

# LE BROUILLARD DE GUERRE

## *Un résumé succinct*

Dans cette option, chaque joueur ne « voit » que :

- les possessions de centres,
- les unités (délogées y compris),
- les régions bloquées

qui sont « voisines » de :

- un de ses centres possédés,
- une de ses unités.

Attention : le terme « voisin » s'entend au sens géographique.

Quelques exemples :

- une armée en Gascogne « voit » une flotte en Atlantique
- une flotte à Trieste « voit » une armée à Budapest
- une flotte en Espagne côte sud « voit » une armée en Gascogne

De plus :

- une tentative de construire (sur un de ses centres de départ) informe le joueur de son occupation éventuelle (sans préciser la nature de l'occupant).
- une unité que le joueur ne voit pas, qu'il imagine et soutient offensivement ou convoie avec un ordre legal parce qu'elle était bien présente (même si l'unité réelle n'est pas du même type ou de la même nationalité que celle imaginée) est « vue ».

Enfin un ordre n'est « vu » que si, sont « vus » à la fois (dans la situation initiale) :

- l'unité active (celle qui reçoit cet ordre),
- l'unité passive (celle qui reçoit le soutien ou le convoi)
- la zone desintation (pour un mouvement, un soutien offensif ou un convoi)

Bien sûr, on voit toujours les ordres de ses propres unités.

Il est donc possible de « voir » une unité mais pas son ordre...

Pour soutenir offensivement ou convoier une unité que l'on ne voit pas, il faut d'abord l'imaginer (en utilisant l'interface) avant de passer l'ordre.

A la résolution, si l'ordre est illégal, il sera annulé.

Illustration par des exemples :

Ordre	Situation réelle	Résultat
VAR S STP - LVN	flotte en STPcs	VAR S STPcs - LVN
VAR S STPcs - LVN	armée en STP	VAR S STP - LVN
BAR S LVN - STP	flotte en LVN	BAR S LVN - STPcs (seule possible)
GAS S POR - ESP	flotte en POR	GAS S POR - ESPcn (au hasard, l'autre est possible)
GAS S POR - ESPcn	armée en POR	GAS S POR - ESP