs qui connaissent déjà la série pourront commencer par ce scénario simple et jouable en deux heures.

Le scénario 3 « **Albrecht : la dernière chance des Habsbourg** » présente le même niveau de difficulté que le précédent mais son nombre de tours plus important augmente la durée de jeu.

Celle-ci est d'environ quatre heures.

Le scénario 1 « **Waffentreue : la bataille de Caporetto** » est un scénario assez imposant, avec beaucoup de pions et de nombreuses règles spéciales.

Les joueurs qui prévoient de se lancer dans le jeu de campagne sont vivement encouragés à jouer ce scénario plusieurs fois puisqu'il couvre les quatre premiers tours de celui-ci.

La durée de jeu de ce scénario est d'environ huit heures.

Enfin, les scénarios 4 « **Radetzky & Albrecht : La bataille du Solstice** » et 5 « **Vittorio-Veneto : la mort d'une armée** » sont des scénarios mettant en œuvre de nombreux pions sur une grande surface de jeu et intégrant des règles spéciales.

La durée de jeu pour ces deux scénarios est de dix à douze heures.

Chaque scénario sera décrit suivant le même modèle :

Durée : indique le nombre de tours de jeu.

Surface de jeu : indique quelle partie de quelle carte sera utilisée pour le scénario. Les unités ne pourront évoluer en dehors des limites définies et seront éliminées si elles sont obligées de quitter la surface de jeu.

Placement initial : indique quelles aides de jeu de placement seront utilisées pour le scénario.

Renforts : indique si des renforts entrent en jeu au cours du scénario et éventuellement sur quel QG précis. Voir 11.1.5 « Arrivée des renforts ».

Règles spéciales : indique les règles spécifiques à chaque scénario.

Conditions de victoire : indique les objectifs propres à chaque scénario et de quelle façon est désigné le vainqueur.

SCÉNARIO D'INTRODUCTION :

« MONTE GRAPPA, LA MONTAGNE SACRÉE »

Ce scénario simule la dernière offensive austro-allemande, en décembre 1917, en vue de s'emparer du Monte Grappa. Dernier engagement important des divisions allemandes sur le front italien, cette offensive avait pour but de déboucher dans la plaine de Vénétie et d'éviter ainsi de passer un nouvel hiver en montagne.

La résistance acharnée des troupes italiennes, moins de deux mois après le désastre de Caporetto, allait en décider autrement et faire du Monte Grappa, selon les dires du général allemand Krafft von Dellmensingen, « la montagne sacrée des Italiens ».

Durée : le scénario dure 2 tours, du 11 au 16 décembre 1917 (tours 17 et 18)

Surface de jeu : le scénario possède une carte dédiée (carte « Monte Grappa »). Les limites de la surface de jeu sur cette carte sont marquées par l'absence d'hexagones à l'ouest de la Brenta et à l'est du Piave.

Placement initial : voir aide de jeu de placement « Monte Grappa ».

Comme indiqué sur l'aide jeu, certaines unités CP commencent la partie réduites et/ou désorganisées.

Renforts : seul le joueur CP reçoit des renforts dans ce scénario.

Au début de la phase de mouvement CP de la 2^e séquence opérationnelle du tour 17, la 50 ID AH arrive en renfort et est empilée sur ou placée adjacente au QG XIV Armée. Elle peut bouger et combattre normalement dès cet instant.

Règles spéciales :

Le joueur CP détient l'initiative pour toute la durée du scénario.

Lors du premier tour (tour 17), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+1/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 1.

Le deuxième tour du scénario (tour 18) est un tour sans offensive et ne compte donc qu'une séquence opérationnelle.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis mauvais temps » lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 17, puis reste sur

« Mauvais temps » jusqu'à la fin du scénario.

Il n'y a donc ni tirage aléatoire de la météo ni utilisation des supports aériens ou des routes secondaires dans ce scénario.

Les doctrines des troupes de l'Entente sont les suivantes :

- Italiens « En évolution »
- Français « Cadorna/Foch »

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », toutes les unités de l'Entente ont donc leur potentiel de défense multiplié par 2 en tranchées et la coopération interalliée est possible mais avec application du malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique (même en cas de soutien d'artillerie uniquement).

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Les unités AH et allemandes sont considérées comme étant de même nationalité et ne se voient donc pas appliquer le malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique.

Conditions de victoire :

Le joueur CP remporte une victoire stratégique si, à la fin du scénario, au moins l'une de ses unités de combat occupe un hex de terrain clair au sud de la ligne de tranchées de l'Entente en étant capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au QG XIV Armée.

Le joueur CP remporte une victoire opérationnelle si, à la fin du scénario, il occupe les hex 2024 et 2026 avec des unités de combat capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au QG XIV Armée.

Si aucune de ces deux conditions n'est remplie à la fin du scénario, le joueur CP fait le total des hex de tranchées de l'Entente qu'il occupe ou contrôle (1 PV par hex) et y ajoute éventuellement la valeur des hex d'objectif (nombre de symboles « Croix de fer ») qu'il occupe ou contrôle.

- Si le total est supérieur à 5 PV, le joueur CP remporte une victoire tactique.
- Si le total est égal à 5 PV, le jeu se solde par un match nul
- Si le total est inférieur à 5 PV, le joueur Entente remporte la victoire.

Le niveau de victoire du joueur CP est abaissé d'un cran si, à la fin du scénario, le joueur Entente occupe au moins un hex de tranchées CP avec une unité de combat capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au QG IV Armata.

SCÉNARIO 1 : « WAFFENTREUE : LA BATAILLE DE CAPORETTO »

Ce scénario simule l'offensive austro-allemande d'octobre 1917, nommée « Waffentreue » (« Fraternité d'armes ») et conçue à l'origine pour alléger la pression exercée par les Italiens en rejetant ceux-ci derrière l'Isonzo ou, si possible, derrière le Tagliamento.

En faisant voler en éclats la II^e Armée italienne et en provoquant un recul du front d'environ 100 kilomètres, cette 12^e bataille de l'Isonzo allait faire du nom du petit village de Caporetto (aujourd'hui Kobarid en Slovénie) un nom commun synonyme de « désastre » en italien.

Durée : le scénario dure 4 tours, du 24 octobre au 4 novembre 1917 (tours 1 à 4).

Surface de jeu : le scénario possède une carte dédiée (carte « Caporetto »). Toute la surface de la carte est utilisée.

Placement initial : sur les aides de jeu de placement « Campaign & Caporetto », utiliser les unités dont la localisation est inscrite en **bleu**.

Comme indiqué sur les aides de jeu, certaines unités commencent la partie réduites.

Renforts : les deux camps reçoivent des renforts dans ce scénario.

Renforts CP :

- tour 1, 2^e séquence opérationnelle : 13SchD AH (8-9-4/4) + un support SturmB sur le QG XIV Armee ou adjacent à celui-ci ;
- tour 2, 1^{re} séquence opérationnelle : 4 ID AH (9-10-4/4) + un support SturmB sur le QG XIV Armee ou adjacent à celui-ci ;
- tour 2, 2^e séquence opérationnelle : 33 ID AH (8-9-4/4) + un support SturmB sur un QG ami au choix du joueur CP ou adjacent à celui-ci.

Renforts Entente :

- tour 1, 2^e séquence opérationnelle : 7 Alpini IT (3-4-5/5) et 8 Alpini IT (4-5-5/5) sur le QG II Armata et/ou adjacent à celui-ci
- tour 3, 1^{re} séquence opérationnelle : 3 DC IT (1-2-5/2) et 4 DC IT (1-2-5/2) sur un QG ami au choix du joueur Entente et/ou adjacent à celui-ci

Règles spéciales :

Le joueur CP détient l'initiative pour toute la durée du scénario.

Lors du tour 1, le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +3/+2/+1 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

Lors du tour 2, le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/0/0 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

Lors du tour 3, le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/0/0 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 1.

Le dernier tour du scénario (tour 4) est un tour sans offensive et ne compte donc qu'une séquence opérationnelle.

Le joueur CP bénéficie de l'événement « Brüchmuller » pendant la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 1.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis mauvais temps » lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 1. Elle est ensuite tirée aléatoirement.

La doctrine des troupes italiennes est « Cadorna/Foch ».

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », les unités italiennes ont donc leur potentiel de défense multiplié par 2 en tranchées.

Les unités AH et allemandes sont considérées comme étant de même nationalité et ne se voient donc pas infliger le malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique.

L'artillerie de corps italienne située en E2930 commence la partie avec un marqueur « Tir interdit ».

Elle ne peut effectuer aucun tir (en bombardement ou en contre-batterie) pendant les phases de combat et d'exploitation du joueur CP de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 1.

Le marqueur est retiré lors du segment d'ajustement des marqueurs, à la fin de la 1^{re} Séquence opérationnelle du joueur CP. Il n'y a pas d'effet ultérieur.

Note historique : *durant la journée du 24 octobre 1917, l'artillerie du corps d'armée du général Badoglio resta presque totalement inactive. De nombreux débats subsistent en Italie quant à la cause de cette inactivité...*

Certaines unités italiennes commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir 11.2.10 « Marqueurs Réserve en défense »).

Le joueur CP gagne des Points de Victoire si son adversaire retire les marqueurs « Réserve » pour pouvoir utiliser ces unités pendant les tours 1 et 2.

- Au tour 1, le joueur CP gagne 2 PV par marqueur retiré.
- Au tour 2, le joueur CP gagne 1 PV par marqueur retiré.

Les marqueurs sont retirés automatiquement et sans gain de PV pour le joueur CP dans les cas suivants :

- Si une unité CP devient adjacente à une unité italienne portant un

marqueur « Réserve », le marqueur « Réserve » de l'unité est retiré.

- Si une unité italienne portant un marqueur « Réserve » passe en mode « Retraite », le marqueur « Réserve » de l'unité est retiré.
- Lors de la Séquence administrative du tour 3, les marqueurs « Réserve » encore présents sont tous retirés.

Une fois pendant la partie, le joueur CP peut utiliser le pion « Rommel » comme suit :

Lors de la déclaration d'un combat en attaque auquel participe au moins une unité de l'Alpenkorps (AlpK), le joueur CP pose le pion « Rommel » sur l'unité italienne attaquée.

L'attaque est alors considérée comme concentrique (même si une autre unité italienne est adjacente à l'unité attaquée) et bénéficie donc d'un décalage d'une colonne vers la droite.

Si l'unité italienne recule après le combat, elle perd automatiquement un pas de pertes, même si elle recule à travers une autre unité italienne.

À partir du tour 3, le joueur CP peut utiliser les pions « Réfugiés » comme suit :

Au début de chaque Phase de mouvement du joueur **Entente**, le joueur CP peut poser 1, 2 ou 3 pions « Réfugiés » sur des unités ou des piles italiennes situées hors ZdC dans un rayon de 3 hex d'une unité CP.

Les unités ou piles ainsi marquées voient leur potentiel de mouvement divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) pour cette phase de mouvement. Une pile portant un pion « Réfugiés » peut se séparer, chaque unité de la pile faisant mouvement avec la moitié de son potentiel.

Les pions « Réfugiés » sont retirés dès la fin de la phase de mouvement du joueur Entente.

Deux fois dans la partie à partir du tour 2, le joueur CP peut placer un marqueur « Pont détruit » comme suit :

au début d'une Phase de mouvement du joueur **Entente**, le joueur CP peut placer un marqueur « Pont détruit » sur l'un des côtés d'un pont contrôlé par le joueur Entente si ce pont répond aux conditions de 11.2.5, c'est-à-dire qu'il se trouve dans le RdC d'un QG italien et qu'une unité CP est dans un rayon de 3 hex du pont en question.

Les deux marqueurs peuvent être posés au début de la même phase de mouvement.

Lors des Phases de ravitaillement des tours 2 à 4, pour chaque unité italienne qui devient « Non ravitaillée », le joueur Entente lance un dé.

Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité en question est immédiatement éliminée et ne reçoit donc pas de marqueur Non ravitaillé.

À partir du tour 2, le joueur Entente peut donner un Ordre de retraite à l'ensemble de ses unités. Cet Ordre de retraite est donné au début d'une phase de mouvement du joueur Entente et reste actif jusqu'à la fin du scénario à partir du moment où il est donné.

Dès que l'Ordre de retraite est donné, le joueur Entente peut, au début de chacune de ses Phases de mouvement, mettre en mode « Retraite » (voir 11.4) tout ou partie de ses unités de combat et de ses supports, y compris des unités qui avaient commencé la partie avec un marqueur « Réserve » (celui-ci est alors retiré sans gain de PV pour le joueur CP).

De plus, à partir du moment où l'Ordre de retraite est donné, le joueur Entente peut retirer volontairement de la carte un support « Artillerie » par séquence opérationnelle. Ces supports retirés volontairement compteront en fin de partie dans les unités italiennes sorties de la carte par le bord Ouest (voir ci-dessous, « Conditions de victoire »).

Si l'Ordre de retraite est donné au cours du tour 2 alors que le total de PV du joueur CP est inférieur à 15, le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat de 15 PV.

Si l'Ordre de retraite est donné au cours du tour 2 alors que le total de PV du joueur CP est égal ou supérieur à 15, le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat de 10 PV.

Si l'Ordre de retraite est donné au tour 3, le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat de 5 PV.

Si l'Ordre de retraite est donné au tour 4, il n'y a pas de gain de PV pour le joueur CP.

Rappel : il y a un modificateur de + 2 aux jets de dés pour tenter de détruire des ponts sur l'Isonzo lors du tour 1.

Conditions de victoire :

Le joueur CP remporte des Points de Victoire (PV) au fur et à mesure de la partie ainsi qu'à la fin du scénario sous certaines conditions.

Les PV remportés en cours de partie sont comptabilisés sur la piste « Victory Points » comme suit :

- quand le joueur CP capture un hex d'objectif, il marque le nombre de PV correspondant au nombre de symboles « Croix de Fer » de l'hex. Les PV correspondants sont retirés au joueur CP si le joueur Entente reprend un hex d'objectif.
- si le joueur CP capture le dépôt italien en 2720, il remporte 2 PV (voir 15.5 « Les dépôts »).
- pour chaque marqueur « Réserve » retiré par le joueur Entente au tour 1, le joueur CP remporte 2 PV.
- pour chaque marqueur « réserve » retiré par le joueur Entente au tour 2, le joueur CP remporte 1 PV.
- le joueur CP remporte 0, 5, 10 ou 15 PV si le joueur Entente donne un Ordre de retraite (voir ci-dessus).

À la fin du scénario, si le joueur CP possède au moins une unité de combat à l'ouest du fleuve **Tagliamento** et que cette unité est capable de tracer une ligne de ravitaillement vers un QG ami lui-même ravitaillé, le joueur CP compte s'il y a lieu les unités et supports italiens encore présents à l'est du fleuve **Tagliamento** et ajoute à son total les PV suivants :

- 2 PV par support Artillerie ou QG ;
- 2 PV par division de moral 4 à pleine force ;
- 1 PV par division de moral 4 réduite ;
- 1 PV par division de moral 2 ou 3, à pleine force ou réduite ;
- 1 PV par régiment ou brigade, à pleine force ou réduit.

De son côté, en utilisant le même barème, le joueur Entente fait le compte des unités et supports italiens qu'il a réussi à faire sortir de la carte par le bord ouest et le total obtenu par le joueur Entente est soustrait au total obtenu par le joueur CP.

Le vainqueur est désigné en fonction du résultat de cette soustraction :

- si le résultat est supérieur à +40 PV, le joueur CP remporte une victoire stratégique ;
- si le résultat est compris entre +15 et +40 PV, le joueur CP remporte une victoire opérationnelle ;
- si le résultat est compris entre -20 et +15 PV, le joueur CP remporte une victoire tactique ;
- tout autre résultat est une victoire du joueur Entente.

SCENARIO 2 : « RADETZKY : LE DERNIER PARI DE CONRAD »

Ce scénario simule l'offensive « Radetzky » lancée le 15 juin 1918 par le Groupe d'Armées du général Conrad von Hötzendorf sur l'Altipiano dei Sette Comuni et le Monte Grappa.

Conrad, ancien chef d'État-Major de l'armée austro-hongroise, avait toujours essayé d'imposer une nouvelle offensive dans ce secteur après celle de mai 1916, la « Strafexpedition »

Une nouvelle occasion se présentait à lui mais les Italiens, épaulés par quelques divisions françaises et anglaises, l'attendaient de pied ferme : la « Marche de Radetzky »* allait tourner court.

(* Célèbre marche militaire autrichienne composée en 1848 par Johann Strauss en hommage à la campagne victorieuse du Feld-Maréchal Radetzky contre les Piémontais quelques mois plus tôt)

Durée : le scénario dure 1 tour, du 15 au 17 juin 1918 (tour 24)

Surface de jeu : le scénario se joue sur la carte « 1918 West », dans une zone délimitée comme suit :

- limite Nord, la rangée d'hex 28xx incluse
- limite Sud, le bord Sud de la carte
- limite Ouest, la colonne d'hex xx13 incluse
- limite Est, la colonne d'hex xx28 incluse

Note : pour augmenter leur confort de jeu, il est conseillé aux joueurs de replier le quart nord de la carte, inutilisé dans ce scénario.

Placement initial : sur les aides de jeu de placement « Solstice, Radetzky & Albrecht », utiliser les unités dont la localisation est inscrite en **bleu**. Comme indiqué sur l'aide de jeu CP, une unité AH commence la partie réduite.

Renforts : aucun renfort n'arrive dans ce scénario.

Règles spéciales :

Le joueur CP détient l'initiative pour toute la durée du scénario.

Lors du seul tour du scénario (tour 24), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+1/0 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis ? » lors de la 1^{re} Séquence opérationnelle (lancer uniquement un dé : pair = « puis beau temps », impair = « puis mauvais temps »).

Les doctrines des unités de l'Entente sont les suivantes :

- unités italiennes, doctrine « Diaz »
- unités anglaises, doctrine « En évolution »
- unités françaises, doctrine « Cadorna/Foch »

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », toutes les unités de l'Entente ont donc leur potentiel de défense multiplié par 3 en tranchées et la coopération interalliée est possible sans le malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique.

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Deux divisions italiennes (en W1226 et W1227) commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir 11.2.10 « Marqueurs Réserve en défense »).

Le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat d'1 PV par marqueur retiré par le joueur Entente.

Option : pendant la mise en place, le joueur Entente peut choisir de remplacer les 4 régiments d'Alpini et le support Arditi situés en W1621 par la division « Display » 52 DF en utilisant l'aide de jeu appropriée.

Note : cela peut être utile pour exploiter des résultats de combat favorables, voir 14.0 « Exploitation ».

Conditions de victoire :

Le joueur CP remporte une victoire stratégique si, à la fin du scénario, au moins une de ses unités de combat occupe un hex de terrain clair au sud de la ligne de tranchées de l'Entente en étant capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé.

Le joueur CP remporte une victoire opérationnelle si, à la fin du scénario, il occupe au moins 3 hex de montagne au sud de la ligne de tranchées de l'Entente avec des unités de combat capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé OU s'il occupe deux des quatre hex 1714, 1920, 1922 et 2024 avec des unités de combat capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé.

Si aucune de ces conditions n'est remplie à la fin du scénario, le joueur CP fait le total des hex de tranchées de l'Entente qu'il occupe ou contrôle (1 PV par hex) et y ajoute éventuellement la valeur en PV des hex d'objectif (nombre de symboles « Croix de fer ») qu'il occupe ou contrôle et les PV acquis en cas de retrait de marqueurs « Réserve » par le joueur Entente.

- Si le total est supérieur à 3 PV, le joueur CP remporte une victoire tactique.
- Si le total est égal à 3 PV, la partie se solde par un match nul.
- Si le total est inférieur à 3 PV, le joueur Entente remporte la victoire.

Le niveau de victoire du joueur CP est abaissé d'un cran si, à la fin de la partie, le joueur Entente occupe un hex de tranchées CP avec une unité capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami.

SCENARIO 3 : « ALBRECHT : LA DERNIERE CHANCE DES HABSBOURG »

Ce scénario simule l'offensive « Albrecht » lancée en juin 1918 par le Groupe d'Armées du général Boroëvic en vue de forcer le passage du Piave.

Malgré les trésors d'héroïsme déployés par les troupes de toutes les contrées de l'empire, le manque de moyens et les crues du fleuve allaient condamner la dernière grande offensive de l'histoire de l'armée austro-hongroise à l'échec.

Durée : le scénario dure 3 tours, du 15 au 23 juin 1918 (tours 24 à 26).

Surface de jeu : le scénario se joue sur la carte « 1918 East », dans une zone délimitée comme suit :

- limite Nord, la rangée d'hex 25xx incluse
- limite Sud, le bord Sud de la carte
- limite Ouest, la colonne d'hex Wxx28 incluse
- limite Est, la colonne d'hex Exx10 incluse

Note : pour augmenter leur confort de jeu, il est conseillé aux joueurs de replier le quart nord de la carte, inutilisé dans ce scénario.

Placement initial : sur les aides de jeu de placement « Solstice, Radetzky & Albrecht », utiliser les unités dont la localisation est inscrite en vert. Comme indiqué sur l'aide de jeu Entente, certaines unités italiennes commencent la partie réduites.

Tous les ponts (routiers et ferroviaires) sur le Piave au sud de la rangée d'hex 17xx sont détruits. Il faut placer les marqueurs correspondants lors du placement initial.

Note historique : les ponts avaient été détruits par les Italiens dès novembre 1917, à la fin de la retraite.

Renforts : les deux camps reçoivent des renforts dans ce scénario, lors de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 25. Tous les renforts arrivent sur ou adjacents à un QG ami situé sur une route et/ou une voie ferrée.

AH : 12 rtSchD 5-6-4/3

IT : 1 DA (3 régiments d'assaut, moral 5), 22 DF 7-10-4/4 et 37 DF 7-9-4/4.

Règles spéciales :

Le joueur CP détient l'initiative pour toute la durée du scénario.

Lors du premier tour (tour 24), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+2/+1 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

Lors du deuxième tour (tour 25), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/+1/0 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

Lors du troisième tour (tour 26), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/0/0 ;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 1.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis ? » lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 24 (lancer uniquement un dé : pair = « puis beau temps », impair = « puis mauvais temps »).

Les doctrines des unités italiennes sont les suivantes :

- unités italiennes de tout type sauf régiments d'assaut de la 1 DA, doctrine « Diaz » ;
- régiments d'assaut de la 1 DA, doctrine Cadorna/Foch.

La doctrine principale est la doctrine « Diaz », toutes les unités italiennes (y compris la 1DA) ont donc leur potentiel de défense multiplié par 3 en tranchées.

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Plusieurs unités ou piles italiennes commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir 11.2.10 « Marqueurs Réserve en défense »).

Le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat d'1 PV par marqueur « Réserve » retiré par le joueur Entente.

Le joueur Entente dispose d'un support « Artillerie » fixe : c'est la Batterie Amalfi, dont le pion est situé en E0402.

Ce support respecte toutes les règles concernant l'artillerie sauf qu'il ne peut pas se déplacer (potentiel de mouvement = 0) et qu'il ne peut être utilisé qu'en bombardement (pas de face « Contre-batterie »).

La destruction de la Batterie Amalfi rapporte 1 PV au joueur CP comme indiqué au verso du pion. Le support « Batterie Amalfi » est détruit si une unité CP lui est adjacente alors qu'il est seul dans son hex.

Note historique : la Batterie Amalfi était un fort moderne (terminé en 1917), armé de 4 pièces de marine de 381mm et destiné à protéger Venise. Il fut utilisé pour appuyer les troupes italiennes pendant la bataille du Solstice.

Durant l'un des deux derniers tours du scénario (tour 25 et 26), le joueur Entente peut choisir d'avoir la supériorité aérienne.

Pour ce faire, il lui suffit de le déclarer au début de la Phase de supériorité aérienne du tour en question. Il n'y a pas de lancer de dé et le joueur Entente place automatiquement ses 2 supports aériens dans la case « Air missions for the turn ».

Dans ce scénario, les supports aériens italiens peuvent être utilisés pour tenter de détruire les passerelles AH (en plus des missions classiques) comme suit :

au début d'une Phase de mouvement amie, si la météo permet leur utilisation, le joueur Entente place un ou deux support(s) aérien(s) sur un hex où est posé un marqueur « Passerelle » AH et lance un dé par support aérien.

Sur un résultat de 1 à 4, le marqueur « Passerelle » est retiré de la carte (le joueur CP pourra tenter de le replacer lors de sa prochaine Phase de mouvement) et le(s) support(s) aérien(s) reste(nt) en place jusqu'à la fin de la Séquence opérationnelle en cours, comme pour une mission classique (voir 17.0 « Aviation »).

Modificateur : +1 au dé si une unité AH est présente dans l'hex où est placé le marqueur « Passerelle ».

Conditions de victoire :

Le joueur CP remporte une victoire stratégique si, à la fin du scénario, il occupe Treviso (hex 1234), Mestre (hex 0534) ou Venezia (hex 0336) avec une unité de combat capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé.

Si cette condition n'est pas remplie, le joueur CP fait le total des PV acquis au cours du scénario : valeur des hex d'objectif occupés ou contrôlés (nombre de symboles « Croix de Fer » de l'hex), marqueurs « Réserve » retirés par le joueur Entente (1 PV par marqueur), destruction de la Batterie Amalfi (1 PV).

Les ponts détruits doivent avoir été remis en état pour pouvoir compter la valeur de leur hex d'objectif dans ce total.

Le joueur CP ajoute ensuite à ce total 1 PV par unité de combat occupant à la fin du scénario un hex situé derrière la ligne de tranchées

italienne. Seules les unités à **pleine force** et capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé peuvent être comptabilisées.

Le joueur CP **retranche** enfin à ce total 1 PV par unité de combat (à **pleine force ou réduite**) et par support « Artillerie » occupant à la fin du scénario un hex situé derrière la ligne de tranchées italienne et incapable de tracer une ligne de ravitaillement.

- Si le résultat final est supérieur à 15 PV, le joueur CP remporte une victoire opérationnelle.
- Si le résultat final est compris entre 10 et 15 PV, le joueur CP remporte une victoire tactique.
- Si le résultat final est inférieur à 10 PV, le joueur Entente remporte la victoire.

SCÉNARIO 4 : « RADETZKY & ALBRECHT : LA BATAILLE DU SOLSTICE »

Ce scénario simule l'ensemble des offensives austro-hongroises de juin 1918 (voir scénarios 2 et 3).

Durée : le scénario dure 3 tours, du 15 au 23 juin 1918 (tours 24 à 26).

Surface de jeu : le scénario se joue sur les 2 parties de la carte « 1918 », au sud de la rangée d'hex 28xx incluse.

Note : pour augmenter leur confort de jeu, il est conseillé aux joueurs de replier le quart nord des deux parties de la carte, inutilisé dans ce scénario.

Placement initial : sur les aides de jeu de placement « Solstice, Radetzky & Albrecht », utiliser la totalité des unités.

S'il le souhaite, le joueur Entente peut ajouter le support « Camions » avec la 1 DA IT en W0422.

Comme indiqué sur les aides de jeu, certaines unités commencent la partie réduites.

Tous les ponts (routiers et ferroviaires) sur le Piave au sud de la rangée d'hex 17xx sont détruits. Il faut placer les marqueurs correspondants lors du placement initial.

Renforts : les 2 camps reçoivent des renforts dans ce scénario, tous durant la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 25. Tous les renforts arrivent sur ou adjacents à un QG ami situé sur une route et/ou une voie ferrée.

AH : 12 rtSchD 5-6-4/3

IT : 22 DF 7-10-4/4 et 37 DF 7-9-4/3

Règles spéciales :

Le joueur CP détient l'initiative pendant toute la durée du scénario.

Lors du premier tour (tour 24), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+1/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 4.

Lors du deuxième tour (tour 25), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/+1/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2.

Lors du troisième tour (tour 26), le joueur CP doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/0/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 1.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis ? » lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 24 (lancer uniquement un dé : pair = « puis beau », impair = « puis mauvais temps »).

Les doctrines des unités de l'Entente sont les suivantes :

- unités italiennes (sauf régiments d'assaut de la 1 DA), doctrine « Diaz »
- unités anglaises, doctrine « En évolution »
- unités françaises et régiments d'assaut de la 1 DA IT, doctrine « Cadorna/Foch ».

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », toutes les unités de l'Entente ont donc leur potentiel de défense multiplié par 3 en tranchées et la coopération interalliée est totale, sans le malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique.

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Plusieurs unités ou piles italiennes commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir 11.2.10, « Marqueurs réserve en défense »).

Le joueur CP bénéficie d'un gain immédiat d'1 PV par marqueur retiré par le joueur Entente.

Le joueur Entente bénéficie du support d'artillerie « Batterie Amalfi » (voir les règles spéciales du scénario 3).

Durant l'un des trois tours (tours 24 à 26), le joueur Entente peut choisir d'avoir la supériorité aérienne.

Pour ce faire, il lui suffit de le déclarer au début de la Phase de supériorité aérienne du tour en question. Il n'y a pas de lancer de dé et le joueur Entente place automatiquement ses 4 supports aériens dans la case « Air missions for the turn ».

Dans ce scénario, les supports aériens de l'Entente peuvent être utilisés pour tenter de détruire les passerelles AH (en plus des missions classiques) comme suit :

au début d'une Phase de mouvement amie, si la météo permet leur utilisation, le joueur Entente place un ou deux support(s) aérien(s) sur un hex où est posé un marqueur « Passerelle » AH et lance un dé par support aérien.

Sur un résultat de 1 à 4, le marqueur « Passerelle » est retiré de la carte (le joueur AH pourra essayer de le replacer lors de sa prochaine Phase de mouvement) et le(s) support(s) aérien(s) reste(nt) en place jusqu'à la fin de la Séquence opérationnelle en cours, comme pour une mission classique (voir 17.0, « Aviation »).

Modificateur : +1 au dé si une unité AH est présente dans l'hex où est placé le marqueur « Passerelle ».

Règle optionnelle (Et si ?) : les 2 joueurs peuvent choisir d'explorer ce qui serait arrivé si l'État-Major AH avait choisi de concentrer ses moyens sur l'un des 2 secteurs de l'offensive au lieu de les disperser.

Les règles spéciales et les conditions de victoire du scénario sont inchangées, aux quatre exceptions suivantes :

- lors du placement initial, le joueur CP peut choisir d'échanger la localisation de 3 divisions d'élite avec celle de 3 divisions de moral 4.
- lors du premier tour (tour 24), les modificateurs d'offensive sont +3/+2/+1 et le joueur CP peut placer uniquement 2 artilleries d'armée en mode « Offensive ».
- le joueur CP bénéficie de l'événement « Brüchmüller » lors de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 24.
- le joueur Entente ne peut pas choisir d'avoir la supériorité aérienne.

Conditions de victoire :

Le joueur CP remporte une victoire stratégique si, à la fin du scénario, il occupe avec des unités de combat capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé au moins trois des objectifs suivants : Schio (W1314), Thiene (W1317), Bassano (W1623), Montebelluna (W1629), Il Montello (W1732), Treviso (W1234), Mestre (W0534), Venezia (W0336).

Si cette condition n'est pas remplie, le joueur CP fait le total des PV acquis au cours du scénario : valeur des hex d'objectif occupés ou contrôlés (nombre de symboles « Croix de Fer » de l'hex), marqueurs « Réserve » retirés par le joueur Entente (1 PV par marqueur), destruction de la Batterie Amalfi (1 PV).

Les ponts détruits doivent avoir été remis en état pour pouvoir compter la valeur de leur hex d'objectif dans ce total.

Le joueur CP **ajoute** ensuite à ce total 1 PV par unité de combat occupant à la fin du scénario un hex situé derrière la ligne de tranchées

de l'Entente. Seules les unités à **pleine force** et capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé peuvent être comptabilisées.

Le joueur CP **retranche** enfin à ce total 1 PV par unité de combat (à **pleine force ou réduite**) et par support « Artillerie » occupant à la fin du scénario un hex situé derrière la ligne de tranchées de l'Entente et incapable de tracer une ligne de ravitaillement.

- Si le résultat final est supérieur à 20 PV, le joueur CP remporte une victoire opérationnelle.
- Si le résultat final est compris entre 15 et 20 PV, le joueur CP remporte une victoire tactique.
- Si le résultat final est inférieur à 15 PV, le joueur Entente remporte la victoire.

SCENARIO 5 : « VITTORIO-VENETO : LA MORT D'UNE ARMÉE »

Ce scénario simule l'offensive finale de l'armée italienne en octobre 1918, passée à la postérité sous le nom de bataille de Vittorio-Veneto.

Prévue initialement pour être déclenchée au printemps 1919, l'offensive fut avancée en urgence sous la pression du pouvoir politique en vue de profiter de la situation catastrophique de l'empire des Habsbourg.

Le but était d'avancer vite et loin pour s'asseoir dans une position favorable à la table des négociations, mais il allait falloir composer avec une armée austro-hongroise qui, bien que minée par les mutineries à l'arrière du front et le manque de ravitaillement, restait redoutable en première ligne.

Durée : le scénario dure 4 tours, du 24 octobre au 4 novembre 1918 (tours 31 à 34).

Surface de jeu : le scénario se joue sur l'intégralité des 2 parties de la carte « 1918 ».

Placement initial : voir aides de jeu de placement « Vittorio-Veneto ».

Comme indiqué sur les aides de jeu, certaines unités commencent la partie réduites.

Le joueur Entente dispose des 3 divisions « Display » italiennes.

Sur l'aide de jeu « 23 DF », le joueur Entente dispose un support Arditi et les régiments de Bersaglieri suivants : 2 Bers (2-2-5/4), 3 Bers (2-2-5/4), 8 Bers (3-4-5/5) et 13 Bers (3-3-5/5).

Sur l'aide de jeu « 52 DF », le joueur Entente dispose un support Arditi et les régiments d'Alpini suivants : 1 Alpini (5-6-5/5), 5 Alpini (3-4-5/5), 9 Alpini (4-5-5/5) et 10 Alpini (4-5-5/5).

Sur l'aide de jeu « 80 DF », le joueur Entente dispose un support Arditi et les régiments d'Alpini suivants : 6 Alpini (4-5-5/5), 13 Alpini (2-3-5/5), 17 Alpini (3-3-5/4) et 20 Alpini (2-3-5/4).

Tous les ponts (routiers et ferroviaires) sur la Piave au sud de la rangée d'hex 17xx sont détruits. Il faut placer les marqueurs correspondants lors du placement initial.

Renforts : seul le joueur Entente reçoit des renforts dans ce scénario. Lors de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 32, le régiment IT 15 Alpini (4-5-5/5) arrive sur ou adjacent à un QG ami.

Règles spéciales :

Le joueur Entente détient l'initiative pour toute la durée du scénario. Lors du premier tour (tour 31), le joueur Entente doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+1/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 2 dont l'une doit obligatoirement être l'artillerie d'armée située en W1824.

Lors du deuxième tour (tour 32), le joueur Entente doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +3/+2/+1;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 4 dont l'une doit obligatoirement être l'artillerie d'armée qui commence la partie en W1824.

Lors du troisième tour (tour 33), le joueur Entente doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +2/+1/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 4 dont l'une doit obligatoirement être l'artillerie d'armée qui commence la partie en W1824.

Lors du quatrième tour (tour 34), le joueur Entente doit déclarer le lancement d'une offensive dont les caractéristiques sont les suivantes :

- modificateurs d'offensive +1/0/0;
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode « Offensive » 3 dont au moins une doit être obligatoirement située sur la carte Ouest.

La météo est automatiquement « Brouillard matinal puis mauvais temps » lors de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 31.

Les doctrines des unités de l'Entente sont les suivantes :

- unités italiennes (sauf régiments d'assaut de la 1 DA et de la 2 DA), doctrine « Diaz »
- unités anglaises, doctrine « En évolution »
- unités françaises, US et régiments d'assaut italiens, doctrine « Cadorna/Foch »

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », toutes les unités de l'Entente ont donc leur potentiel de défense multiplié par 3 en tranchées (y compris les régiments d'assaut de la 1 DA et de la 2 DA) et la coopération interalliée est totale, sans le malus « Unités de nationalités différentes » à la maîtrise tactique.

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Durant l'un des trois derniers tours (tours 32 à 34), le joueur Entente peut choisir d'avoir la supériorité aérienne.

Pour ce faire, il lui suffit de le déclarer au début de la Phase de supériorité aérienne du tour en question. Il n'y a pas de lancer de dé et le joueur Entente place automatiquement ses 5 supports aériens dans la case « Air missions for the turn ».

À partir de la Phase de ravitaillement du deuxième tour (tour 32) et jusqu'à la fin du scénario, le joueur Entente peut placer lors de chaque phase de Ravitaillement 2 marqueurs « Non ravitaillé » sur des unités de combat AH ravitaillées. Les unités choisies doivent être situées hors ZdC dans un rayon de 5 hex d'une unité de l'Entente et sont dès lors considérées comme non ravitaillées jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement quand le ravitaillement est vérifié de nouveau.

Note historique : durant la deuxième partie de l'année 1918, le manque de ravitaillement était devenu endémique, surtout pour les unités de seconde ligne de l'armée AH, provoquant de nombreux cas de refus de retourner au front voire des mutineries.

À partir du deuxième tour (tour 32), au début de chaque 2^e Séquence opérationnelle, le joueur Entente lance les 2 dés de couleur pour voir si certains supports « Artillerie » AH doivent se voir appliquer un marqueur « Tir interdit ».

Les 2 joueurs consultent la table ci-dessous et chaque joueur applique le résultat donné par son dé (vert = CP, bleu = Entente) en plaçant des marqueurs « Tir interdit » sur des supports « Artillerie » AH qu'il choisit.

- 1 ou 2 : pas d'effet
- 3 : une artillerie de corps
- 4 : une artillerie d'armée
- 5 : deux artilleries de corps
- 6 : une artillerie de corps et une artillerie d'armée.

Les marqueurs sont retirés à la fin de la 2^e Séquence opérationnelle de chaque tour.

À partir du troisième tour (tour 33), le joueur CP doit vérifier au début de chacune de ses Phases de mouvement l'attitude des unités hongroises (symbole OTAN vert).

Pour ce faire, il lance un dé pour chaque unité hongroise présente sur la carte.

Si le résultat est supérieur au moral d'une unité, cette unité est immédiatement et définitivement retirée du jeu.

Note historique : quand la Hongrie déclara son indépendance le 30 octobre 1918, son gouvernement appela immédiatement les divisions « Honved » à revenir défendre le territoire hongrois. Toutes les unités ne reçurent pas cet ordre au même moment et certaines n'y obéirent pas immédiatement.

Lors du dernier tour (tour 34), les divisions de cavalerie italiennes ravitaillées ne dépensent qu'1/2 point de mouvement par hex lorsqu'elles se déplacent le long d'une route.

La 3^e Séquence opérationnelle du dernier tour (tour 34) ne comporte que le tirage de la météo et la Phase de mouvement de l'Entente, puis la partie prend fin.

Note historique : alors que l'armée austro-hongroise appliqua l'armistice dès sa signature le 3 novembre à 15h30, les troupes italiennes reçurent l'ordre d'avancer le plus loin possible pendant 24 heures et de considérer toute unité AH rencontrée comme prisonnière.

Conditions de victoire :

Le joueur Entente doit contrôler un maximum d'hex d'objectif et isoler le plus possible d'unités AH pour remporter la victoire.

Il y a 39 PV d'hex d'objectif répartis sur la surface de jeu (nombre de symboles « Cocarde italienne » des hex d'objectif).

Le joueur Entente comptabilise sur la piste « Victory points » les PV

des hex d'objectif conquis au fur et à mesure de la partie (et retranche éventuellement les PV correspondants en cas de reprise d'un hex d'objectif par le joueur CP).

Les ponts doivent être opérationnels pour pouvoir comptabiliser la valeur de leur hex d'objectif.

À la fin du scénario, il ajoute les PV suivants pour les unités et/ou supports AH incapables de tracer une ligne de ravitaillement :

- 2 PV par division de moral 4 à **pleine force**
 - 2 PV par support Artillerie ou QG
 - 1 PV par division de moral 4 **réduite**
 - 1 PV par division de moral 2 ou 3 à **pleine force ou réduite**
 - **1 PV par brigade à pleine force ou réduite.**
- Si le résultat final est supérieur à 50 PV, le joueur Entente remporte une victoire stratégique.
 - Si le résultat final est compris entre 41 et 50 PV, le joueur Entente remporte une victoire opérationnelle.
 - Si le résultat final est compris entre 31 et 40 PV, le joueur Entente remporte une victoire tactique.
 - Si le résultat final est compris entre 25 et 30 PV, la partie se solde par un match nul.
 - Si le résultat final est inférieur à 25 PV, le joueur CP remporte la victoire.

Le niveau de victoire est abaissé d'un cran si le joueur Entente ne contrôle pas Trento (hex W2709) à la fin du scénario.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Conception, développement et recherches historiques : Stéphane Sénéchal

Système de jeu original : Nicolas Rident

Graphismes : Angelica Caradec et Thomas Pouchin

Mise en page : Angelica Caradec et Julia Brétéché

Version anglaise des règles : Angus Clarke

Relecteurs : Laurent Closier et Antoine Picardat

Chef testeur : Antoine Picardat

Testeurs : Laurent Closier, Bertrand Fauvel, Marco Ferrari, Philippe Gicquel, Rodolphe Harivel, Florent Maisonneuve, Luc Olivier, Thomas Pavageau, Thomas Pouchin, Nicolas Rident

Chef de projet : Florent Coupeau

Remerciements à Nicolas Rident et Thomas Pouchin pour m'avoir mis le pied à l'étrier ainsi qu'à Enrico Acerbi pour son travail sur l'ordre de bataille et le titre de l'événement « Niema rum, niema sturm ».

Remerciements spéciaux à mon indispensable ami Antoine Picardat pour l'ensemble de son œuvre sur ce jeu.

Stéphane Sénéchal

*Pour mon fils Quentin et ceux de sa génération,
puisse notre passé servir leur avenir.*

NUTS!
PUBLISHING



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

SEQUENCE DE JEU DE BASE DÉTAILLÉE

SEQUENCE ADMINISTRATIVE

- Phase de Déclaration des offensives (8.0) :

le joueur détenant l'initiative déclare s'il lance une offensive. Lancer une offensive apporte les avantages suivants :

- Le tour comporte deux séquences opérationnelles supplémentaires.
- Une ou plusieurs (selon les indications du scénario) artilleries d'armée peuvent être placées en mode « Offensive ».
- Les unités attaquant un hex à portée d'une artillerie d'armée en mode « Offensive » bénéficient d'un modificateur d'offensive lors de la résolution du combat (12.2.4 et 12.2.6).
- Le joueur ayant l'initiative peut placer des unités en réserve (11.2.8).

- Phase de Ravitaillement (9.0) :

chaque joueur vérifie que toutes ses unités sont ravitaillées, en commençant par les QG.

Une unité de combat non ravitaillée reçoit un marqueur correspondant à son nouveau statut et subit les effets suivants :

- Elle ne peut pas attaquer. Si elle est attaquée, elle subit un décalage d'une colonne lors de la résolution du combat (12.2.4).
- Elle doit se déplacer uniquement de manière à revenir au plus vite dans le rayon de commandement d'un QG ami ou d'une source de ravitaillement amie.

Une unité de combat portant déjà un marqueur « Non ravitaillé » est retirée du jeu si elle ne se trouve pas à nouveau dans le rayon de commandement d'un QG ami et/ou d'une source de ravitaillement amie.

Une unité de support non ravitaillée est retirée immédiatement du jeu.

- Phase de Supériorité aérienne (17.0) :

le joueur ayant l'initiative consulte la Table de Supériorité Aérienne pour déterminer le nombre de supports aériens disponibles pour le tour (17.0).

1^{RE} SEQUENCE OPERATIONNELLE

- Phase de météo (10.0) :

le joueur ayant l'initiative lance 2 dés pour déterminer la météo de la séquence opérationnelle.

- Phase de mouvement du joueur ayant l'initiative (11.0) :

le joueur ayant l'initiative peut déplacer tout ou partie de ses unités et effectuer les actions suivantes :

- Déclaration des missions pour les supports aériens avant toute autre action (17.1)
- Arrivée des renforts (11.1.5)
- Relève (11.2.2)
- Pose de passerelles (11.2.4)
- Destruction/Reconstruction de ponts (11.2.5)
- Marche forcée (11.2.6)
- Mise en place des marqueurs « Réserve » (11.2.8) et « Désengagement » (11.2.7)

- Phase de combat du joueur ayant l'initiative (12.0) :

le joueur ayant l'initiative peut lancer des combats avec tout ou partie de ses unités adjacentes à une unité ennemie.

Déroulement d'un combat :

- **Étape 1** : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur ayant l'initiative (12.2.1)
- **Étape 2** : L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat (12.2.2)
- **Étape 3** : Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et, parmi celles-ci, celles qui effectueront un tir de contre-batterie (12.2.2)

- **Étape 4** : L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contre-batterie (12.2.2)
- **Étape 5** : Détermination des résultats du bombardement de l'attaquant, puis du défenseur (12.2.2 et 15.2.2)
- **Étape 6** : Désignation des unités de pointe pour l'attaque et la défense (12.2.3)
- **Étape 7** : Calcul du rapport de force (12.2.4)
- **Étape 8** : Résolution du combat (12.2.5)
- **Étape 9** : Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique (12.2.6)
- **Étape 10** : Le défenseur puis l'attaquant convertissent les points de dommage (Pdd) en pertes en tenant compte des résultats de maîtrise tactique (12.2.7 et 12.2.8).

Le défenseur peut retraiter (12.3) et l'attaquant avancer (12.4) après le combat.

- Phase de désengagement du joueur ayant l'initiative (13.0) :

le joueur ayant l'initiative peut tenter de désengager ses unités portant un marqueur « Désengagement ». Un désengagement est conduit comme une retraite après combat (13.0 et 12.3)

- Phase d'exploitation du joueur ayant l'initiative (14.0) :

le joueur ayant l'initiative peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

- Combat d'exploitation avec ses unités portant un marqueur « Exploitation » adjacentes à des unités ennemies et/ou retrait des marqueurs « Exploitation » des unités adjacentes à des unités ennemies et qui ne les attaquent (14.1)
- Mouvement d'exploitation avec ses unités portant un marqueur « Exploitation » et non adjacentes à des unités ennemies (moitié du potentiel de mouvement, arrondi au supérieur) et des unités portant un marqueur « Réserve » (potentiel de mouvement +2) (14.2)
- Ajustement des marqueurs des deux camps (14.3) :

Les deux joueurs retirent les marqueurs « RG » des unités qui ne se situent pas dans une ZdC ennemie.

Les marqueurs « DG » des deux camps sont automatiquement retournés sur leur face « RG ».

Les marqueurs « Exploitation », « Réserve », « Désengagement » et « Cloué » sont tous retirés de la carte.

- Phases de mouvement, combat, désengagement et exploitation du joueur en réaction :

le joueur en réaction effectue ces quatre phases de la même manière que le joueur ayant l'initiative avant lui.

À l'issue de la 1^{re} séquence opérationnelle, si le joueur ayant l'initiative a déclaré une offensive, 2 séquences opérationnelles supplémentaires sont jouées, chacune suivant la séquence de jeu de la première.

2^E SEQUENCE OPERATIONNELLE (si une offensive est en cours)

3^E SEQUENCE OPERATIONNELLE (si une offensive est en cours)

Séquence de décompte des points de victoire (PV) et fin de tour (16.0)

Les joueurs indiquent les PV obtenus pour ce tour en faisant progresser les marqueurs « PV » sur la piste correspondante. Si ce tour est le dernier de la partie, on détermine le vainqueur du scénario. Dans le cas contraire, le marqueur « Tour » est avancé d'une case et les joueurs commencent le tour suivant.