

La Der des Ders



Règle *Grand Tactique* pour la période 1912/1923 (V2.02, janvier 2017)

1 Généralités

1. 1 – Matériel pour jouer

La règle requiert l'emploi de dés 6 et de dés 10 (notés d6 et d10), de dés de moyenne numérotés 2/3/3/4/4/5 (notés d5), et de quelque marqueurs. Tout type de terrain et tout standard de figurines peut convenir, du 1/300^{ème} au 1/72^{ème}.

1. 2 – Échelles de représentation

Une **unité** représente un contingent d'infanterie ou de cavalerie de l'ordre d'un bataillon, pour les effectifs les plus réduits, jusqu'à une division pour les plus importants. L'artillerie ne nécessite pas d'être spécifiquement représentée ; son efficacité est directement intégrée et prise en compte dans la puissance de feu d'une unité selon son *mode d'action* (1. 7).

La valeur de l'**Unité de Distance** (UD), par exemple 10cm, est fixée par convention entre les joueurs en fonction de la taille des sujets et de la surface de jeu disponible.

1. 3 – Points de Cohésion

Chaque unité est représentée par un ensemble d'**éléments** (1. 4), totalisant de **1 à 4 points de cohésion** en comptant 1 point par élément ; la **Valeur de Cohésion** (VC) d'une unité correspond donc au nombre d'éléments qui la composent.

Quand sa Valeur de Cohésion tombe à zéro, l'unité est bien évidemment éliminée.

1. 4 - Modes de représentation

En principe, un **élément** correspond à une plaquette regroupant deux ou trois sujets sous forme d'une petite saynète, ou même à une figurine individuelle, mais le système de jeu peut être facilement adapté à tout autre type de représentation au gré des préférences esthétiques de chacun. Par exemple, pour les joueurs qui ne souhaitent pas visualiser les pertes en retirant les figurines, un petit dé placé derrière l'unité peut indiquer sa Valeur de Cohésion ; on peut également employer des marqueurs, avec par exemple un code de couleurs idoine :

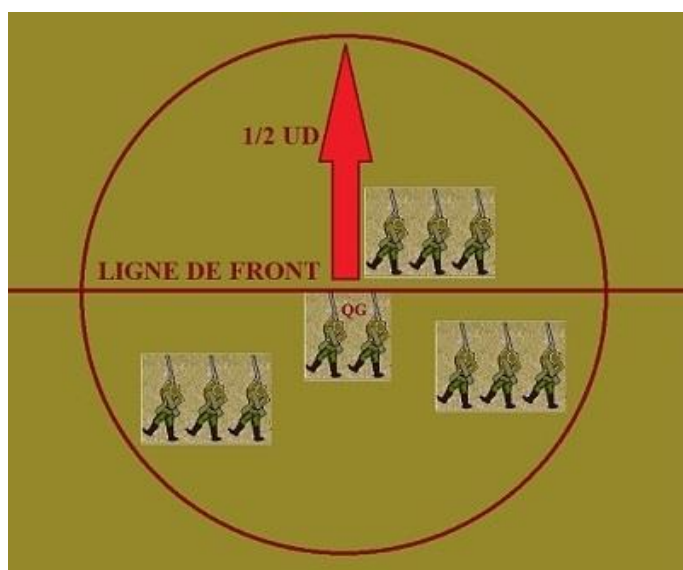
- pas de jeton ; VC 4 (moral élevé et effectif complet)
- jeton **vert** ; VC 3 (cohésion fragile, ou effectif réduit)
- jeton **jaune** ; VC 2 (cohésion fragile **et** effectif réduit)
- jeton **rouge** ; VC 1 (unité laminée et/ou démoralisée)



Ci-contre : une unité d'infanterie à trois points de cohésion (VC 3).

1. 5 – Les QG

Chaque unité est commandée par un de ses éléments désigné comme **QG** et identifié de manière explicite, par exemple avec une figurine d'officier ; c'est cet élément qui sert de référence pour **toutes les mesures** et pour déterminer la **situation tactique** de l'unité ainsi que sa **zone d'influence** et sa **ligne de front** ; la plaquette de l'élément QG doit donc avoir de préférence une forme plus ou moins carrée ou rectangulaire. Les autres éléments composant l'unité sont simplement répartis autour du QG dans un rayon d'environ $\frac{1}{2}$ UD, et on considère que deux unités sont en contact quand 1 UD sépare leurs QG respectifs.



Ci-contre : exemple d'unité d'infanterie à quatre points de cohésion.

Le cercle rouge représente la "zone d'influence" de l'unité, de 1 UD de diamètre, et centrée sur son élément QG.

La ligne de front est également déterminée par le position de l'élément QG et par son orientation.

Par convention, l'élément QG d'une unité est le dernier à être éliminé.

1.6 - Zones de Contrôle

Outre sa zone d'influence, toute unité exerce également une **Zone de Contrôle** (ZdC), dont la surface correspond à un périmètre d'1 UD de rayon centré sur son QG.

Note : si on utilise une surface de jeu en hexagones, la Zone d'Influence d'une unité correspond bien évidemment au secteur qu'elle occupe, et sa ZdC correspond simplement aux six hexagones qui l'entourent.

1.7 - Modes d'Action

En cours de jeu, les unités réagissent en fonction de leur **mode d'action**.

- **Statique** : l'unité est immobile mais on considère qu'elle bénéficie du soutien de son artillerie lourde et de celui de son artillerie de campagne, et que l'emploi des groupes de mitrailleurs est optimisé.
- **En progression** : l'unité avance en gardant le soutien de son artillerie de campagne ; en revanche on considère qu'elle perd celui de l'artillerie lourde.
- **En avance rapide** : l'unité peut bouger au maximum de sa capacité, mais elle perd tout soutien d'artillerie.

1.8 - Différents types de terrains

Délimiter clairement les différents types de terrains pour éviter tout litige en cours de jeu.

- « **Clair** ». Terrain praticable, sans pénalité.
- « **Route** ». Compte comme ½ UD pour le calcul de la Ligne de Ravitaillement si la route relie l'unité à sa base. En outre, la capacité de mouvement d'une unité est augmentée d'1 UD en cas d'*avance rapide* effectuée intégralement sur route.
- « **Terrain accidenté** ». Terrain bouleversé, marécage, rocaille, etc. Une unité consomme un Point de Ressource supplémentaire (voir 2. 2) lorsqu'elle est située dans ce type de terrain, ou si sa Ligne de Ravitaillement traverse ce type de terrain. En outre, une unité qui pénètre dans une zone de terrain accidenté ne peut pas en sortir dans le même tour de jeu.
- « **Très accidenté** ». Végétation inextricable, réseau de barbelés, etc. Idem terrain accidenté, mais une unité qui pénètre dans un terrain de ce type ne peut ni effectuer d'assaut ni de tir dans le même tour de jeu. De plus, une unité ne peut pas effectuer une *avance rapide* à partir d'un terrain *très accidenté*. Impraticable pour les troupes montées et les véhicules à roues.
- « **À-pic** » : impassable, ou assimilé à un secteur de terrain *très accidenté*, pour les troupes de montagne spécialisées seulement.
- « **Agglomération** ». Une unité qui investit un secteur de constructions ne peut pas en sortir ni initier un assaut ou effectuer un tir dans le même tour de jeu. En revanche, les bénéfices idoines s'appliquent vers ou à partir d'une agglomération si elle est desservie par une route.
- « **Cours d'eau franchissable** » : terrain accidenté, avec interruption du mouvement en parvenant au bord de la rive opposée en cas de traversée à gué.

En outre, certains types de terrains confèrent à l'infanterie un **bénéfice tactique** (hauteur, agglomération), ou un **couvert** (végétation dense, agglomération, retranchements).

2 TOUR DE JEU

1- Tirage simultané des **points de ressource** (2.2) pour les deux camps

2- Phase d'actions des deux camps (ravitaillements, mouvements et combats), avec alternance d'activation aléatoire (2.3).

2. 1 – Bases Arrières

Chaque camp dispose d'une ou de plusieurs **Bases Arrières (BA)**, matérialisée chacune par un élément spécifique (campement, citerne, batterie, etc.), ou même par un simple marqueur symbolique. Selon l'ordre de bataille, prévoir une BA pour quatre unités, en arrondissant au multiple de 4 inférieur. Une fois positionnées sur la table de jeu en fonction du scénario, les BA sont inamovibles pour toute la durée du jeu.

2. 2 – Points de Ressources

A chaque tour de jeu, chaque Base Arrière produit **1d5 - 1 Points de Ressources (PR)**, qui symbolisent le ravitaillement et l'approvisionnement en munitions des unités opérationnelles. La production de PR est matérialisée par des jetons que les joueurs gardent à portée de main. Les points de ressources provenant de différentes bases peuvent être mis en commun et accumulés, mais **au maximum la moitié** des PR inutilisés (en arrondissant à l'entier supérieur) peut être conservée d'un tour sur l'autre.

2. 3 - Activations

En séquence d'actions, les unités sont jouées l'une après l'autre selon un ordre aléatoire. Pour cela, on mélange dans un gobelet opaque des jetons dont la couleur identifie le camp, et dont le nombre correspond au nombre d'unités présentes sur la table. Les jetons sont piochés l'un après l'autre ; le joueur du camp désigné par la couleur piochée active une unité de son choix puis il place le jeton auprès de son QG pour indiquer qu'elle a été activée.

2.4 – Activations groupées

Lorsqu'il prend l'initiative, le joueur peut activer plusieurs unités adjacentes formant une chaîne (QG respectifs à 1 UD les uns des autres), en prélevant du gobelet le nombre de jetons correspondant et en les attribuant aux unités activées.

2. 5 - Ravitaillement

Une unité activée **non ravitaillée** ne peut ni *tirer*, ni effectuer un *assaut* ou une *avance rapide*, et peut juste *progresser*. Une unité est ravitaillée gratuitement dans un rayon d'1 UD autour d'une de ses BA ; sinon, elle doit consommer **1 PR** pour pouvoir effectuer un tir, une avance rapide ou un assaut, et **2 PR** pour effectuer une avance rapide **et** un assaut.

L'unité consomme **un Point de Ravitaillement supplémentaire**, si :

- la Ligne de Ravitaillement (LdR) la reliant au plus court à une BA doit être rallongée pour contourner un secteur impraticable ou une zone d'influence adverse,
- l'unité est en terrain accidenté, ou bien sa LdR la reliant au plus court à une BA traverse de part en part un secteur de terrain accidenté,
- sa LdR fait plus de 5 UD, et pour chaque segment de 5 UD au-delà.

Exemple : la LdR d'une unité située à 6 UD de sa Base Arrière et en plein *no man's land* bouleversé doit être déviée pour éviter de surcroît un marais impraticable. Au total, le joueur devra donc dépenser 4 points de ravitaillement s'il souhaite lui faire effectuer une avance rapide, ou 5 points si ce mouvement se conclut par un assaut.

Si aucune LdR ne peut être tracée sans traverser nécessairement un terrain impraticable ou une unité adverse, l'unité n'est pas ravitaillée et est soumise aux restrictions consécutives.

Une base est capturée et l'exploitation de ses points de ressources cesse à partir du moment où une unité adverse s'en empare.

2. 6 - Mouvements

Une unité activée peut *progresser* de 1 UD, ou effectuer une *avance rapide* de 2 UD pour l'infanterie ou 4 UD pour la cavalerie, si toutefois son ravitaillement et le terrain le permettent.

L'orientation d'une unité activée peut être modifiée librement, mais seulement si elle est ravitaillée.



2. 7 - Interpénétration

Le mouvement est impossible d'une Zone de Contrôle ennemie vers une autre ZcC ennemie ou au travers d'une zone d'influence ennemie, et une unité qui arrive en ZcC ennemie interrompt son mouvement.

L'interpénétration au travers d'une zone d'influence amie est possible, mais seulement si le mouvement débute au contact (QG respectifs à 1 UD l'un de l'autre) et s'il s'achève hors de la zone d'influence de l'unité traversée.

2. 8 – Retranchements

Une unité d'infanterie gagne un niveau de retranchement à l'issue d'un tour de jeu durant lequel elle n'a ni bougé, ni combattu, ni subi d'attaque ou de tir.

Un maximum de deux niveaux peut être revendiqué. Les retranchements de niveau 3 correspondent aux ouvrages en béton armé et interviennent seulement lors de scénarios spécifiques ; ils ne peuvent pas être construits en cours de partie.

Au mieux, les retranchements sont représentés par des éléments de décor appropriés ; au pire, on emploie des marqueurs explicites.

2. 9 - Assauts

Une unité activée peut déclencher un assaut sur une unité ennemie adjacente (QG respectifs à 1 UD l'un de l'autre), si elle est ravitaillée et si elle ne tire pas. **Procédure** : chaque joueur tire **1d6** par point de cohésion de son unité, et fait la somme des scores obtenus **inférieurs ou égaux** à sa valeur de cohésion.

Les joueurs comparent ensuite leurs totaux respectifs : le différentiel entre les deux scores indique le nombre de pertes subies par l'unité surclassée. En cas d'égalité, les deux protagonistes perdent chacun un point de cohésion.

- Les pertes impaires (1^{ère}, 3^{ème}, etc.) infligent chacune la perte d'un point de cohésion,
- Les pertes paires (2^{ème}, 4^{ème}, etc.) infligent chacune un repli d'1 UD. Si le repli ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un adversaire, elle perd un point de cohésion à la place.

Lors d'un assaut, la valeur de cohésion d'une unité est augmentée d'un cran :

- si elle dispose d'un *soutien blindé* (3. 4), en attaque comme en défense, ou
- si elle bénéficie d'une situation tactique avantageuse (hauteur, agglomération, retranchements), en défense seulement.

La valeur de cohésion est réduite d'un cran :

- par assaut combattu lors du tour de jeu, au delà du premier,
- si l'unité est attaquée à revers (i. e. par derrière sa Ligne de Front)

Quelques soient les modificateurs, la valeur de cohésion d'une unité est toujours de 5 au maximum ou de 1 au minimum ; elle est limitée à 1 pour des troupes montées combattant en terrain accidenté ou attaquant de l'infanterie à couvert ou retranchée.

Une unité bénéficie d'un point de cohésion supplémentaire si elle dispose du soutien de *troupes d'assaut* (3. 5), en attaque uniquement.

2. 10 - Percée

Si une unité est anéantie ou recule suite à un assaut, le vainqueur peut venir occuper la position. Si l'unité bénéficie d'un **soutien de blindés** ou de **troupes d'assaut** et si ce mouvement l'amène au contact d'un adversaire, un nouveau combat peut être résolu, en réduisant d'un cran la valeur de cohésion de l'assaillant. Si l'assaillant anéantit à nouveau son adversaire ou si celui-ci recule, un autre mouvement de percée peut être effectué, pouvant donner lieu à un nouveau combat seulement si l'unité bénéficie du soutien de *troupes d'assaut*.

2. 11 - Localisation

Un adversaire est localisé si une **Ligne de Vue (LdV)** peut être tracée entre son QG et celui d'une quelconque unité amie. La LdV est coupée si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus d'1 UD de terrain masquant la vue, sauf si une dénivellation du terrain le permet de manière indiscutable. Une unité **à couvert** (végétation, agglomération, retranchements) et qui n'a ni bougé ni combattu depuis le début du jeu est considérée en **embuscade** et ne peut être localisée qu'à 1 UD, sauf si elle constitue une *cible flagrante**.

2. 12 – Tirs

Peuvent être effectués à l'encontre d'une unité adverse **localisée**, par une unité d'infanterie ravitaillée n'effectuant pas d'assaut ni d'avance rapide.



2. 13 - Procédure de tir

Tirer **1d10** par point de cohésion ; rajouter un dé si l'unité surplombe sa cible.

Chaque score obtenu **inférieur ou égal** au score pour toucher équivaut à un « Hit », ou à deux si l'unité ciblée subit un tir à revers (i.e. si la LdV du tireur est indiscutablement située derrière la ligne de front de l'unité ciblée).

TABLEAU DES SCORES POUR TOUCHER (tireur statique/en progression)

Portée :	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Infanterie régulière :	7/6	5/5	4/-	4/-
Cavalerie démontée (3.3) :	6/5	4/4	3/-	-/-
Troupe irrégulière :	5/4	3/3	-/-	-/-

Modificateurs tactiques au score pour toucher (cumulatifs) :

- - 1 si cible à couvert (végétation dense, agglomération, retranchements de 1er niveau)
- - 2 si cible occupant des retranchements de second niveau
- - 3 si la cible occupe un secteur d'ouvrages bétonnés
- + 1 si « cible flagrante* » à découvert

* : *unité montée, ou équipée à l'ancienne (tenues voyantes, etc.), ou en formation compacte*

Modificateur circonstanciel :

- - 1 si scénario pré 1915, sauf infanterie Française à 2 UD ou BEF à 1 UD

2. 14 - Tests de Cohésion

Chaque « Hit » entraîne un Test de Cohésion pour l'unité ciblée.

Procédure : tirer **1d6** par « Hit », chaque score obtenu supérieur à la Valeur de Cohésion de l'unité ciblée occasionne la perte d'un point de cohésion.

Les Tests de Cohésion sont effectués l'un après l'autre au fur et à mesure, un échec entraînant donc une baisse de la Valeur de Cohésion pour un test suivant.

2. 15 – Tirs d’opportunité et en soutien

Si elle est assaillie alors qu’elle n’a pas encore été activée, une unité peut effectuer un tir d’opportunité avant la résolution de l’assaut. Toutefois, elle doit être ravitaillée, au coût d’un point supplémentaire relatif à l’urgence de la situation, et sera considérée comme activée ; le joueur doit donc lui attribuer un de ses jetons prélevé du gobelet.

Cette règle peut s’appliquer non seulement à l’unité assaillie, mais également à une unité amie adjacente à l’unité assaillie ou adjacente à l’unité adverse assaillante.

2. 16 - Esquive

Si elle est assaillie par une unité d’infanterie adverse et si elle n’a pas encore été activée, une unité de cavalerie peut exécuter un mouvement d’esquive similaire à une *avance rapide*, afin de se soustraire au combat. Toutefois, l’unité doit être ravitaillée et sera donc considérée comme activée ; le joueur doit ôter et lui attribuer un de ses jetons du gobelet.

3 REGLES COMPLEMENTAIRES

3. 1 Dépôts

Les unités peuvent créer des dépôts relais qui, une fois en service, remplissent le même rôle que les Bases Arrières pour le calcul du tracé des Lignes de Ravitaillement. La construction des dépôts est toutefois soumise aux contraintes suivantes :

- Le dépôt doit être lui-même relié à une Base Arrière ou à un autre dépôt en activité par une LdR exclusivement tracée en terrain clair ou sur route, et n’excédant pas 5 UD. Si la zone d’influence d’une unité ennemie vient entraver cette LdR, le dépôt est inutilisable. Un dépôt pris par une unité ennemie est automatiquement détruit.
- Le dépôt doit être construit en terrain clair ou en agglomération,
- L’unité qui construit le dépôt doit être ravitaillée, et la construction est effective à l’issue d’un tour durant lequel elle n’a ni bougé, ni combattu, ni subi de tir. Une fois construit, le dépôt est matérialisé par un marqueur.

3. 2 – Points de Bombardements Préliminaires

Selon le scénario, les joueurs peuvent bénéficier d’une production de **points de Bombardement Préliminaires** (PBP), pouvant être utilisés à leur gré dans leur tour de jeu.



Les PBP sont matérialisés par des jetons de différentes couleurs pouvant être accumulés d’un tour sur l’autre. En phase de tirage des points de ressource, les joueurs déterminent leurs PBP en tirant :

- **1d5 - 1 par BA** s’ils souhaitent bénéficier du soutien d’**artillerie Grande Portée**, ou
- **1d3 - 1* par BA** s’ils optent pour les **gaz** ou pour un **soutien aérien**.

Avant de débiter la phase d’action, les joueurs peuvent ensuite dépenser leurs PBP, en désignant leurs cibles et en tirant :

- **1d6** par pion d’**artillerie GP** ou de **bombardement au gaz**,
- **1d10** par pion de **soutien aérien**.

* : tirer 1d6 : 1 / 2 = 0 ; 3 / 4 = 1 ; 5 / 6 = 2

Le score à obtenir sur chaque dé est :

- **3 ou plus** pour une cible à **découvert**, ou quel que soit le niveau de retranchement de la cible dans le cas d'un bombardement au gaz,
- **4 ou plus** pour une cible en **retranchement de 1er niveau** ou à couvert,
- **5 ou plus** pour une cible en **retranchement de second niveau**,
- **6 ou plus** pour une cible *non localisée* ou occupant un **fortin bétonné**.

Note : si les deux camps effectuent des actions de bombardement préliminaires, leurs effets sont considérés comme simultanés ; on tire simplement au sort si nécessaire pour déterminer une éventuelle préséance dans l'ordre de leurs résolutions.

Pour chaque « hit », l'unité ciblée est soumise à un test de cohésion et perd un point de cohésion en cas d'échec.

S'il s'agit d'un tir d'artillerie GP, l'unité ciblée perd un niveau de retranchement par échec, ou un point de cohésion par échec si elle n'est pas retranchée. En outre, elle reçoit un marqueur spécifique (positionné à l'emplacement de son QG si l'unité est par la suite déplacée), indiquant que sa Zone d'Influence constitue désormais un *terrain accidenté*.

3. 3 – Cavalerie : démonter/remonter

Si son mouvement n'excède pas 1 UD, une unité montée peut être considérée comme ayant démonté et agir en tant que tel : les figurines sont remplacées par leurs homologues démontées, ou bien l'unité est identifiée par un marqueur spécifique. L'unité est automatiquement considérée comme ayant remonté à partir du moment où elle effectue un mouvement supérieur à 1 UD.

3. 4 – Soutien Blindé

Une unité qui bénéficie du soutien de blindés est identifiée par un modèle de véhicule positionné dans sa Zone d'Influence, ou à défaut par un marqueur. Les unités ainsi identifiées bénéficient d'une VC augmentée d'un cran en situation d'assaut et annulent le bonus « situation tactique avantageuse » de l'adversaire ; de surcroît, elles sont considérées comme « à couvert » lorsqu'elles subissent un tir, quelle que soit leur situation tactique.



Toutefois, le soutien blindé d'une unité est définitivement perdu en cas d'échec lors d'un assaut (i. e. si le joueur obtient un total inférieur à son adversaire), **ou** si un « 6 » est tiré lors d'un test de cohésion consécutif à une perte ; en outre, le bénéfice du soutien blindé ne s'applique pas si l'unité initie un assaut à partir d'une zone d'agglomération ou de végétation dense.

Enfin, lorsque l'unité bouge à partir d'un terrain accidenté, le joueur tire 1d6 ; les véhicules sont enlisés et le soutien blindé est également perdu s'il obtient :

- 1 pour un soutien blindé de véhicules chenillés « légers » (FT 17, Whippet)
- 1 ou 2 pour des véhicules « lourds » (autres tanks Anglais, chars Schneider)
- 3 ou moins pour des véhicules lourds notoirement instables (A7V, St Chamond)
- 4 ou moins pour des véhicules à roues blindés.

Note : le mouvement des unités bénéficiant d'un soutien blindé est limité à 2 UD en toutes circonstances, à l'exception des détachements de cavalerie équipés d'autos blindées ; en revanche, les réseaux de barbelés sont traités comme « terrain accidenté » et non comme « très accidenté » pour les unités bénéficiant du soutien de véhicules blindés chenillés.

3. 5 - Troupes d'assaut

Les unités d'infanterie qui bénéficient du soutien de troupes d'assaut (Arditi, Stosstruppen, etc.) sont identifiées par une plaquette supplémentaire explicite, ou à défaut par un marqueur.



Ces unités bénéficient d'un point de cohésion supplémentaire et annulent le bonus « situation tactique avantageuse » de l'adversaire lorsqu'elles initient un assaut ; enfin, elles favorisent les mouvements de *percée* (2. 9).

Le soutien de troupes d'assaut d'une unité est seulement perdu en cas d'échec lors d'un assaut.

3. 6 – Minenwerfer

Les unités d'infanterie qui bénéficient du soutien de mortiers lourds sont identifiées par une plaquette supplémentaire comportant un matériel correspondant.

En cas de tir en mode statique à courte portée (1 UD), une unité identifiée de la sorte annule le modificateur tactique du aux retranchements de premier niveau, et réduit à - 1 ceux pour « retranchements de second niveau ».

Le soutien de mortiers d'une unité est définitivement perdu en cas d'échec lors d'un assaut, **ou** si un « 6 » est tiré lors d'un test de cohésion consécutif à une perte.

3. 7 – Tachankas (infanterie et cavalerie)

Les unités qui bénéficient du soutien de tachankas sont identifiées par une plaquette supplémentaire idoine. En cas de tir en mode progression à courte portée (1 UD), l'unité bénéficie de la même puissance de feu que si elle était statique. Toutefois, le soutien des tachankas est perdu si un « 6 » est tiré lors d'un test de cohésion consécutif à une perte.



3. 8 - Reconnaissance

Peut être effectuée par une unité de cavalerie au coût d'un point de ravitaillement supplémentaire. Toute unité ennemie en embuscade dans un rayon de 3UD autour du QG de l'unité concernée est localisée en tirant 3 ou plus sur 1d6 à 3 UD ou moins, ou 2 ou plus à 2 UD ou moins.

Pour une **reconnaissance aérienne**, le joueur doit dépenser un point de soutien aérien (3.2) avant de commencer la phase d'actions, puis il place un marqueur à l'emplacement désiré ; toutes les unités adverses dans un rayon d'une UD sont automatiquement localisées, sauf celles à couvert qui sont localisées en tirant 3 ou plus sur 1d6.

3. 9 - Formations compactes

Les unités d'infanterie désignées comme étant en formation compacte sont identifiées en positionnant leurs éléments adjacents les uns aux autres. Ces unités sont considérées comme « cibles flagrantes », mais leur activation nécessite **1 PR de moins** que normalement requis.

Les unités ne peuvent pas changer de doctrine en cours de partie.

3. 10 - Trains blindés

Les trains blindés sont traités comme des Bases Arrières mobiles, leur déplacement pouvant être effectué suivant le tracé de la voie ferrée en fin de séquence d'actions du joueur, à raison d'un maximum de 4 UD par tour de jeu.

Ils disposent en outre d'une capacité de tir, et peuvent se défendre si assaillis, en étant traités comme une unité de VC 4, automatiquement ravitaillée et dépourvue de ligne de front ; un élément de la partie centrale du train est désigné comme faisant office de QG.

Table de tir selon portée :	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Score pour toucher (d10)	6	5	4	4

S'il cible un train, le tireur subit un modificateur - 2 à son jet pour toucher.
En revanche, un train blindé est directement détruit s'il perd un assaut.

3. 11 - Ratissages

Plutôt que de viser une unité, le joueur peut choisir de cibler un secteur précis afin d'y éradiquer les barbelés. Placer un marqueur à l'emplacement désignant l'épicentre de la zone bombardée d'1/2 UD de rayon.

Procédure : on tire 1d10 par point de cohésion, ou 1d6 par point de soutien pour de l'artillerie GP. Si un 1 ou un 2 est obtenu, les barbelés sont éradiqués dans le secteur concerné.

S'il s'agissait d'un tir d'artillerie GP, le marqueur est laissé en place afin d'indiquer que le secteur constitue désormais un terrain *accidenté*.

3. 12 – Fumigènes

Au coût d'un PBP d'artillerie GP par zone affectée, le joueur désigne une zone enfumée d'une UD de diamètre dont l'épicentre est matérialisé par un marqueur idoine ; durant 1d3 tours, cette zone coupe la LdV et est traitée comme « couvert ».

3. 13 - Générateur de scénarios

Désigner un joueur attaquant et un défenseur. Le joueur attaquant dispose d'un « capital » de 20 points par Base Arrière. Il tire 4d5* par BA, le total obtenu indique le nombre de points de cohésion dont il dispose pour constituer autant d'unités qu'il le souhaite à 1, 2, 3 ou 4 points de cohésion. Ces unités peuvent bénéficier - selon le thème du scénario - de soutiens blindés, de troupes d'assaut, de mortiers ou de tachankas, pour un coût supplémentaire de deux points par option (un point seulement pour les mortiers ou les tachankas). Les points restants sont employés pour acquérir des points de soutien, au coût d'1 point par point d'artillerie GP et de 2 points par point de bombardement au gaz ou par point de soutien aérien.

Exemple : le joueur tire un score de 14 points pour sa 1ère BA, avec lesquels il recrute quatre unités de VC 3, dont une bénéficiant d'un *soutien blindé*. Il lui reste donc 6 points, avec lesquels il « achète » quatre points d'artillerie GP et un soutien aérien.

Le joueur défenseur dispose quant à lui de 15 points par BA. Il tire 3d5 par BA, le total obtenu indiquant le nombre de points de cohésion pouvant être consacré au recrutement de ses unités. Les points restants sont employés pour l'acquisition de défenses, au coût d'un point par longueur d'1 UD de barbelés ou de retranchements de premier niveau, de deux points par longueur d'1 UD de retranchements de second niveau, ou de trois points par fortin (pouvant contenir une unité maximum ; un fortin maximum par BA).

Les joueurs se déploient en « double aveugle » dans leurs moitiés de table respectives, en laissant une bande de « no man's land » inoccupée d'au moins 2 UD de large dans la partie supérieure de sa zone de déploiement pour le camp offensif, et d'au moins 1 UD de large pour le camp défensif.