

AIDE DE JEU SPÉCIALISTES

LA GRANDE GUERRE

UNITÉS

GRENADIER



SPÉCIALISTES

Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.

RÈGLES

- Touche en Corps à Corps. En combat distant à 2 hex : touche si la cible est une unité de Soldat.
- En Corps à Corps, lancer un Dé Supplémentaire.

ÉLITE



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

Jusqu'à 2 hex puis combat.

- Peut se déplacer de 2 hex et combattre.

GÉNIE



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.
Possibilité d'entrer dans un hex de barbelé, de l'enlever, et combattre.

- Si commandé et non adjacent à une unité ennemie - au lieu de se déplacer et/ou combattre - peut choisir de fortifier son propre hex, ou bien un hex adjacent pour un coût de 2QG.
- Si adjacent à un pont endommagé - au lieu de se déplacer et/ou combattre - peut réparer le pont endommagé : retourner le pion de pont sur sa face normale.

LANCE-FLAMMES



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.

- Au Corps à Corps : la cible ne peut ignorer les résultats .

MITRAILLEUSE LOURDE



Peut être ajouté à une unité de MI.

Déplacement :

1 hex max : si déplacement, pas de combat.

- 'Tir Croisé' possible avec d'autres mitrailleuses.



MORTIER LOURD

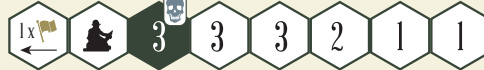


Peut être ajouté à une unité de Mortier.

Déplacement :

1 hex max : si déplacement, pas de combat.

- Pas de Ligne de Vue nécessaire.
- Touche, détruit un pion barbelé mais ne créera pas de cratère.



MITRAILLEUSE LÉGÈRE



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.

- 'Tir Croisé' possible avec d'autres mitrailleuses.



TIREUR D'ÉLITE



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.

- Si n'a pas bougé : +1 Dé en combat distant.
- Si a bougé : pas de bonus en combat distant.



OFFICIER



Peut seulement être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
3 hex, pas de combat.

- Après un Corps à Corps victorieux : peut faire une Avance après Combat puis de nouveau combattre en Corps à Corps une 2ème fois.

OBSERVATEUR (MORTIER)



Peut être ajouté à une unité de Mortier.

Déplacement :

1 hex max : si déplacement, pas de combat.

- Combat distant : sur une touche, placer un marqueur Cible sur l'unité ennemie sauf si l'unité retraite de son hex.
- Si une unité marquée par un pion Cible est de nouveau touchée par un mortier en combat distant : +1 Dé et le résultat compte comme une touche.
- Si une unité marquée, par un pion Cible dans son hex, bouge ou est éliminée ou retraite : retirer le pion Cible de l'hex.
- Touche, détruit un pion barbelé mais ne créera pas de cratère.

OBSERVATEUR AVANCÉ (ARTILLERIE)



Peut être ajouté à une unité d'Infanterie.

Déplacement :

1 hex puis combat.
2 hex, pas de combat.

- Une unité ennemie dans les 5 hex max et en Ligne de Vue : l'Artillerie de Réserve obtient l'Avantage d'Observation contre cette unité ennemie.
- Grâce à l'Avantage d'Observation, l'Artillerie de Réserve ne coûte pas de pion QG pour le 1er d6 d'artillerie. Pour autant le nombre max de dé d'artillerie reste le même.

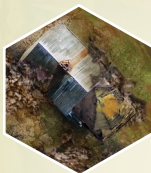
TERRAIN

UNITÉ SE DÉPLACE DANS L'HEX

UNITÉ SE DÉPLACE DEPUIS L'HEX

UNITÉ SE DÉPLACE CIBLÉE L'HEX

ÉGLISE



- Unité entrante : Stop, plus de mouvement ce tour

- S'est déplacé dans l'hex : peut combattre mais se bat avec 1 Dé de combat en moins
- Déjà présent sur l'hex : pas de réduction de Dé de combat

- Combat distant et Corps à Corps : ignorer 1 résultat  et éventuellement 2 .
- Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un pion de cratère d'obus sur l'hex d'église. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est considéré comme un hex de bâtiment en ruine pour la détermination des protections de terrain : voir les règles de « Bâtiment en Ruine » du jeu de base.

BUNKER/FORT

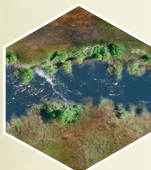


- Unité entrante : Stop, plus de mouvement ce tour

- S'est déplacé dans l'hex : peut combattre mais se bat avec 1 Dé de combat en moins
- Déjà présent sur l'hex : pas de réduction de Dé de combat

- En combat distant : ignorer 2 résultats  et éventuellement tous les .
- En corps à corps : ignorer 1 résultat  et éventuellement tous les , sauf si l'attaque vient d'un lance-flammes : voir les règles du « Spécialiste Lance-Flammes ».
- Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un pion de cratère d'obus sur l'hex de bunker. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est considéré comme un hex de ruines pour la détermination des protections de terrain : voir les règles de « Bâtiment en Ruine » du jeu de base.

COURS D'EAU



- Impassable: traversable uniquement par un PONT
- Passable à gué, Unité de Soldat : Stop, plus de mouvement ce tour; Impassable pour Chars et artillerie de campagne

- Si Passage à Gué, une unité de soldats qui s'est déplacé dans ou est déjà dans l'hex : ne peut combattre

- En combat distant ou en Corps à Corps : l'unité sur l'hex de Passage à Gué n'a aucune protection de terrain (ne peut ignorer des résultats  ou .
- Gabarit d'artillerie de réserve avec un triplé ou + sur un hex périphérique : ne pas placer de cratère d'obus sur l'hex central.
- Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte.

POSITION FORTIFIÉE



- Mêmes pénalités que l'hex sur lequel se trouve le pion de position fortifiée

- S'est déplacé dans ou est déjà dans l'hex : mêmes pénalités que l'hex sur lequel se trouve le pion de position fortifiée

- Cibler une unité sur un hex de position fortifiée : cette unité ignore 1 résultat  et éventuellement 1 .
- Ignorer 1 résultat  et 1  se fait en PLUS de la protection due à l'hex sur lequel se trouve le pion de position fortifiée. La protection due à la position fortifiée s'additionne à la protection due au terrain de l'hex en lui-même.
- Gabarit d'artillerie de réserve avec un triplé ou + sur un hex périphérique : retirer le pion depuis l'hex central, appliquer les règles qui s'appliquent pour ce terrain dans le cas d'un triplé 'dans le mille'