Juin

27 mai - Franchissement de l'Aisne
28 mai - Franchissement de la Vesle
29 mai - Franchissement de l'Ourcq
30 mai - Soissons est occupé
31 mai - La Marne est atteinte
1 juin - Missy-aux-Bois est occupé

3 juin - Château-Thierry est occupé

5 juin - Ambleny est libéré

9 juin - Franchissement du Matz
10 juin - Le bois de Belleau est libéré

12 juin - Coeuvres et la ferme de Vertes-Feuilles occupés

15 juin - Coeuvres est libéré

18 juin - 15 juillet
"A l'Ouest rien de nouveau"

Juillet

15 juillet - Franchissement de la Marne
Dormans est occupé

18 juillet - Les Alliés sont devant Soissons
19 juillet - Neuilly-Saint-Front est libéré
20 juillet - Les Allemands repassent la Marne
21 juillet - Château-Thierry est libéré

25 juillet - Oulchy-le-Château est libéré

28 juillet - La Fère-en-Tardenois est libéré

Août

2 août - Les Allemands évacuent Soisson

4 août - Fismes est libéré

7 août - Stabilisation provisoire du front derrière la Vesle

"Blücher"

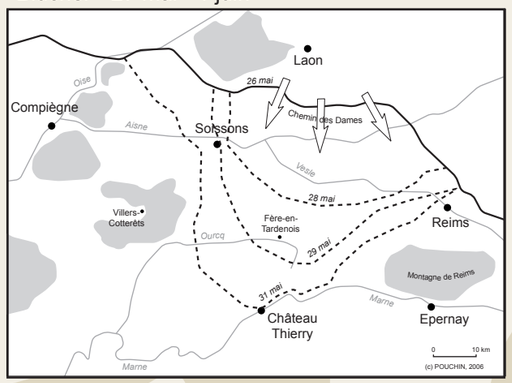
"Gneisenau"

"Friedensturm"

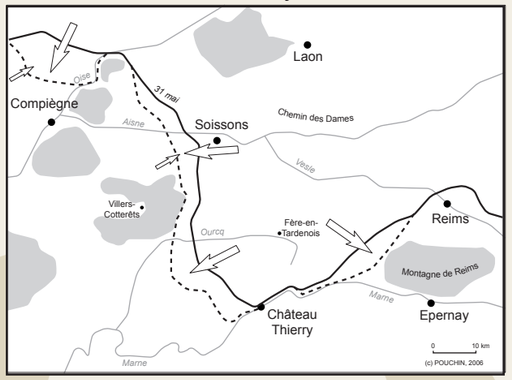
Contre-attaque Mangin

Contre-offensive Alliée

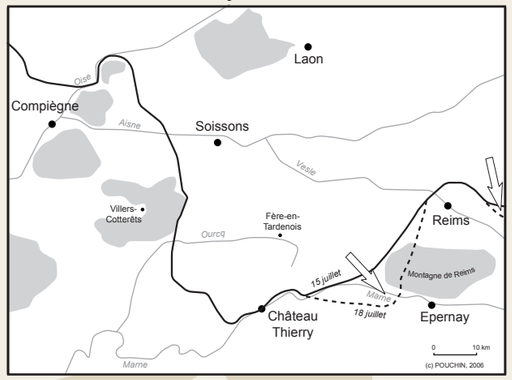
"Blücher" 27 mai - 1 juin



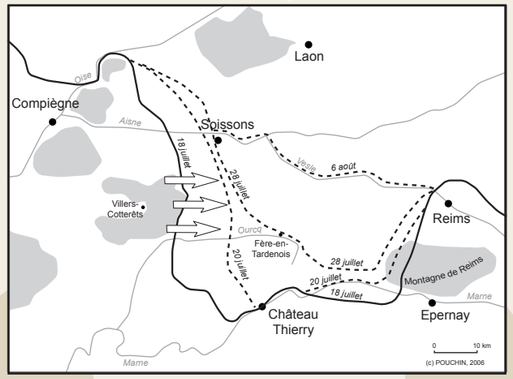
"Poussée vers l'ouest" 1-18 juin



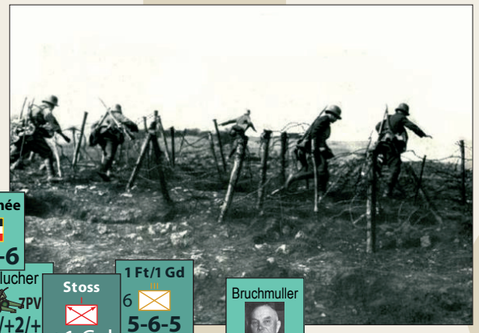
"Friedensturm" 15-18 juillet



"Contre-offensive Alliée" 18 juillet - 6 août



27 mai - 1 juin
"Percée sur le Chemin des Dames"



VIIe Armée
[15]-6
Blucher
7PV
+3/+2/+
Stoss
+1 Col
1 Ft/1 Gd
6
5-6-5
Bruchmuller

11 juin
"Le groupement Mangin contre-attaque"

Mangin
0 GI 2
3-1-3
0 GII 2
4-1-4

6 - 26 juin
"Enfer au bois de Belleau"

5 Mar / 2 DI
4+
5-5-5
Belleau Wood

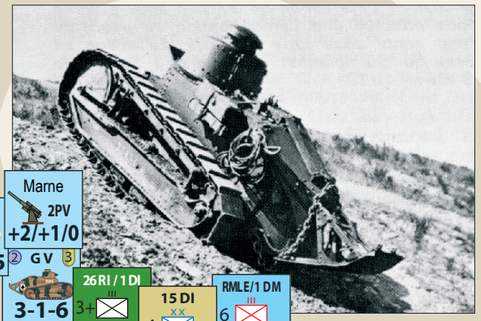
15 juillet
"Friedensturm"

Friedensturm
20P
+2/+1/0
8 DI
4
8-12-4
Gouraud

9 - 11 juin
"Bataille du Matz"

von Hutier
Le Matz
5PV
+1/0/0

18 juillet
"Foch lance la contre-offensive alliée"



Villorné
2
15
Marne
2PV
+2/+1/0
2 GV 3
3-1-6
26RI / 1 DI
3+
4-4-5
15 DI
XX
4
9-12-4
RMLE/1 DM
6
5-5-5

Table de Résolution de Combat

	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
2	A12D0	A11D0	A10D0	A9D1	A8D2	*A6D3	A5D4
3	*A11D0	A10D0	A9D1	A8D2	A7D3	*A6D4	A5D5
4	A10D0	*A9D1	*A8D2	A7D3	A6D4	A5D5	A4D6
5	*A9D1	*A8D2	*A7D3	*A6D4	*A5D5	A4D6	*A3D7
6	A8D2	A7D3	A6D4	A5D5	A4D6	A3D7	A2D8
7	A8D2	*A7D3	A6D4	A5D5	A4D6	A3D7	A2D8
8	A8D2	A7D3	A6D4	*A5D5	A4D6	A3D7	A2D8
9	*A7D3	A6D4	*A5D5	A4D6	A3D7	A2D8	A1D9
10	A6D3	A5D5	A4D6	A3D7	A2D8	A1D9	A0D10
11	*A5D5	A4D6	A3D7	A2D8	*A1D9	*A0D10	A0D11
12	*A4D5	A3D6	A2D8	A1D9	*A0D10	A0D11	A0D12

Résultats de combat
Les résultats sont exprimés en points de dommage (pdd)
+2 pdd pour l'attaquant en doctrine Foch
-1 pdd pour l'attaquant si brouillard matinal
* perte d'un Stosstruppen pour l'attaquant

Modificateurs dus aux terrains :	Modificateurs de combat :
Défenseur dans un hex de bois : 1 colonne à gauche **Défenseur en village :** 1 colonne à gauche **Défenseur en ville :** facteur de défense x 2 **Défenseur en tranchée :** facteur de défense x 3 **Attaquant en bas d'une crête :** facteur d'attaque x ½ **Attaquant derrière une rivière :** 1 colonne à gauche si tous les attaquants sont derrière. **Attaquant derrière un fleuve :** facteur d'attaque x ½ **Fortifications :** 2 colonnes à gauche	**Stosstruppen en attaque :** 1 colonne à droite (1 colonne maximum, quelque soit le nombre de stosstruppen) **Différentiel de moral unité de pointe attaquant - unité de pointe défenseur :** x colonne(s) en faveur de l'unité ayant le meilleur moral **Défenseur non ravitaillé :** 1 colonne à droite **Doctrine Foch :** 1 colonne à droite en attaque pour l'Allié **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 **Attaque concentrique :** 1 colonne à droite. Il y a attaque concentrique si les six hex qui l'entourent sont occupés par des unités ennemies participnt à l'attaque, ou par leur ZdC **Utilisation d'un char en attaque :** décalage de colonnes à droite correspondant au bonus de coordination

Artillerie

Potentiel de 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	2	3	3	3
4	1	2	3	3	4	4♦
5	1	2	3	4	4♦	5♦
6	2	3	4	5	5♦	6♦
7+	3	3	5	5	6♦	6♦

Modificateurs :
Préparation d'artillerie Bruchmuller : +3 au dé
Défenseur en tranchées : -2 au dé
Défenseur en ville : -1 au dé
Si toutes les unités de l'hex sont sous **doctrine Pétain** (unités françaises uniquement) :-1 au dé
Support aérien en observation : 1 colonne à droite

Les unités situées dans des forts ne subissent pas les *points de dommage* indiquées dans la table de bombardement. Seul un résultat ♦ a un effet : une unité de la pile bombardée subit une perte, au choix du défenseur.

Table de désengagement

dé	Résultat	Modificateurs
0	*r1	-2 au dé pour une unité de moral 2 -1 au dé pour une unité de moral 3 +1 au dé pour une unité de moral 5 +2 au dé pour une unité de moral 6 + 3 au dé si l'hex quitté est en tranchées, +1 si l'unité se trouve en ville -3 au dé si l'unité est encerclée de ZdC ennemie -2 au dé si une unité désorganisée est présente dans la pile
1	R3	
2	R3	
3	r2	
4	r2	
5	r3	
6	r3	
7	r3	

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.
R3 : la pile recule de 3 hex et est désorganisée. Le chemin de retraite est choisi par l'adversaire (mais il doit respecter les priorités de retraite)

Passerelles allemandes

Réussite sur 1 à 4 au dé; 3 tentatives maximum par séquence (mouvement ou exploitation); 3 passerelles maxi sur la carte.

Modificateurs au dé :
+1 si une unité ennemie se situe à deux hex ou moins de l'unité allemande,
+2 si la tentative est effectuée sur la Marne,
-2 si l'autre rive du fleuve est occupée par une unité amie,
-1 si la tentative est effectuée sur une rivière.

Météo (*2 dés*)

2 – 6 : beau temps
7 : brouillard matinal puis beau temps
8 – 10 : beau temps
11 – 12 : mauvais temps

Conversion des points de dommage

Infliger une perte à un régiment : 2 pdd
Infliger une perte à un régiment américain ou à une division : 3 pdd
Désorganiser une unité : 1 pdd
Eliminer un Stosstruppen : 2 pdd
Infliger une perte à un char : identique au facteur de protection de ce char

Marne 1918 - Friedensturm *Aide de jeu de base*

Maîtrise Tactique

Modificateurs

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Tranchée et/ou fortifications : +2	Stosstruppen en attaque : +1 quelque soit le nombre de Stosstruppen,
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
Offensive Bruchmuller : -2	Modificateur d'offensive : 0 à +3
Doctrine Foch : -1 (unités aliées uniquement)	Doctrine Foch : +1 (unités aliées uniquement)
Unités de nationalités différentes : -1	Doctrine Pétain : -1 (unités aliées uniquement)
	Division(s) de moral 3 en attaque : -1 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)
	Division(s) de moral 2 en attaque : -2 (non cumulable avec le modificateur ci-dessus)

Maîtrise tactique totale (Résultat de 6 ou plus ou 6 naturel)

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Possibilité de reculer jusqu'à 3 hex. Pour chaque hex, on retire 3 points de dommage au résultat du combat. Sous doctrine Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à deux hex maximum.	Possibilité de placer jusqu'à deux unités ayant participé au combat en exploitation.
Possibilité de déplacer deux unité de combat amies hors ZdC et située 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.	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.

Maîtrise tactique partielle (Résultat entre 3 et 5)

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Possibilité de reculer jusqu'à 2 hex. Pour chaque hex, on retire 3 points de dommage au résultat du combat. Sous doctrine Foch ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à un hex maximum.	Possibilité de placer une unité ayant participé au combat en exploitation.
Possibilité de déplacer une unité de combat amie hors ZdC et située 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.	Possibilité d'avancer dans l'hex où s'est déroulé le combat.

Aucune maîtrise (Résultat de 1 ou 2, ou 1 naturel) 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.

Ordres erronés (Résultat inférieur ou égal à 0)

dé	Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
1	**Sacrifice :** une perte supplémentaire dans chaque camp.	**Combat acharné :** une perte supplémentaire dans chaque camp.
2	**Panique :** recul d'un hex supplémentaire sans diminution des points de dommage.	**Confusion :** une unité de l'attaquant est désorganisée, au choix du défenseur.
3	**Contre-attaque suicidaire :** une perte supplémentaire pour le défenseur.	**Obstination :** une perte supplémentaire pour l'attaquant.
4	**Débandade :** 3 points de dommage de moins pour l'attaquant.	**Panique :** une unité de l'attaquant recule d'un hex.
5	**Indécision :** les unités du défenseur sont clouées.	**Manque d'enthousiasme :** 3 points de dommage de moins pour le défenseur.
6	**Réserves mal orientées :** l'attaquant peut déplacer d'un hex une unité du défenseur hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat.	**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.

Désorganisé / Réorganisation

Les effets DG/RG sont identiques :
- capacité de mouvement divisée par deux
- combat interdit en tant qu'attaquant
- avance après combat et exploitation interdites
- marche forcée interdite
- recul après combat réduit