



Budget

Proposition de budget pour *Marmitages*, pour parties de 60 à 120 points par camp :

- Infanterie inexpérimentée : 1 point pour deux unités
- infanterie standard / cavalerie : 1 point par unité
- infanterie d'élite : 2 points par unité , ou 3 points si *Troupe d'Assaut*
- nid de mitrailleuses : 2 points
- blindés : 2 points par unité
- points d'artillerie : 1 point par PA
- point de gaz ou d'aviation : 2 points pour chaque
- barbelés : 1 point par section
- tranchées : 2 points par section
- fortins : 3 points par fortin

Pour un scénario de type « attaque/défense », prévoir un rapport de forces de 2 contre 1 en faveur du joueur attaquant, avec de 20 à 40% des budgets respectifs consacrés aux PA, puis allouer au joueur en défense un nombre d'éléments de défense totalisant jusqu'à 40% de son propre budget.

Exemple :

- joueur attaquant ; 70 points de troupes + 30 points de PA,
- joueur défenseur ; 30 points de troupes + 20 points de PA + 20 points d'éléments de défense.

Règles additives optionnelles

13 - Attrition

Pour un secteur subissant plusieurs assauts dans un même tour, un - 1 s'applique par assaut successif au delà du premier. Par exemple, un malus de - 2 s'appliquera à un secteur assailli de trois côtés.

14 - Barrage d'artillerie légère

Le coût des PBP d'artillerie légère est réduit à 2 points seulement par PBP, mais ils infligent un nombre correspondant de points de dégâts sur les scores de « 1 » ou de « 2 » seulement.

15 - Barrage roulant (artillerie lourde seulement)

Lorsqu'un Bombardement Préliminaire affecte plusieurs secteurs contigus longitudinalement, le coût des PBP est réduit à 2 PA par point pour le second secteur ciblé dans le prolongement du premier, puis à 1 PA si un troisième ou un quatrième secteur sont affectés dans le prolongement.

16 - Barrage d'interdiction

A la fin de son propre tour, le joueur qui déclare un tir d'interdiction place des pions de PA dans le(s) secteur(s) visé(s), au même coût que les PBP. Ces tirs sont résolus à la fin du tour de son adversaire ; ce dernier peut donc soustraire ses troupes aux tirs d'interdiction en évacuant les secteurs menacés dans sa propre séquence de mouvement, ou bien il peut choisir de les laisser sur place à leurs risques et périls en pariant sur un échec de la tentative adverse.

Les tirs d'interdiction sont résolus comme les bombardements préliminaires, en occasionnant donc prioritairement la destruction éventuelle des éléments de défense ; s'il n'y a pas d'éléments de défense dans le secteur ciblé ou s'ils ont été éradiqués, les points de dégâts excédentaires occasionnent alors non seulement le bouleversement du terrain, mais aussi l'élimination des unités s'y trouvant malencontreusement, à raison d'une unité perdue par point de dégât excédentaire infligé, au delà du premier si le secteur est une zone d'*agglomération* ou de *végétation dense* (voir 21 et 22).



17 - Brouillard de guerre

Pour plus d'incertitude, les joueurs peuvent opter pour un déploiement initial en « double aveugle ».

18 - Formations en rangs serrés

Le joueur qui opte pour cette doctrine encore largement en vigueur au début du conflit peut outrepasser la contenance maximale des secteurs avec une unité d'infanterie supplémentaire, permettant ainsi de cumuler un maximum de cinq unités dans un même secteur. En contrepartie, les pertes subies dans un secteur en surnombre comptent double ; par exemple, si un joueur totalise « 7 » et son adversaire « 9 », le secteur surclassé subira quatre pertes, au lieu de deux normalement.

19 - Infiltration

Seules les *Troupes d'Assaut* à pied à partir de 1916 (Sturmtruppen, Arditi, etc.) peuvent effectuer un mouvement en diagonale entre deux secteurs occupés par des unités adverses.

20 - Mouvements stratégiques

Dans le cadre de scénarios supposant l'usage implicite de voies de communications praticables, le mouvement des unités peut alors être augmenté jusqu'au double de leurs capacités si elles ne sont à aucun moment adjacentes par un côté à un secteur occupé par l'adversaire, et si leur déplacement n'est pas écourté par un terrain « difficile » (à l'exception des *agglomérations*, voir ci-dessous).

21 - Secteurs d'agglomération

Traités comme *terrain difficile* (1 point en défense), mais accessibles aux véhicules et sans test pour en sortir, sauf s'ils ont été bouleversés par un bombardement outre mesure.

En contrepartie, les blindés y combattent en défense avec un point seulement.

22 - Secteurs de végétation dense

Traités comme *terrain difficile*, impraticables pour les véhicules, et requièrent de surcroît de tirer **4 ou + sur 1d6** pour permettre aux autres unités d'attaquer à partir de ce type de terrain ou de le quitter. Si un secteur de végétation dense est ravagé suite à un bombardement outre-mesure, le test ne s'applique pas mais le terrain reste inaccessible aux véhicules.

23 - Secteurs d'escarpements

Idem *végétation dense* en termes de jeu (voir ci-dessus), mais rien ne change suite à un bombardement outre-mesure. Les *troupes de montagne* (chasseurs alpins, gebirgs jägers, alpini) nes sont pas soumises au test pour attaquer à partir de ce type de terrain ou pour en sortir.

24 - Unités cyclistes

Idem cavalerie, mais pas de mouvement en diagonale. En contrepartie, éliminées comme l'infanterie.

25 - Unités de soutien d'armes lourdes mobiles

Mouvements idem infanterie (1 secteur), mais avec une valeur de combat de 1d3 points, en attaque comme en défense (et non pas 1 + 1d3 points en défense comme les nids de mitrailleuses).

Coût : 2 points par unité. Éliminées comme l'infanterie, mais ne peuvent pas poursuivre dans un secteur perdu par l'ennemi suite à un combat victorieux.

26 - Unités de Tachankas

Idem cavalerie, mais avec une valeur de combat de 1d3 points, en attaque comme en défense (et non pas 1 + 1d3 points comme les nids de mitrailleuses). Coût : 2 points par unité.

Éliminées prioritairement à tout autre type de troupe, même cavalerie.



GENERATEUR DE TERRAIN

Pour une détermination aléatoire du terrain selon la localisation du scénario, chaque joueur tire 2d6 pour chacun des secteurs de son côté de table, un clair et un foncé, et applique les résultats selon le tableau proposé ci-dessous (tout autre score équivalant à un terrain dégagé) :

Localisation :	6 sur le dé clair	6 sur le dé foncé	score double 6
Europe de l'Ouest	Terrain difficile	Végétation dense	Zone Urbaine
Front Ouest 1915/18	Terrain difficile	Terrain difficile	Ruines
Europe de l'Est	Végétation dense	Terrain meuble*	Zone Urbaine
Balkans	Terrain difficile	Escarpements	Zone Urbaine
Steppe/savane	Terrain dégagé	Terrain difficile	Végétation dense
Région Alpine	Escarpements	Escarpements	Végétation dense
Désert/aride	Terrain dégagé	Terrain difficile	Terrain meuble*

* : idem *végétation dense*, mais aucun bénéfice défensif

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>