AIDES DE JEU

NdTrad, : Les erratas sont surlignés en jaune

TABLE DES RÉSULTATS DES COMBATS *(Combat Results Table)*

Débutants & Compétiteurs doivent ignorer les résultats en gras et italiques

a/b : a = Pertes de l'attaquant
b = Pertes du défenseur

Rapports de Force								
Jet de Dé	**1/3 ou moins**	**1/2**	**1/1**	**2/1**	**3/1**	**4/1**	**5/1**	**6/1 ou plus**
0 ou moins	E/-	E/-	R/-	R/-	S/D	S/D	S/S	D/S
1	E/-	R/-	R/-	S/D	S/D	S/S	D/S	D/S
2	R/-	R/-	S/D	S/D	S/S	S/S	D/S	-/S
3	R/-	S/-	S/D	S/S	D/S	D/S	-/S	-/R
4	S/-	S/D	S/S	D/S	D/S	-/S	-/R	-/R
5	S/D	S/S	D/S	D/S	-/S	-/R	-/R	-/E
6	S/S	D/S	D/S	-/S	-/R	-/R	-/E	-/E
7 ou plus	D/S	-/S	-/R	-/R	-/R	-/E	-/E	-/E

Décalages de Colonnes :

Supériorité de l'Artillerie : Puissance de Bombardement de l'Attaquant moins celle du Défenseur. Seule l'Artillerie en Bon Ordre peut participer.

Retranchements : -2 colonnes

Terrain : Faites le total des décalages pour TOUS les types dans l'hex du défenseur. Incluez "-2" si TOUTES les unités attaquent à travers une rivière, un lac ou les deux.

Attaquants Non-Ravitaillés : Une partie = -1, Tous = -2

Modificateurs au Jet de Dé (cumulatifs) :

+2 Les ATTAQUANTS qui chargent ont une Valeur de Choc totale DEUX FOIS plus élevée

+1 L'Attaquant dépense un point de Moral

+1 Une ou plusieurs unités du Génie attaquent une Fortification ou un Retranchement

-1 Les DÉFENSEURS qui chargent ont une Valeur de Choc totale plus élevée.

-1 Le Défenseur dépense un point de Moral

EXPLICATION DES RÉSULTATS DU COMBAT

- : Pas d'effet.

Désorganisé (*Disrupted* - D) : Toutes les unités qui Chargent appartenant au camp qui reçoit ce résultat deviennent DÉMORALISÉES et sont placées sous un marqueur "D". Les unités déjà Démoralisées sont ELIMINÉES(*) à la place. Si aucune unité n'a Chargé, une unité au choix du propriétaire doit encore être Démoralisée (ou est ELIMINÉE si elle est déjà Démoralisée).

Elimination (E) : Toutes les unités sont ELIMINÉES(*).

Déroute (*Rout* - R) : Toutes les unités deviennent DÉMORALISÉES et sont placées sous un marqueur "D". Les unités qui sont déjà Démoralisées SE RENDENT(**) à la place. Toutes les unités survivantes doivent alors retraiter de TROIS hexs.

Brisé (*Shattered* - S) : Toutes les unités affectées deviennent Démoralisées et sont placées sous un marqueur "D". Les unités déjà Démoralisées se rendent(**).

(*) Retirez-les de la carte. Les Fortifications, les Dépôts et l'Artillerie d'Armée ne reviennent jamais en jeu. Placez toutes les autres unités dans la Réserve de Mobilisation amie.

(**) Les Fortifications, les Dépôts et l'Artillerie d'Armée ne reviennent jamais en jeu. Placez toutes les autres unités qui se sont rendues dans la case Prisonniers de Guerre Ennemis sous la Réserve de Mobilisation de l'ADVERSAIRE sur la carte.

TABLE DE MORAL NATIONAL *(National Morale Chart)*

		Moral de l'Attaquant	Moral du Défenseur
Résultat du Combat	**AE**	-1	+1
	AR	-2	+1
	DR	+1	-2
	DE	+1	-1
La Déroute (R) est plus dure pour le moral que l'Élimination (E) car les survivants sèment la panique au loin pendant leur retraite !			

AUTRES ÉVÉNEMENTS :
Fortification amicale éliminée : -1 ami, 0 ennemi
Capture (première fois seulement) :
Constantinople : +3 attaquant, -5 Turcs
Autre ville : +2 attaquant, -3 propriétaire d'origine
Événements politiques : (voir la Table des Événements Politiques)

DÉPENSE DES POINTS DE MORAL NATIONAUX (PMN) :
Modificateur au jet de dé de combat : maximum de UN (1) PMN par combat
Mobilisation : UN Point de Mobilisation pour chaque PMN dépensé (pas de limite).
Ralliement : maximum de UN (1) PMN par unité de combat en cours de ralliement.

RALLIEMENT NATIONAL (jeu avancé uniquement) :
Lancez un dé ; le résultat est le nouveau Moral de la nation qui lance le dé.

Ajoutez ou soustrayez des Points de Moral pour le résultat imprimé, sans tenir compte de ce qui arrive réellement aux unités impliquées.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS POLITIQUES *(Political Events Table)*

1er jet de dé = chiffre des dizaines ; 2ème jet de dé = chiffre des unités

Légende : [1] = S'applique pendant la 1ère Guerre Balkanique (Scénario n°1)
[2] = S'applique pendant la 2ème Guerre Balkanique (scénario n°2)

Jet de Dé	Événement	Scénario	Description
11	**ACHAT D'ARMES**	[1] [2]	Lancez un dé : 1-3= le Premier Joueur reçoit des armes ; 4-6= le Second Joueur en reçoit. Le joueur qui reçoit peut immédiatement placer une unité d'Artillerie Lourde amie sur n'importe quel Dépôt ami si elle est disponible dans la Réserve de Mobilisation.
12	**VOLONTAIRES**	[1] [2]	Lancez un dé : 1-3= le Premier Joueur reçoit des volontaires ; 4-6= le Second Joueur en reçoit. Le joueur qui reçoit lance un dé et reçoit ce nombre de Points de Mobilisation, qui sont conservés jusqu'au prochain Segment de Mobilisation ami.
13	**EFFONDREMENT DU MORAL DU PREMIER JOUEUR**	[1] [2]	Lancez un dé pour chaque pays du camp du Premier Joueur dont le Moral National est actuellement à ZÉRO : 1-3 = Capitulation ; 4-6 = aucun effet. Retirez du jeu toutes les unités des pays ayant capitulé, et plus aucune ne peut être mobilisée.
14	**EFFONDREMENT DU MORAL DU SECOND JOUEUR**	[1] [2]	IDENTIQUE AU N°13, MAIS LANCEZ UN DÉ POUR CHAQUE PAYS AU MORAL NUL APPARTENANT AU SECOND JOUEUR.
15	**MALADIE**	[1] [2]	Chaque camp lance un dé et démoralise immédiatement le nombre d'unités amies en jeu n'importe où sur la carte (au choix du propriétaire). Les unités Démoralisées actuellement sélectionnées pour cela sont ÉLIMINÉES ; elles ne se rendent pas.
16	**LES CORRESPONDANTS SE MOBILISENT**	[1] [2]	Chaque joueur lance un dé : 1-3= augmente le Moral National de TOUS les pays amis de UN (bonne couverture dans les journaux) ; 4-5= aucun effet ; 6= le joueur ennemi peut révéler une pile amie actuellement en état de Brouillard de Guerre (mauvaise censure de la presse).
21	**LES SUJETS OTTOMANS SE RÉVOLTENT AILLEURS**	[1] [2]	Si les Ottomans ont engagé leurs 7ème et/ou 8ème Corps sur la Carte Opérationnelle, ils subissent une pénalité (voir le scénario "Première Guerre", Règle Spéciale n°4). Sinon, considérez qu'il n'y a pas d'Événement.
22	**RÉVOLTE DES JEUNES TURCS**	[1]	Si le Moral National Ottoman est de DEUX OU MOINS, augmentez le Moral Ottoman du nombre indiqué sur un jet de dé. Quel que soit le résultat, TOUTES les unités Ottomanes sont considérées comme non-ravitaillées pendant le Segment de Combat ami à venir

		[2]	Pas d'Événement.
23 **25**	**GUÉRILLA**	[1] [2]	Lancez un dé pour déterminer quel pays est affecté : 1=Bulgarie, 2=Serbie, 3=Monténégro, 4=Grèce, 5=[1] Empire Ottoman ou [2] Albanie, 6=Empire Ottoman. Effets : Pour ce tour, les unités ennemies dans le pays indiqué doivent dépenser UN point de mouvement supplémentaire pour entrer dans chaque hex complètement à l'intérieur du pays. Les hexs frontaliers ne sont pas affectés.
26	**ALBANIE**	[1]	Le Premier Joueur doit immédiatement déplacer toutes ses unités hors d'Albanie, suivi par le Second Joueur. Il s'agit d'un mouvement spécial, et les unités peuvent se déplacer normalement dans le Segment de Mouvement ami de leur camp. Toute unité se trouvant dans un hex complètement à l'intérieur de l'Albanie à la fin de ce mouvement spécial est immédiatement ÉLIMINÉE. Ces unités éliminées, SAUF les Dépôts et fortifications, sont placées dans la Réserve de Mobilisation amie. Aucune unité ne peut entrer en Albanie pour le reste de la partie. Les Grandes Puissances ont soutenu l'indépendance Albanaise.
		[2]	L'Albanie rejoint la Ligue Balkanique.
31	**ARMISTICE OTTOMAN**	[1]	Le camp Ottoman peut offrir un Armistice à la Ligue Balkanique. Si la Ligue Balkanique accepte, la partie se termine et les conditions de victoire sont immédiatement évaluées. Si la Ligue Balkanique refuse, les Ottomans et tous les pays amis gagnent UN Point de Moral chacun et tous les pays de la Ligue Balkanique perdent UN Point de Moral chacun.
		[2]	Pas d'Événement.
32	**ARMISTICE BULGARE**	[1]	Si la Ligue Balkanique contrôle actuellement Adrianople (hex 2720) ET qu'il n'y a aucune unité Ottomane dans un hex complètement à l'intérieur de la Bulgarie de 1912, alors aucune unité Bulgare ne peut attaquer jusqu'à ce qu'une unité Bulgare soit attaquée. Elles se déplacent et se défendent normalement.
		[2]	Pas d'Événement.
33	**ARMISTICE GRECQUE**	[1]	Si la Ligue Balkanique contrôle actuellement Salonika (hex 3332) ET qu'il n'y a aucune unité Ottomane dans un hex se trouvant complètement dans la Grèce de 1912, alors aucune unité Grecque ne peut attaquer jusqu'à ce qu'une unité Grecque soit attaquée. Elles se déplacent et se défendent normalement.
		[2]	Pas d'Événement.
34	**ARMISTICE MONTÉNÉGRIN**	[1]	Si la Ligue Balkanique contrôle actuellement Scutari (hex 2542) ET qu'il n'y a pas d'unités Ottomanes dans le Monténégro de 1912, alors aucune unité Monténégrine ne peut attaquer jusqu'à ce

			qu'une unité Monténégrine soit attaquée. Elles se déplacent et se défendent normalement.
		[2]	Pas d'Événement.
35	**ARMISTICE SERBE**	[1]	Si la Ligue Balkanique contrôle actuellement Skopje (hex 2537) ET qu'il n'y a pas d'unités Ottomanes dans les hexs complètement à l'intérieur de la Serbie de 1912, alors aucune unité Serbe ne peut attaquer jusqu'à ce qu'une unité Serbe soit attaquée. Elles se déplacent et se défendent normalement.
		[2]	Pas d'Événement.
36 **41**	**INTERVENTION DE LA ROUMANIE**	[1]	La Roumanie rejoint le camp Ottoman.
		[2]	La Roumanie rejoint la Ligue Balkanique.
42 **43**	**INTERVENTION DES OTTOMANS**	[1]	Pas d'Événement.
		[2]	Les Ottomans rejoignent la Ligue Balkanique.
44	**INTERVENTION DE L'AUTRICHE-HONGRIE**	[1]	L'Autriche-Hongrie s'allie aux Ottomans.
		[2]	L'Autriche-Hongrie s'allie à la Bulgarie.
45	**INTERVENTION DE L'ALLEMAGNE**	[1]	L'Allemagne s'allie aux Ottomans.
		[2]	L'Allemagne s'allie à la Bulgarie.
46	**INTERVENTION DE L'ITALIE**	[1]	L'Italie s'allie à la Ligue Balkanique.
		[2]	L'Italie s'allie à la Bulgarie.
51	**INTERVENTION DE LA RUSSIE**	[1] [2]	La Russie s'allie à la Ligue Balkanique.
52	**INTERVENTION DE LA GRANDE-BRETAGNE**	[1]	La Grande-Bretagne s'allie aux Ottomans.
		[2]	La Grande-Bretagne s'allie à la Ligue Balkanique.
53	**INTERVENTION DE LA FRANCE**	[1] [2]	La France s'allie à la Ligue Balkanique.
54	**CRISE EUROPÉENNE AILLEURS**	[1] [2]	Tous les Points de Puissance Diplomatique et de Mobilisation des Grandes Puissances des deux camps sont à ZÉRO pour ce tour.
55 **56**	**CONFRONTATION DES GRANDES PUISSANCES**	[1] [2]	Un Conflit Diplomatique DOIT se produire pendant ce tour. Les deux camps doivent utiliser TOUTE la Puissance Diplomatique disponible.
61 **62**	**ENGAGEMENT NAVAL**	[1]	Si la Grèce a capitulé, considérez qu'il n'y a pas d'Événement. Sinon, lancez un dé : 1-2 = victoire turque ; 3-6 = victoire de la Ligue Balkanique. Si la Ligue Balkanique perd, elle ne peut pas effectuer d'Opération Amphibie (5.7) tant qu'elle n'a pas gagné un autre engagement naval. Si elle gagne, elle peut effectuer une autre

			opération à un moment ultérieur si elle n'a pas la capacité de le faire.
		[2]	Pas d'Événement.
63 **66**	**PAS D'ÉVÉNEMENT**	[1] [2]	Il ne se passe rien.

TABLEAU DES CONFLITS DIPLOMATIQUES *(Diplomatic Conflict Table)*

	Puissance Diplomatique du 2nd Joueur (+1 au dé)									
Puissance Diplomatique du 1er Joueur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10 ou +**
1	C	C	C	C	C	C	C	2D	2D	BP1
2	C	C	C	C	C	C	C	C	2D	2D
3	C	C	C	C	C	C	C	C	C	2D
4	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A
5	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A
6	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A
7	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A
8	1D	C	C	C	C	A	A	A	A	A
9	1D	1D	C	C	A	A	A	A	A	WW
10 ou +	BP2	1D	1D	A	A	A	A	A	WW	WW

C : LA GUERRE CONTINUE - Aucun effet ; continuez à jouer.

A : ARMISTICE - La partie se termine immédiatement. Évaluez la victoire.

1D : AVANTAGE DIPLOMATIQUE AU PREMIER JOUEUR - Le Premier Joueur peut faire l'une des choses suivantes : (1) Prendre le contrôle d'une Grande Puissance Neutre ou (2) faire passer un allié contrôlé par l'ennemi au statut Neutre. Dans les deux cas, choisissez au hasard s'il y en a plus d'un de disponible.

2D : AVANTAGE DIPLOMATIQUE AU DEUXIÈME JOUEUR - Identique à 1D, mais le Deuxième Joueur a le choix.

BP1 : L'ÉQUILIBRE DES PUISSANCES CHANGE EN FAVEUR DU PREMIER JOUEUR - Le Premier Joueur (1) gagne une Grande Puissance comme allié, même si elle est actuellement un allié ennemi, ou (2) fait passer un allié ennemi au statut neutre. Dans les deux cas, le Premier Joueur choisit la Grande Puissance affectée.

BP2 : L'ÉQUILIBRE DES PUISSANCES CHANGE EN FAVEUR DU DEUXIÈME JOUEUR - Identique à "BP1" mais c'est le Deuxième Joueur qui choisit.

WW : LA GUERRE MONDIALE ÉCLATE - Le jeu se termine immédiatement et les deux camps perdent. Leurs petits États ethniques sont au moins temporairement détruits dans le conflit qui s'ensuit.

EFFETS DE LA DÉMORALISATION

La Capacité de Mouvement imprimée est réduite de moitié (arrondissez les fractions au supérieur).

Les unités de Ravitaillement Mobile et de Dépôt ne peuvent pas fournir de ravitaillement lorsqu'elles sont Démoralisées.

Les Niveaux imprimées de Commandement et d'État-Major des QG Démoralisés sont réduits de un (-1), mais jamais en-dessous de zéro.

Le Génie ne peut pas construire de Retranchements.

PROCÉDURE DE RALLIEMENT

Ajouter le Niveau d'État-Major du QG au Niveau d'Encadrement de l'unité.

Ajouter un point de Moral National (maximum) au Niveau d'Encadrement.

Lancer un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au Niveau d'Encadrement final, l'unité se rallie.

Un résultat de "6" est toujours un échec.

Un résultat de "1" est toujours un succès.

COÛTS DE MOBILISATION *(Mobilization Costs)*

Type d'unité	Coût en Point de Mobilisation pour le pays d'origine
Division	2 x le Niveau d'Encadrement de l'unité
Génie	2 x le Niveau d'Encadrement de l'unité
Quartier Général	2 x [Somme des Valeurs de Commandement et d'État-Major]
Tous les autres(*)	1 x le Niveau d'Encadrement de l'unité

(*) 1. Grandes Puissances - toutes les unités AH, BR et ALL disponibles se mobilisent automatiquement sans coût de mobilisation. Cependant, voir les "Points de Victoire" du scénario.

2. Les Dépôts, les Fortifications et l'Artillerie d'Armée éliminés NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE REMPLACÉS.

IDENTITÉ NATIONALE

Pays	Couleurs (recto)	Symbole (verso)
Albanie	noir sur fond vert	ALB + aigle noir
Autriche-Hongrie	noir sur fond blanc	AH + aigle à deux têtes sur fond gris
Grande-Bretagne	blanc sur fond rouge	BR + drapeau national
Bulgarie	noir sur fond rouge	BULG + drapeau national
Allemagne	noir sur fond gris	GE + drapeau national
Grèce	blanc sur fond bleu	GR + croix bleue
Monténégro	blanc sur fond bleu foncé	MONT + 3 étoiles bleues
Empire Ottoman	noir sur fond vert	OTT + étoile et croissant vert
Roumanie	noir sur fond violet	RUM + drapeau national
Serbie	noir sur fond bleu clair	SERB + bouclier bleu

IDENTIFICATION DES UNITÉS

Les numéros d'unité indiquent généralement les brigades et les divisions.

Les numéros des unités de Ravitaillement Mobile, de Dépôt et d'Artillerie sont génériques pour simplifier l'identification.

Les unités Bulgares, Grecques et Monténégrines avec un "R" sont des unités de Réserve.

Bulgarie

Cv : Division de Cavalerie

Gd : Gardes

LW : Landwehr (réserves de 2ème ligne)

RR : Chemin de Fer *(Rail Road)*

Allemagne

VG : von der Goltz

Grèce

NG : Garde Nationale

Serbie

R : Réserve

Empire ottoman

Adrian : Adrianople

Chat : Chatajla

Gd : Gardes

Kirk : Kirk Kilisse

Maid : Maidos

R : Redif (Réserve spéciale)

Rf : Fusiliers *(Rifles)*

Scut : Scutari

Yann : Yannina