Avant-propos

L'origine du jeu de simulation historique est intimement liée à l'aventure napoléonienne. Dès la défaite de la Prusse, et les humiliants traités qui réduisent l'armée prussienne à son ombre, quelques officiers condamnés au bac à sable, s'interrogent sur la préparation aux manœuvres et aux combats. Les soldats étant comptés, les champs de Mars occupés par les Français triomphants, Von Rieswittz théorise puis met en place une simulation avec des petits blocs de bois et peut être déjà, quelques soldats de plomb. Il lui faut reproduire au plus près, les manœuvres, les choix tactiques, les déploiements et les réactions des troupes sous le feu.

C'est tout l'enjeu du jeu de simulation historique. Jouer ou reproduire, innover ou étudier, chercher le ludique sans s'éloigner de l'historique, c'est une quadrature du cercle que de nombreux auteurs de règles de H.G. Wells* à Jean-Christophe Raguet ont essayé d'atteindre. Les réponses apportées par Thierry Melchior ouvrent de nouveaux horizons au jeu de simulation historique pour la période napoléonienne.

Face à ce travail novateur, il faut applaudir à la rigueur intellectuelle des démonstrations, à la qualité de la rédaction, à la clarté des illustrations. Mais il ne faudra jamais oublier, pour que ce qui arrive à vos troupes vous semble cohérent, qu'une période de jeu équivaut à une minute et demie de temps réel.

Tout s'explique alors, tout prend sa place, tout se distingue des autres règles. Ce que vous jouez sur la table, ce sont les quinze minutes du combat. Finis, les marches d'approche en colonne, les déploiements et la recherche des flancs. Ce que vous jouez, c'est le moment où tout vous échappe, où le brouillard de la guerre vous enveloppe, où de toute façon la moindre erreur, le moindre oubli d'un point de règle vous sera fatal. Tout autant que d'un plan bien conçu, ce sera la composition de votre liste d'armée, votre choix des éléments du terrain et votre déploiement, sans oublier celui de votre adversaire qui vous mèneront à la victoire ou à l'échec.

Si vous voulez réfléchir, calculer, estimer, cette règle, dont les mécanismes se veulent à mi-chemin entre le Go et les Échecs, est faite pour vous.

Gilles Boué.

* Herbert George Wells est l'auteur de Little Wars (1913). Little Wars est généralement reconnu aujourd'hui comme le tout premier wargame miniature avec figurines et Wells est considéré comme le père du wargame avec figurines.

Je dédie cette règle à mon épouse et mes garçons en les remerciant pour leur patience et leur gentillesse.

Merci à tous ceux qui m'ont aidé en testant et/ou relisant la règle et les budgets ou tout simplement en jouant : Gilles Boué, Alain Burie, Joël Eynard, Christophe Grégoire, Michel Patry et les joueurs de « L'Aigle Rouennais ».
Je prie ceux que j'ai omis de citer, de bien vouloir me pardonner.

Thierry Melchior

SOMMAIRE

Introduction 1
Constituer une armée 2
Impression et collage 2

Socles et Bases 3
Unités et sous-unités 3
Les socles de figurines 3
Les bases des sous-unités 4
Les bases de tirailleurs 6
Gestion des bases 6

Caractéristiques et Budget 7
Budget 9

Vitesses de déplacement 10

Formations 12
L'infanterie 13
La cavalerie 13
L'artillerie 14

Intervalle 15

Cohésion des unités 16
Dégradation de la cohésion 16

Désorganisation 17

Champ d'action des unités 18

Pertes 19
Test de perte d'un officier 21

Éléments de terrain 23

Effets du terrain 26
Visibilité et découverte 27

Commandement 34
Rayon et zone de commandement 34
Manœuvrabilité d'une brigade 35
Les aides de camp et leurs missions 35

Tests et facteurs de moral 36
Facteurs de moral 37

Débuter une partie 42
Détermination de l'ordre de jeu 43
Compétition 44
Figuratifs et leurres 46
Déploiement des unités 46
Vision et pose des figurines 47

Objectifs et attitudes (marqueurs) 48
Les autres marqueurs 51

Séquence de jeu 52

Phase 1 : **Mouvements obligatoires** 55
Unités prisonnières 56

Phase 2 : **Changements d'ordre** 57
Donner un marqueur d'attitude 57
Donner un objectif tactique 59

Phase 3 : **Manœuvres volontaires**
– Réorganisation 60
Mouvement restant 61

– Changements de formation 62
Colonne peloton à ligne et vice-versa 63
Se former en carré, demi-tours, etc. 64
Passer en ligne par le flanc 65
Changements spécifiques à la cavalerie 66
Changements spécifiques à l'artillerie 67
Tirailleurs et fourrageurs 68

– Mouvements 69
Les changements de direction 70
Mouvements d'attaque 73
Charge et réaction 74

Phase 4 : **Feux** 79
Tirs d'artillerie 81
Tirs d'armes légères 86
Procédure de tir et facteurs 87

Phase 5 : **Confrontations** 90
A. Résolution du test moral 91
D. Avance, poussée… 92
et Mêlée éventuelle 93
Calcul des pertes en mêlée 93
Mouvement des soutiens 94

Exemples 95
Budgets 99
Troupes irrégulières 100

INTRODUCTION

Explications et notes de conception

Cette colonne, présente dans toutes les pages, sera mise à jour au fur et à mesure que les joueurs poseront des questions sur la règle et son fonctionnement.

• Silex & Baïonnette permet de simuler les combats quand le fusil à silex muni de la baïonnette à douille était l'unique arme de l'infanterie des nations en guerre soit de 1702, début de la Guerre de Succession d'Espagne, à 1825, année qui vit la fin des guerres de libération en Amérique du Sud.

• Les livrets historiques sur les changements de formation, l'organisation des armées et les caractéristiques des unités, permettent de retrouver l'« ambiance » des conflits de cette période.

• Pour l'instant, seule la période Révolution - Consulat - I^er^ Empire a été traitée dans les livrets historiques.

• À l'époque, l'Infanterie devait être en ligne pour exprimer toute sa puissance de feu, en colonne pour manœuvrer plus facilement et en carré pour ne pas être attaquée de flanc ou par l'arrière par la Cavalerie !

• De même, l'Artillerie avait besoin de grands espaces plats car elle tirait à vue et ses projectiles, tirés à l'horizontal, pouvaient faucher un maximum de soldats.

• La Cavalerie avait pour elle sa vitesse et sa manœuvrabilité, le choc **moral** de sa charge pouvant aussi emporter de face une unité moralement affaiblie.

• La simulation est à l'échelle de l'unité : bataillon pour l'Infanterie, escadron pour la Cavalerie, compagnie pour l'Artillerie et le Génie, elle-même divisée en ses sous-unités historiques. Ainsi toutes les formations et manœuvres liées à leur emploi sur le champ de bataille peuvent être utilisées.

• La séquence de jeu est semi-alternée, les joueurs manœuvrent leurs brigades à tour de rôle, régiment par régiment, mais feux et affrontements sont simultanés, ce qui permet de garder un certain réalisme tout en accélérant le jeu.

• Le mouvement est privilégié, ainsi les unités ne se figent pas sur la table dans des mêlées sans fin et les stratèges peuvent aller au bout de leurs plans.

• Quelle que soit l'époque, le combat peut se résumer à l'affrontement de deux volontés, cette constatation a amené la mise en place du test de confrontation.

• Quand les unités sont à distance de confrontation, le test moral du même nom détermine l'issue de l'affrontement ainsi que l'allure (déroute, retraite) des unités et leurs pertes en mêlée s'il y en a une. Si une unité est attaquée de flanc ou par l'arrière, l'issue est automatique !

• Une unité qui attaque, avancera et effectuera autant de test de confrontation que nécessaire jusqu'à ce qu'elle échoue ou ait accompli son mouvement complet dans la période (tour de jeu).

CONVENTIONS

** Ceux donnés dans le chapitre des exemples ne sont pas forcément les bons.*

• Les valeurs des bonus-malus ne sont données que dans l'aide de jeu*, ceci pour faciliter les corrections et éviter la réimpression d'un chapitre.

• Les figurines sont soclées individuellement, pour la gestion des pertes, mais sont posées (aimantées) sur des **bases** de sous-unité. Le nombre de figurines posées sur la base dépend de l'effectif de la sous-unité.

• Le front d'une base est égal à la somme des fronts des socles de ses figurines et sa profondeur est égale à la profondeur d'un socle. Par exemple, à l'échelle de jeu utilisée pour les figurines de 25 millimètres de haut*, une base de sous-unité d'infanterie à trois figurines fera 4,5 centimètres (ou cm) de front (1,5 cm x 3) et 2,5 centimètres de profondeur.

** La hauteur d'une figurine se mesure des pieds aux yeux. Pour abréger, on emploie l'expression « figurines 15 ou 25 » pour désigner une figurine haute de 15 ou 25 millimètres (ou mm).*
– Par extension, le soclage est dit « 15 ou 25 », ceci quelle que soit la taille des figurines posées sur ces socles.

• Grâce aux bases de sous-unité, Silex est compatible avec tous les soclages. Il n'est donc pas nécessaire de désocler les figurines, si elles sont soclées par deux ou trois, les pertes seront notées à part ou représentées par un marqueur.

• Les bases de sous-unité des différentes Armes – Artillerie, Cavalerie, Infanterie – sont à la même échelle et représentent l'**encombrement réel** des unités, ceci permet d'obtenir une représentation historiquement réaliste sur la table sans contrainte particulière pour le joueur.

• *Une figurine de fantassin ou d'artilleur représente 36 hommes et une de cavalier 24.*

CONSTITUER UNE ARMÉE *(pour débuter)*

• L'armée, commandée par un général en chef, sera constituée de plusieurs brigades commandées chacune par un général :

– Aide de camp : charisme = 1, commandement = 0, budget = 10 points ;

– Colonel : charisme = 1, commandement = 1, budget = 5 points ;

– Général de brigade : charisme = 2, commandement = 2, budget = 40 points ;

– Général en chef : charisme = 3, commandement = 3, budget = 65 points.

• *En principe, une brigade réunit 2 régiments mais historiquement il peut y en avoir 3 ou plus ou un seul.*

• Les brigades se composeront de régiments de la même Arme ou respecteront la logique historique, chaque régiment étant dirigé par un colonel, exemple :

– deux régiments d'infanterie à deux ou trois bataillons chacun ;

– deux régiments de cavalerie à trois ou quatre escadrons chacun ;

– deux bataillons et deux escadrons statut Élite.

• *Normalement les brigades sont réunies en division et les divisions en corps d'armée.*

• Le général en chef commande l'Artillerie.

IMPRESSION et COLLAGE

• Différentes feuilles sont fournies : marqueurs, aide de jeu, Anglette©, figuratifs en 15 et en 25 mm à coller sur du carton.

• *On peut les photocopier ou imprimer les PDF.*

• Les marges des feuilles de marqueurs sont coupées avant le collage. Le support – carton fin ou autre – est découpé aux dimensions des feuilles émargées* qui seront collées de chaque côté. Le support sera découpé une fois la colle sèche.

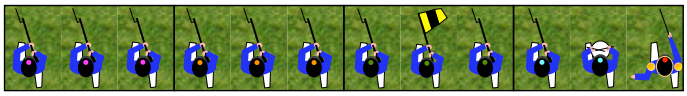
** Sans marge.*

• Les deux faces de l'Anglette seront également collées recto verso.

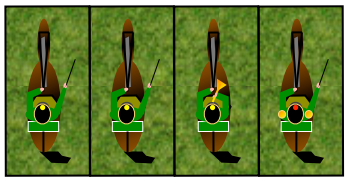
• Les feuilles de figuratif n'ayant pas de marges seront collées directement sur un carton fin A4*, recto verso, puis découpées en suivant les traits en gras.

** Dimensions A4 : 21 cm x 29,7 cm.*

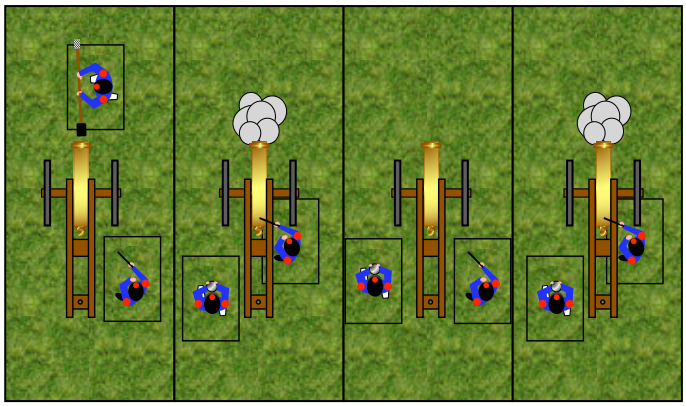
• Les routes, les rivières et les ruisseaux seront également découpés avant d'être collés sur du carton ou autre.



• *Ce bataillon est composé de quatre pelotons à trois figurines représentant chacune 36 hommes, soit au total : 432 hommes.*



• *Un escadron est composé de 4 pelotons répartis en 2 divisions. Une figurine représente 24 cavaliers. Cet escadron compte donc 96 cavaliers.*



• *Cette compagnie d'artillerie à pied en batterie est composée de quatre sections de deux pièces, chaque figurine représente un canon (ou obusier) réel. L'artillerie à pied calibre 12 et l'artillerie à cheval, ont un front plus large.*

• *Ces trois unités sont à la même échelle.*

SOCLES et BASES

AVANT-PROPOS

• Les unités sont divisées en leurs sous-unités historiques pour permettre les changements de formation ainsi que les tirs et les combats par fraction d'unité*.

• La composition et l'effectif des unités et des régiments historiques de chaque nation seront donnés dans des livrets à part.

** Une fraction d'unité est constituée d'une ou plusieurs sous-unités faisant face au même ennemi ou sous le même feu.*

UNITÉS et SOUS-UNITÉS

• Une unité est constituée de plusieurs sous-unités, elles-mêmes constituées de plusieurs figurines valant un certain nombre de points de Vie (**PV**).

• Le bataillon est l'unité de l'Infanterie, sa sous-unité s'appelle le peloton. La figurine a six **PV**.

• L'escadron est l'unité de la Cavalerie, sa sous-unité s'appelle le peloton, deux pelotons forment une division. La figurine a quatre **PV**.

• La compagnie ou batterie*, est l'unité de l'Artillerie, sa sous-unité est la section. Les sections d'artillerie ont toujours deux figurines, représentant les servants des pièces. La figurine est à six **PV** y compris avec les caractéristiques nationales.

• La compagnie est l'unité du Génie, elle a 2 sous-unités : les pelotons, chacun à une figurine à six **PV**.

Important : une sous-unité est représentée par sa base. Les dimensions de cette base sont fonction de l'effectif **initial**, en nombre de figurines, de la sous-unité.

• Un point de vie égale six hommes, voir le chapitre suivant.

** Une compagnie d'artillerie se mettait en batterie, c'est-à-dire en position de tir, pour faire feu, elle était donc nommée ainsi sur le champ de bataille.*
– Cet usage est officialisé en 1829 : « Par ordonnance royale du 5 août 1829 est créée la batterie : réunion de la compagnie d'artillerie et des éléments de traction hippomobile jusqu'alors fournis par le train d'artillerie. »
« Histoire de l'Artillerie française »
Michel de Lombarès, Édition Lavauzelle, page 188.

Conseils techniques :

• Afin de faciliter la manipulation des unités : du papier ferreux sera collé sous les socles des figurines et du caoutchouc magnétique sur les bases de sous-unité. Les bases peuvent être découpées directement dans le caoutchouc magnétique.

• L'inverse n'est pas recommandé car la bipolarité des socles des figurines gênerait leur alignement sur la base. Des petits aimants néodymes peuvent aussi être collés sous chaque figurine, le papier ferreux l'étant sur les bases.

LES SOCLES DES FIGURINES

• L'échelle de réduction a été choisie en fonction des dimensions des socles des règles tactiques françaises.

• Chaque figurine est collée sur un socle. Les dimensions des différents socles sont données ci-dessous, celles pour les **15 mm** sont entre parenthèses en gras.

*• À l'échelle du « **15** », un millimètre égale un pas français de l'époque soit 0,65 mètre et à celle du « **25** », un millimètre égale environ 0,408 mètre.*

Calcul d'un socle d'infanterie 15 mm :

*• Quand les soldats étaient au coude à coude, chacun prenait environ 0,51 mètre. Douze soldats de **front** occupaient donc environ 9,5 pas de 0,65 mètre. Ces 9,5 pas ont été arrondis à 10 pour correspondre au socle le plus répandue en jeu d'histoire : 1 cm/fig.*

• Par convention, la profondeur d'un socle correspond à la moitié du front d'un peloton à 3 figurines, ce qui correspond à l'espace entre les pelotons quand le bataillon est en colonne par peloton « à mi-distance », c'est-à-dire quand il y a la moitié de la longueur du front d'un peloton entre deux pelotons se suivant.

• Pour la cavalerie, les calculs ont été les mêmes, sachant qu'un cavalier sur sa monture occupe à l'époque de 0,85 à 0,90 m et que la profondeur du socle a été calculée avec un escadron à 4 figurines de front (une figurine = un peloton).

Les combattants

Dimensions des socles rectangulaires :	*Front*	*Profondeur*
• Infanterie, Génie, Artilleur	1,5 **(1)** cm	2,5 **(1,5)** cm
• Cavalerie	2,5 **(1,5)** cm	5 **(3)** cm

Le commandement

Dimension des socles ronds :	**diamètre**
• Colonel, aide de camp	5 **(3)** cm
• Brigadier, divisionnaire, etc.	7 à 8 **(5)** cm

• Le diamètre peut être augmenté raisonnablement *(le surplus sera déduit lors des diverses mesures)* pour accueillir des figurines trop grandes, voire des saynètes.

• Les titres des différents chefs changent en fonction de l'époque, de la nation ou de l'effectif commandé.

Représentation du niveau hiérarchique :

• La figurine d'un colonel est à cheval, ainsi que celles des aides de camp.

• La figurine d'un général de brigade de cavalerie est à cheval.

• La figurine d'un général de brigade d'infanterie peut être à pied ou à cheval avec un accessoire au sol pour la différencier : tambour, shako, etc.

• La figurine d'un général de division d'infanterie est à pied ou à cheval, soclée avec une figurine à pied.

• La figurine d'un général de division de cavalerie est à cheval et accompagnée d'une autre figurine à cheval ou debout à côté d'un cheval.

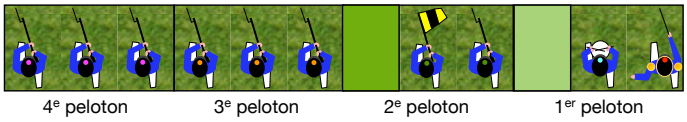
• La figurine du général en chef est à pied ou à cheval, accompagnée d'au moins deux figurines à pied et/ou à cheval.

• Le nombre de figurines escortant les généraux peut être augmenté à condition de respecter le décalage d'une figurine supplémentaire par niveau hiérarchique.

LES BASES DES SOUS-UNITÉS

INFANTERIE

• Le front d'une base est égal au front d'un socle de figurine multiplié par le nombre de figurines de la sous-unité.



Important : les bases permettent de jouer avec des figurines dont les socles sont plus petits que ceux de Silex. En effet, c'est la base qui représente la place réellement occupée par la sous-unité. Les figurines représentent son effectif.

Croquis :

*• Ce bataillon a 4 pelotons de 3 figurines, les bases de peloton font donc 4,5 **(3)** cm de front et 2,5 **(1,5)** cm de profondeur.*

• Le bataillon a perdu 2 figurines, qui ont été ôtées sur les 1er et 2e pelotons – en partant de la droite – dont les bases sont maintenant visibles. Le bataillon occupe toujours le même front.

CAVALERIE

• Les cavaliers ne sont pas posés sur des bases.

ARTILLERIE EN BATTERIE

• Une compagnie d'artillerie (ou batterie) comprenait une ou plusieurs sections constituées chacune de deux pièces (canons ou obusiers) avec les artilleurs, les soldats du Train, les avant-trains, les caissons et les chevaux.

• Une compagnie d'artillerie en batterie compte autant de bases que de **sections**.

• Une figurine d'artilleur représente le personnel, artilleurs et soldats du Train, nécessaire au maniement d'une pièce. Il y a deux pièces dans une section.

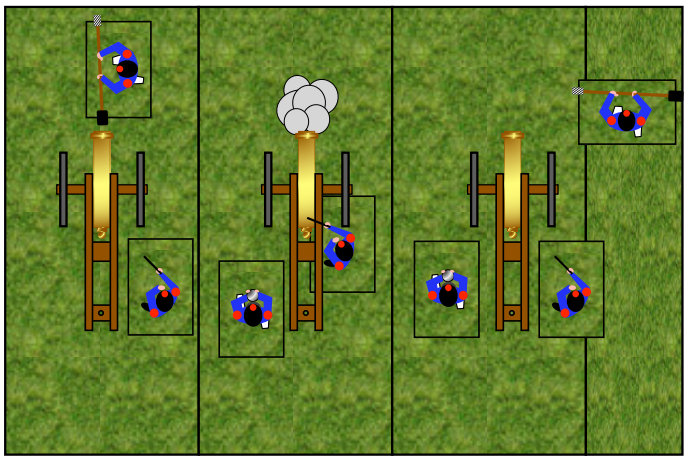
• Une base de section accueillera donc 2 figurines et une base de demi-section en accueillera seulement une.

• Le calibre (ou cal.) d'une pièce correspond au poids en livres du boulet qu'elle tire. À l'époque, les systèmes de mesures différaient d'un pays à l'autre, voire d'une région à l'autre !

Dimensions des bases de section :	*Front*	*Profondeur*
– calibre 12 et artillerie à cheval	6,5 **(4)** cm	12 **(7,5)** cm
– la demi-section	3,5 **(2)** cm	12 **(7,5)** cm
– autres calibres à pied	5 **(3)** cm	11 **(7)** cm
– la demi-section	2,5 **(1,5)** cm	11 **(7)** cm

• Chaque grande nation avait son système d'artillerie, les affûts et les pièces étaient différents d'un pays à l'autre, ainsi que le nombre de chevaux, de servants et de caissons.

• Un modèle de pièce – canon ou obusier – à l'échelle des figurines, représente le matériel réel (les pièces elles-mêmes, les attelages et les caissons). Il faut au moins un modèle par compagnie d'artillerie mais sur la table il est plus représentatif, voire spectaculaire, d'en mettre un par section.



Croquis :

• Cette compagnie d'artillerie à pied calibre 8, en batterie, a trois sections et demie soit sept figurines (sept pièces réelles), elle fait donc 17,5 ***(10,5)*** *cm de front et 11* ***(7)*** *cm de profondeur.*

ARTILLERIE ATTELÉE

• Les dimensions d'une base attelée correspondent au nombre de figurines de la compagnie d'artillerie. Elle peut être divisée en deux voire plusieurs morceaux, ceci pour faciliter les déplacements notamment dans les virages.

• Les figurines d'artilleurs, ou de soldats du Train en même nombre, sont posées sur la base ainsi que, suivant la place, un modèle* de canon ou d'obusier, un avant-train, un caisson, des chevaux.

** Pour faciliter sa manipulation, le modèle de canon sera fixé sur un socle plus petit que celui de la plus petite base.*

FRONT d'une BASE :

• Le front est le **même** pour tous les types d'artillerie, soit : 5 **(3)** cm.

• Sur le champ de bataille, les pièces attelées se déplaçaient en colonne sur 2 ou 4 pièces de front, c'est-à-dire sur une ou deux sections de front, c'est la configuration à 4 pièces de front qui a été retenue pour le calcul du front du socle.

PROFONDEUR d'une BASE :

• La profondeur d'une base de compagnie attelée dépend de son calibre et de son nombre de figurines.

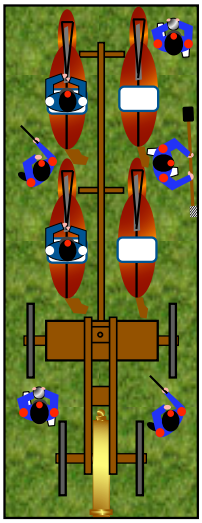
• Les bases d'artillerie attelée ont été calculées en fonction du nombre de canons – c'est-à-dire de figurines dans le jeu – et du moyen de locomotion des artilleurs (à pied ou à cheval).

	2 à 4 figurines	*5 à 8 figurines*	*9 à 12 figurines*
– à pied calibre 1, 3, 4, 6 ou 8	6,5 **(4)** cm	13 **(8)** cm	19,5 **(12)** cm
– à pied calibre 12, 9 et 6 lourd	7 **(4,5)** cm	14 **(9)** cm	21 **(13,5)** cm
– à cheval calibre 1, 3, 4 ou 6	8 **(5)** cm	16 **(10)** cm	24 **(15)** cm
– à cheval calibre 8	9 **(5,5)** cm	18 **(11)** cm	*n'existait pas*
– à cheval calibre 9	10 **(6)** cm	20 **(12)** cm	*n'existait pas*

Croquis :

• La compagnie d'artillerie à pied à trois sections et demie est attelée. Les sept figurines sont représentées par cinq servants et deux soldats du Train (sur les chevaux). La base fait 5 ***(3)*** *cm de front et 13* ***(8)*** *cm de profondeur.*

• Ce croquis est à la même échelle que le croquis précédent, ce qui permet de voir qu'une compagnie d'artillerie prend plus de place quand elle est en batterie que quand elle est attelée.

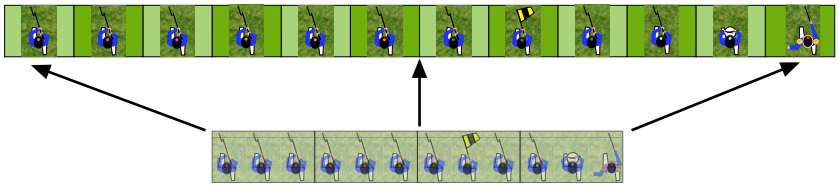


LES BASES DE TIRAILLEURS

• La taille des bases est définie par l'écartement adopté par les tirailleurs qui peuvent être en ordre ouvert ou en ordre étendu.

Ordre ouvert :

• Pour adopter cette formation, l'unité multiplie son front par deux, un fantassin occupe donc 3 **(2)** cm de front au lieu de 1,5 **(1)** cm en ordre serré. Un cavalier occupe 5 **(3)** cm de front au lieu de 2,5 **(1,5)** cm en ordre serré.



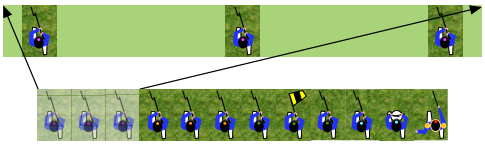
• En ordre ouvert, les files étaient espacées d'un pas, ce qui doublait et même un peu plus, le front initial.

Croquis :

• Déploiement d'un bataillon en ordre ouvert, en avant sur le centre. Les figurines ont été posées sur des bases pouvant accueillir chacune 2 figurines parce qu'elles occupent deux fois plus de place. Il est mieux et même recommandé de les poser sur une grande base préparée à l'avance.

Ordre étendu :

• Chaque figurine doit occuper **au moins** trois fois plus de place, soit 4,5 **(3)** cm pour les fantassins et 7,5 **(4,8)** cm pour les cavaliers.



• En ordre étendu, les files sont espacés de deux ou trois pas, voire jusqu'à dix ou plus.

Croquis :

• Déploiement du 4e peloton en ordre étendu. Les figurines sont posées sur une base qui est aussi large que le front du bataillon plus un intervalle, comme historiquement.

Infanterie en ordre étendu couché :

• De l'infanterie en ordre étendu, située sur le trajet d'une unité de cavalerie ennemie qui charge un ami situé derrière elle, peut se coucher pour diminuer* ses pertes si son mouvement d'esquive ne lui permet pas de s'échapper.

• Les figurines sont couchées.

** Les chevaux répugnent à marcher sur les corps et les cavaliers continuent vers leur cible.*

GESTION DES BASES

• Les mesures pour la vision, le mouvement et le tir, se font à partir des bases.

• Les bases de sous-unité doivent être en contact au sein de l'unité, c'est-à-dire avoir un côté en commun – un coin en virage – sauf quand l'unité (Infanterie, Cavalerie) est en colonne ouverte. Des sections d'une compagnie d'artillerie en batterie orientées différemment se toucheront juste par un coin, à l'avant ou à l'arrière.

Sous-unités hors table :

• Dans certaines circonstances (par exemple en colonne fermée), l'unité prend physiquement moins de place. Pour simuler cela, les deux tiers de ses sous-unités seront mises hors table (soit deux pelotons sur trois).

Rappel : *la base représente la place occupée par les soldats d'une sous-unité quand ils sont en rang et que les sous-unités se suivent à mi-distance (soit la moitié de leur front) quand ils sont en colonne.*

Bases de sous-unité hors table :

• Une **unité** qui passe sans formation suite à une sortie rapide de construction, une déroute, un ralliement, une esquive ou est rompue alors qu'elle était en carré perd ses bases de sous-unité. Les figurines sont rassemblées sur le centre de la formation initiale, les socles en contact.

• Quand l'unité perd ses bases cela signifie que les soldats ne forment plus qu'une masse informe.

CARACTÉRISTIQUES

AVANT-PROPOS

• L'aspect des figurines d'une unité doit correspondre à ses caractéristiques.

• Les troupes sont regroupées par nationalité et par Arme dans les tableaux des livrets historiques. Le **nom de l'unité** et divers renseignements la définissant tels que sa fougue éventuelle (qui est une caractéristique), sa date de création ou des notes historiques, sont suivis des caractéristiques ci-dessous.

Points de vie :

• Les points de vie d'une figurine symbolisent l'effectif qu'elle représente. Un point de vie, aussi noté **PV**, égale **6 hommes**. Une figurine à six **PV** représente donc trente-six soldats, une figurine à quatre **PV** vingt-quatre soldats, etc.

• Le nombre de **PV** est précisé dans les caractéristiques de l'unité, il peut être modifié en fonction de son effectif. Dans ce cas, une règle de 3 sera effectuée pour ajuster le budget en conséquence (arrondi au dixième le plus proche).*

• Les normes sont fonction de l'époque qui est jouée, par exemple, à l'époque napoléonienne, pour les unités des armées régulières elles seront de 4 **PV** pour la Cavalerie et 6 **PV** pour l'Infanterie et le Génie, sauf pour certaines nations, comme la Grande-Bretagne, ou certaines unités, comme les Fusiliers prussiens, où une figurine d'Infanterie sera à 4 **PV**.

• Par convention, une figurine d'artilleur sera toujours à 6 **PV**.

• En compétition, l'adversaire doit impérativement être prévenu en cas de changement du nombre de points de vie.

Équipement et Type :

• Certaines unités ont un équipement particulier :

– **C** : la carabine rayée, elle porte plus loin que le fusil quand elle est chargée à balle forcée mais ceci en tirailleurs **uniquement** ;

– **cui** : pour cuirasse complète, le torse du cavalier est entièrement protégé ;

– **½ cui** : pour demi-cuirasse ou plastron, seule la poitrine est protégée.

• **Cal.** : un chiffre indique le calibre des pièces (1, 3, 4, 6, 8, 9 ou 12).

• **Obusier** : le « oui » signifie que l'unité d'artillerie a au moins un **obusier**.

• Le mot « **génie** » indique l'appartenance à cette Arme.

• Il y a trois types de cavalerie : la cavalerie dite **Lourde** (L), la cavalerie dite **Moyenne** (M) et la cavalerie dite **légère** (lég.) Quand il y a un combat cavalerie contre cavalerie, la Lourde et la Moyenne ont un bonus moral.

Classe de manœuvre :

• Il y a trois classes de manœuvre, notées en abrégé :

– **R.** : pour **Rapide** ;

– **S-R** ou **SR** : pour **Semi-Rapide** ;

– **I.** : pour **Irrégulier** pour l'Infanterie et la Cavalerie ; **Inapte** pour l'Artillerie*.

• Selon sa classe, une unité se déplacera plus ou moins vite, se réorganisera ou changera de formation plus ou moins rapidement.

Fougue* :

• Une unité fougueuse doit tester son moral à certaines occasions.

Statut :

• Le statut de l'unité détermine sa Valeur qui sert pour les tests de moral, de confrontation et de changements d'ordre. Il y a sept statuts :

– **Vieille Garde** (**VG**) : les meilleures des meilleures unités, présentes uniquement dans la Garde Impériale française.

• Par exemple, si la cuirasse est payée dans les caractéristiques d'une unité, ses figurines en porteront une.

• Le front d'un socle de figurine équivaut à la place occupée par 12 soldats sur un rang, ainsi, suivant le nombre de rangs de soldats, une figurine représente 12, 24 ou 36 hommes. Pour tenir compte des effectifs historiques, il est possible de compter 18, 30, 42, 48 hommes par figurine, voire plus.

** Exemples : un fantassin à 6 PV valant 11,9 points, vaudra 7,9 points à 4 PV, soit (11,9 : 6) x 4 = 7,93 arrondis à 7,9 ; un cavalier à 4 PV valant 7,7 points, vaudra 11,6 points à 6 PV, soit (7,7 : 4) x 6 = 11,55 arrondis à 11,6.*

• Les obus sont tirés en tir tendu ou en tir courbe (voir le paragraphe « Obusiers et Fusées », page 84).

** Une compagnie d'artillerie inapte se déplace lentement, voire pas du tout. Par exemple, l'artillerie à pied espagnole était parfois tractée par des bœufs et certains canons ottomans étaient fondus sur place !*

** Cette caractéristique est notée après le nom de l'unité.*

• La description d'un statut ne correspond pas forcément à l'appellation historique de l'unité ainsi classée. Ainsi des irréguliers peuvent avoir un statut Vétéran.

– **Garde** (**G**) : unités se trouvant dans la Garde des grandes, moyennes et parfois petites nations, ou des unités appartenant à des corps dits de Réserve.

– **Élite** (**É**) : troupes de Garde de création récente, Garde de certaines petites nations, unités constituées de soldats très expérimentés ou d'hommes fanatiques.

– **Vétéran** (**V**) : troupes ayant fait plusieurs campagnes, bien encadrées, hommes avec un moral élevé.

– **Troupe A** (**A**) : unités **A**guerries ayant participé à au moins une bataille, ou exercées et motivées.

– **Troupe B** (**B**) : « les **B**leus », troupes de qualité moyenne, ou entraînées mais n'ayant jamais combattu.

– **Troupes C** (**C**) : **C**onscrits ou **C**ivils, troupes venant d'être recrutées, milices.

Feu :

• C'est la puissance de feu de l'unité, valeur à utiliser lors du calcul des pertes.

Bonus moral d'attaque :

• Lors du test moral de confrontation*, le bonus moral d'attaque de l'unité est ajouté à son moral si elle a chargé ou contre-chargé.

** Une unité qui en attaque une autre doit s'arrêter à distance de confrontation et effectuer un test moral du même nom.*

Aptitude à Tirailler :

• Cette caractéristique, notée **ApT** dans les tableaux et le texte, donne des bonus à l'infanterie quand elle est en tirailleurs.

• Une unité qui bénéficie de cette caractéristique est une unité entraînée ou bien ses soldats sont aguerris ou savent « naturellement » combattre en tirailleurs.

***Important :** le mot « tirailleur » était – et est employé – dans un sens général. « Fourrageur » était – et est employé – uniquement quand seule la Cavalerie est concernée.*

Vitesse en centimètres (ou cm) :

• La vitesse de déplacement normale d'une unité, dite **vitesse ordinaire**, dépend de sa classe de manœuvre.

Nombre de rangs traversés *(artillerie)* **:**

• La **puissance** du canon est rendue par le nombre de **rangs** de figurines que le boulet peut traverser. Le facteur « **Rangs** » intervient donc dans les cas où la puissance doit être prise en compte pour calculer les pertes ou les dégâts infligés.

Portées de tir *(artillerie)* **:**

– **Maxi** : portée maximum pour l'obus et le boulet ;

– **Utile** : au-delà l'unité a un gros malus et les obus ne traversent plus les rangs ;

– **Tir Tendu (ou TT)** : portée la plus efficace pour le tir à boulet, au-delà l'unité a un malus ;

– **Grosse mitraille** : portée maximum pour les gros biscaïens ;

– **Petite mitraille** : portée maximum pour les petits biscaïens.

*• Pour atteindre le **maximum** de sa portée, le tube est incliné de quelques degrés (canon) à 30° (obusier).*

*• La portée **utile** correspond à la portée maximum du boulet ou de l'obus quand le tube est horizontal par rapport au terrain.*

*• La portée en **tir tendu** est la distance parcourue par le projectile avant qu'il touche le sol pour la première fois quand le tube est horizontal par rapport au terrain. Ainsi, un boulet tiré à l'horizontale parcourait de 225 à plus de 300 mètres avant de toucher le sol.*

*• La **grosse mitraille** porte très loin mais fait moins de pertes à la cible que la petite mitraille.*

*• La **petite mitraille** fait plus de pertes à la cible que le boulet mais ne pénètre pas les rangs.*

Nombre de figurines *(artillerie)* **:**

• Une figurine représente les artilleurs et les hommes du Train nécessaires pour servir une pièce. Il y a donc autant de figurines que de canons et/ou d'obusiers dans la compagnie d'artillerie.

Caractéristiques des officiers :

• Les généraux ont deux caractéristiques payées dans leur budget : le charisme et le commandement.

• Lors des tests de moral, la valeur du **charisme** de l'officier peut être ajoutée ou retranché, en totalité ou non, à la valeur morale de l'unité* qu'il contacte.

** Sauf si l'unité est en tirailleurs.*

• La valeur du **commandement** détermine la longueur du rayon du même nom et sert lors des changements d'ordre.

• Elle représente la capacité de l'officier à donner des ordres et celle de son état-major à les retransmettre.

Important : la somme des points de commandement de l'armée sert à déterminer le nombre de leurres disponibles :

– les points de commandement de tous les officiers (généraux et colonels) de l'armée sont additionnés ;

– cette somme arrondit au nombre pair **inférieur** si besoin, est divisée par deux, le résultat donne le nombre de leurres qui pourront être utilisés *(voir page 46)*.*

** Par exemple, un joueur dont l'armée compte 23 points de commandement (**PC**) pourra poser onze leurres (23 => 22 ÷ 2 = 11).*

BUDGET

• Le joueur aura soin de noter sur sa liste d'armée le budget total de son armée et la somme des points de commandement de ses officiers.

Infanterie et Cavalerie :

• Chaque caractéristique a un coût, leur somme donne le budget de la figurine.

• Une fois l'armée constituée, le nom, les caractéristiques et le budget de chaque figurine ou compagnie d'artillerie, seront notés sur la feuille de caractéristiques des figurines (fournie avec les autres aides de jeu).

• En compétition, l'adversaire peut vérifier le budget des unités si besoin.

Artillerie :

• Le budget d'une compagnie d'artillerie égale le budget d'une figurine multiplié par le nombre de figurines présentes plus 5 points s'il y a au moins un obusier.*

• Le ou les modèles sont gratuits mais font partie du budget.

• Si les artilleurs quittent leurs bases, les modèles restés sur place représenteront la moitié du budget initial – ou restant si l'unité a subi des pertes – les figurines représentant l'autre moitié. S'il y a un obusier, les cinq points correspondants seront affectés aux modèles de canon abandonnés.

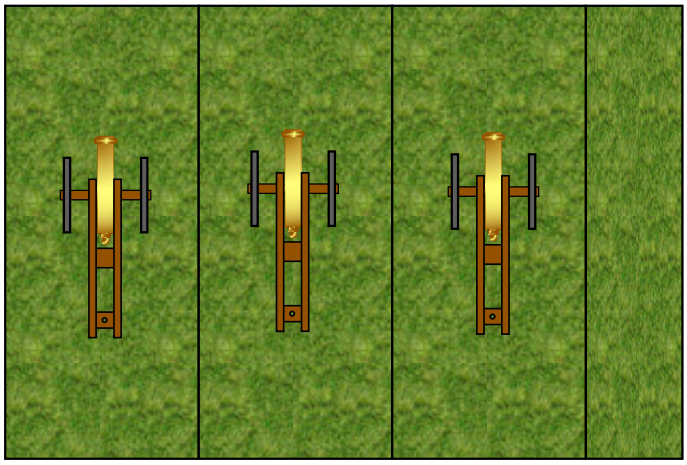
• Les modèles abandonnés compteront dans les pertes en fin de partie, s'ils sont occupés ou dépassés par l'ennemi.

• Une batterie d'obusiers peut être :

– créée en réunissant les sections d'obusiers de son armée au début de la partie ;

– achetée dans un ordre de bataille historique (Prusse, Anglais à Waterloo, etc.) si les obusiers sont budgétisés dans le livret des budgets.

Rappel : les obus ne traversent pas les rangs au-delà de la portée **Utile**.



** Pour certains pays, comme la Russie, c'est le budget à la section (2 figurines) qui est donné.*

Croquis :

• Le budget initial de cette compagnie d'artillerie avec obusier faisait 165 points pour huit figurines.

• Elle a perdu une figurine et vaut maintenant 145 points, soit :

– 165 points - 5 points d'obusier = 160 ;

– 160 points divisés par huit figurines initiales = 20 points ;

– 20 points multipliés par les sept figurines restantes = 140 points ;

– 140 points + 5 points d'obusier = 145 points.

• Comme les artilleurs ont quitté leurs bases, les trois modèles restants valent la moitié du budget restant y compris les 5 points d'obusiers, soit 75 points (140 points divisés par deux, plus les 5 points d'obusiers).

VITESSES DE DÉPLACEMENT

VITESSE ORDINAIRE

• C'est la vitesse de déplacement normale d'une unité en fonction de sa classe de manœuvre. Les distances sont en centimètres. Les nombres entre parenthèses sont ceux de l'échelle **15 mm**.

	infanterie, génie artillerie à pied	**cavalerie artillerie à cheval**
Rapide : artillerie, infanterie, cavalerie	16 **(10)** cm	24 **(15)** cm
Semi-Rapide : artillerie	16 **(10)** cm	24 **(15)** cm
Semi-Rapide : infanterie, cavalerie	12 **(7,5)** cm	16 **(10)** cm
Inapte : artillerie	8 **(5)** cm	–

• Une compagnie d'artillerie placée dans une redoute ou dont la vitesse égale zéro dans les caractéristiques, ne bouge pas et ne s'oriente pas, mais tire quand même avec un angle de 22,5° à droite ou à gauche.

VITESSE ACCÉLÉRÉE

• La vitesse accélérée d'une unité est égale à :

– pour les troupes* et l'artillerie à pied, la vitesse ordinaire plus 4 **(2,5)** cm ;

– pour la cavalerie et l'artillerie à cheval, la vitesse ordinaire multipliée par deux.

• La vitesse accélérée est une cause de désorganisation **sauf** pour :

– les tirailleurs *(vont toujours à la vitesse accélérée Rapide même s'ils sont Semi-Rapides)* ;

– l'artillerie attelée en terrain nu ou sur route uniquement ;

– les unités en colonne de marche (par peloton ou équivalent) quand elles sont **sur une route** *(voir le chapitre sur les effets du terrain)*.

** Les fantassins et les hommes du Génie.*

• Une colonne de marche sur une route comptera au maximum trois fantassins ou deux cavaliers de front.

VITESSE RÉDUITE

• La vitesse réduite* d'une unité est égale à :

– sa vitesse ordinaire moins 4 **(2,5)** cm pour les troupes et l'artillerie à pied ;

– sa vitesse ordinaire moins 8 **(5)** cm pour la cavalerie et l'artillerie à cheval.

** Exemples : la vitesse réduite d'une unité d'infanterie semi-rapide sera de 8 **(5)** cm, soit 12 **(7,5)** cm de vitesse ordinaire, moins 4 **(2,5)** cm dus à la réduction.*

DEMI-VITESSE

• La demi-vitesse, ou ½ vitesse, d'une unité correspond simplement à sa vitesse ordinaire divisée par deux.

ARTILLERIE EN BATTERIE

• Une compagnie d'artillerie en batterie se déplace comme elle veut (vitesse et direction), mais avec une cause de désorganisation à vitesse accélérée. Une ou plusieurs de ses sections peuvent tourner en avant ou en arrière sur un coin d'une demi-section **immobile**.

• Le **premier** et le **dernier** demi-mouvement en avant (droit, oblique ou latéral), se font à demi-vitesse. Le deuxième et l'avant-dernier mouvement ainsi que les mouvements intermédiaires se font à vitesse ordinaire ou accélérée au choix.

• Ce qui revient à dire que si la batterie veut avancer cette période puis faire feu la période suivante elle avancera seulement à demi-vitesse.

• Car les attelages devaient se placer devant les pièces pour les tracter puis se replacer derrière elles pour qu'elles puissent faire feu.

RECUL

• Une unité en ordre serré recule d'un demi-mouvement à vitesse ordinaire ou de cohésion si elle est dans un obstacle *(pour les tirailleurs voir ci-dessous)*.

• Le joueur recule les figurines (le demi-mouvement en moins correspond aux deux demi-tours).

VITESSE D'ESQUIVE

• La vitesse d'esquive égale 37 **(23)** centimètres pour les troupes à pied : infanterie en ordre serré ou non, Génie et artilleurs à pied, et à la vitesse accélérée de la cavalerie pour les cavaliers et les artilleurs à cheval*.

** Il peut être utile de prévoir des figurines d'artilleurs à cheval !*

VITESSE DE DÉROUTE

• La vitesse de déroute est égale à 37 **(23)** centimètres pour les troupes à pied et à 74 **(46)** centimètres pour la cavalerie et les artilleurs à cheval.

TIRAILLEURS et FOURRAGEURS

• Les tirailleurs et les fourrageurs se déplacent dans toutes les directions sans malus (sans changer l'orientation de leurs bases).

• Ils vont à vitesse accélérée en terrain libre : plaine, pente nue. Dans un obstacle ils avanceront à la vitesse immédiatement supérieure à la vitesse de cohésion de cet obstacle sans cause de désorganisation.

• Exemple : des tirailleurs dans une zone d'abri légers iront à vitesse ordinaire au lieu de vitesse réduite.

ÉCHELONNEMENT DES VITESSES

• De la moins élevée à la plus rapide, il y a : la demi-vitesse, la vitesse réduite, la vitesse ordinaire, la vitesse accélérée, la vitesse d'esquive et la vitesse de déroute.

VITESSE DES OFFICIERS

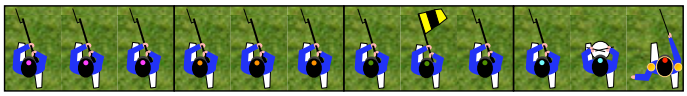
• Les officiers supérieurs, c'est-à-dire les généraux, leurs aides de camp (ou adc) et les colonels, se déplacent de 74 **(46)** centimètres par période (ou tour de jeu).

FORMATIONS

INFANTERIE

LA LIGNE

• Les pelotons sont côte à côte, numérotés de droite à gauche face à l'adversaire.



LA COLONNE

• Les pelotons se suivent avec trois écartements possibles.

Colonne ouverte :

• Quand une unité est en colonne ouverte, les milieux des bases sont espacés d'une distance égale à la largeur du front de la colonne *(voir croquis)*.

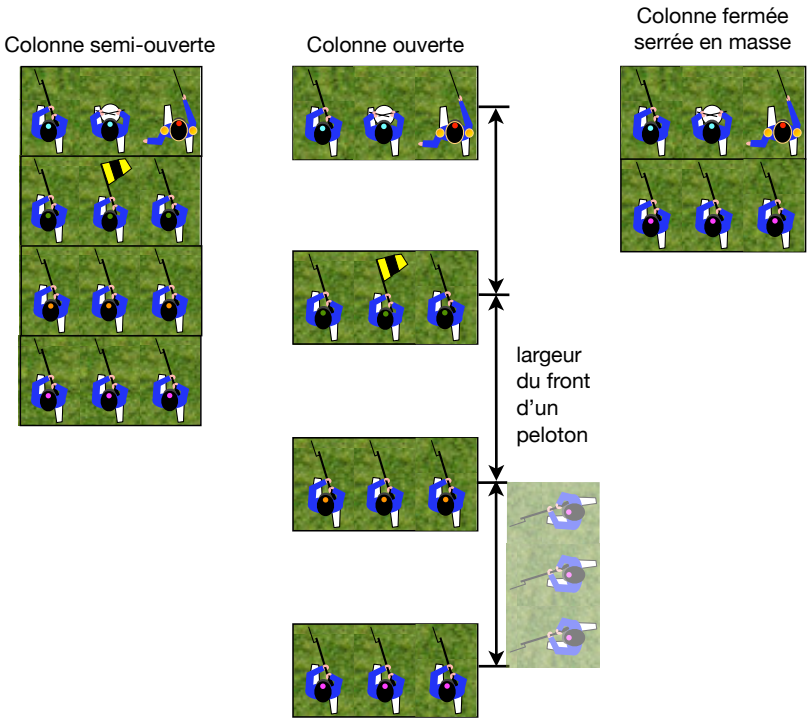
Colonne semi-ouverte :

• Quand une unité est en colonne semi-ouverte, les bases de figurines sont au contact par convention, sinon, les milieux des bases sont espacés d'une distance égale à la moitié de la largeur du front de la colonne.

Important : les changements de formation sont calculés sur cette colonne.

Colonne fermée serrée en masse ou en masse :

• Pour **fermer** une colonne semi-ouverte il faut ôter les deux tiers des rangs (en en laissant au moins deux). Les pelotons ôtés sont mis de côté en dehors de la table de jeu mais à l'écart des pertes.



Organisation de l'infanterie :

• Un bataillon est constitué d'un certain nombre de pelotons. Suivant les pays et les époques, ce nombre varie de quatre à douze.

• Le nombre de peloton peut différer du nombre de compagnies. La compagnie est une entité administrative qui gère le livret du soldat, sa paie et son courrier. Dans beaucoup de pays (Russie, Autriche, Prusse) les compagnies forment 2 pelotons pour la manœuvre.

• Les pelotons sont formés de deux sections qui pouvaient manœuvrer indépendamment, par exemple pour former le carré à partir de la colonne.

• Le peloton N° 1 peut être distingué des autres par la présence d'un officier (commandant du bataillon) et/ou d'un musicien.

• Une colonne est dite droite en tête si le peloton n° 1 est devant et gauche en tête si c'est le n° 4 (ceci en référence à leur place quand le bataillon est en ligne).

• Dans une colonne ouverte, les pelotons se suivaient à une distance égale à la largeur du front de la colonne.

• Dans une colonne semi-ouverte, les pelotons se suivaient à une distance égale à la moitié de la largeur du front de la colonne.

• Dans une colonne fermée serrée en masse, les pelotons se suivaient à trois pas de distance.

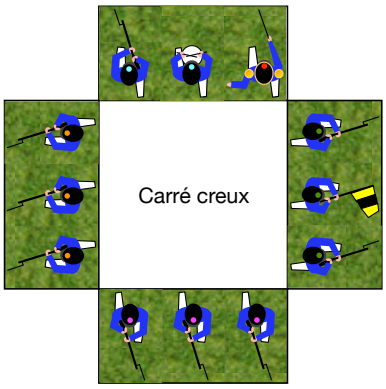
Rappel :

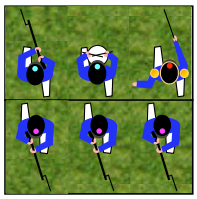
– le front d'une base représente la place occupée par les soldats d'un peloton quand ils sont en rang ;

– la profondeur d'une base représente la distance entre deux pelotons quand ils se suivent à mi-distance en colonne soit la moitié du front de trois figurines (2,25 cm arrondis à 2,5 cm à l'échelle 25 mm).

CARRÉ CREUX, CARRÉ PLEIN

• Les formations dites en carré n'ont pas nécessairement la forme d'un carré !




Carré plein

Croquis :

• C'est la forme intérieure qui compte.

• Le carré plein est pris à partir de la colonne fermée serrée en masse. Il est symbolisé par le retournement du dernier rang de figurines.

EN TIRAILLEURS

• Une unité, fraction d'unité, peut passer en ordre ouvert en doublant son front soit en avançant soit en restant sur place*, chaque figurine occupe alors la place de deux figurines en ordre serré *(voir page 6)*.

• En ordre étendu, une figurine occupe la place de trois figurines en ordre serré. Cette formation est recommandée pour un ou deux pelotons, un seul peloton peut ainsi couvrir son bataillon *(voir page 6)*.

• Les tirailleurs sont déployés dans un obstacle ou devant l'unité qu'ils couvrent.

** Voir le chapitre « Exemples ».*

• Les files sont espacées de 2, 3 pas, voire jusqu'à 10 pas ou plus. Cette formation était rarement employée au niveau de l'unité car elle demande beaucoup de place.

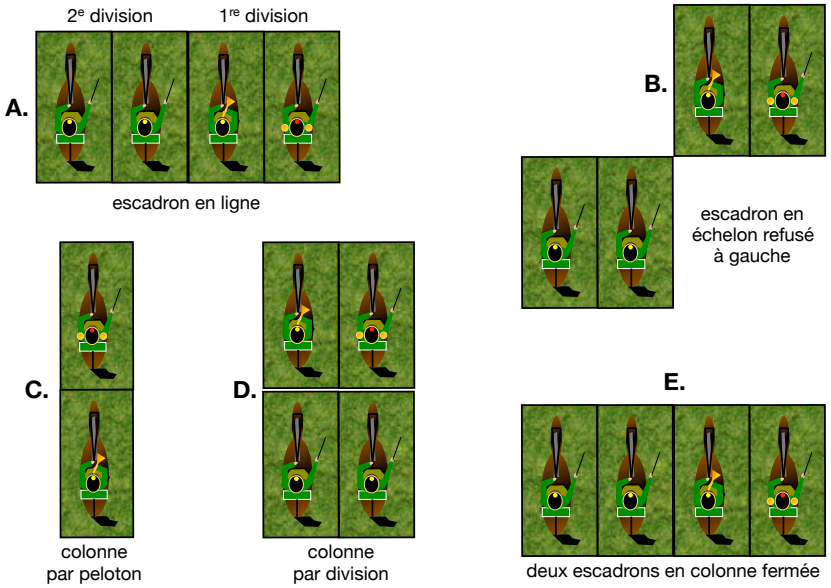
CAVALERIE

ORGANISATION et FORMATIONS

• Un escadron est constitué de quatre pelotons formant deux divisions. Suivant la position de ses pelotons, l'escadron peut être en colonne par peloton ou par division, en ligne ou en échelon refusé à droite ou à gauche *(croquis)*.

• La profondeur d'un escadron en colonne est **toujours** égale au front qu'il occupe en ligne, quel que soit le nombre de ses figurines.

• Comme pour l'infanterie et en procédant de même, un peloton, une division, voire un escadron entier, peut passer en ordre ouvert ou en ordre étendu.



• Un escadron est formé de 2 compagnies administratives, chacune formant une division constituée de 2 pelotons ce qui fait 4 pelotons sur le terrain. Ici, une figurine correspond à un peloton, puisque l'escadron compte 4 figurines.

• Historiquement, quand l'effectif d'un escadron était très important, il pouvait se diviser en deux, justement parce qu'une compagnie était administrativement indépendante ! La compagnie manœuvrait alors par section (car un peloton est formé de 2 sections).

*• Un escadron peut être en ligne (**A**), en échelon (**B**), en colonne par peloton (**C**) ou par division (**D**).*

*• La colonne par peloton (**C**) était la plus employée car la plus facile à manier. Les 2 figurines excédentaires ont été mises de côté. Une section d'artillerie tirant à boulet bénéficiera des 4 rangs de profondeur.*

*• Pour suivre une route, l'escadron se mettra en colonne par division (**D**) ou par peloton s'il compte plus de quatre figurines (5 fig. = 2, 1, 2 ; 6 fig. = 2, 1, 2, 1 ; 7 fig. = 2, 2, 2, 1 ; 8 fig. = 2, 2, 2, 2 ; etc.)*

*• **Seul**, un régiment en colonne par escadron peut serrer ses escadrons. En (**E**) l'escadron en représente en fait deux.*

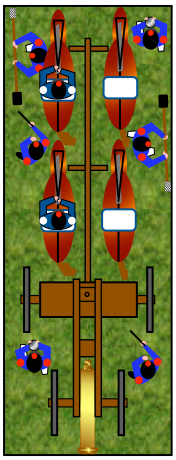
ARTILLERIE

ORGANISATION et FORMATIONS

• Une compagnie d'artillerie est constituée de plusieurs sections, voire d'une seule. Elle peut manœuvrer en demi-section quand elle est en batterie.

En colonne attelée

• Loin des combats, l'artillerie était attelée et en colonne. Elle gardait ses pièces attelées tant qu'elle ne craignait pas grand-chose de l'artillerie adverse – c'est-à-dire jusqu'à environ 1 350 mètres.

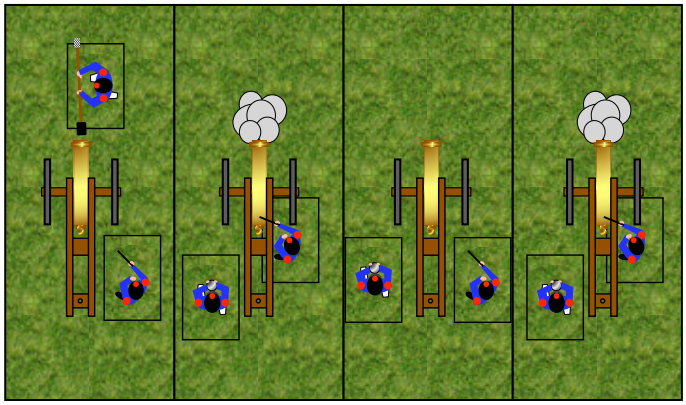


• Atteler : accrocher l'avant-train à l'affût de la pièce, c'est-à-dire passer en colonne ; dételer : décrocher l'affût de l'avant-train, c'est-à-dire se mettre en batterie, en position de tir.

Croquis :
• Cette compagnie d'artillerie à quatre sections est attelée. Les huit figurines sont représentées par six servants et deux soldats du Train (sur les chevaux).

En batterie dételée

• Pour tirer, les canons étaient mis en batterie, pour cela ils étaient dételés, c'est-à-dire séparés de leur avant-train, celui-ci restant relié au canon par une corde appelée « **prolonge** » qui permettait les déplacements sur le champ de bataille.



• L'artillerie anglaise à partir de 1792 et l'artillerie à cheval russe après la réforme d'Arakcheïev ne mettaient pas les canons à la prolonge, car ceux-ci pouvaient être dételés et attelés très rapidement.

Croquis :
• La même compagnie à quatre sections est dételée. Les 8 canons sont représentés par huit figurines de servant. Les deux croquis sont à la même échelle.

INTERVALLE

• Les unités en ordre serré doivent respecter un intervalle **minimum** entre elles. Cet intervalle est réduit de moitié entre une unité et un obstacle, occupé ou non, sauf avec un village. Des unités **confrontées** ou **immobiles** ont une cause de désorganisation si elles ne respectent pas leurs intervalles.

Unités placées côte à côte (ou en coin) en terrain nu :

• Entre deux unités d'infanterie côte à côte, l'intervalle doit faire 5 **(3)** cm (soit la profondeur d'un socle de cavalier).

• Entre deux escadrons de régiment différent, l'intervalle est égal au front d'un peloton, soit un socle de cavalier : 2,5 **(1,5)** cm. Il est conseillé mais pas obligatoire entre deux escadrons appartenant au **même** régiment*.

• Entre un bataillon et un escadron, l'intervalle est égal au front de deux socles de cavalier soit 5 **(3)** centimètres (ou à la profondeur d'un socle).

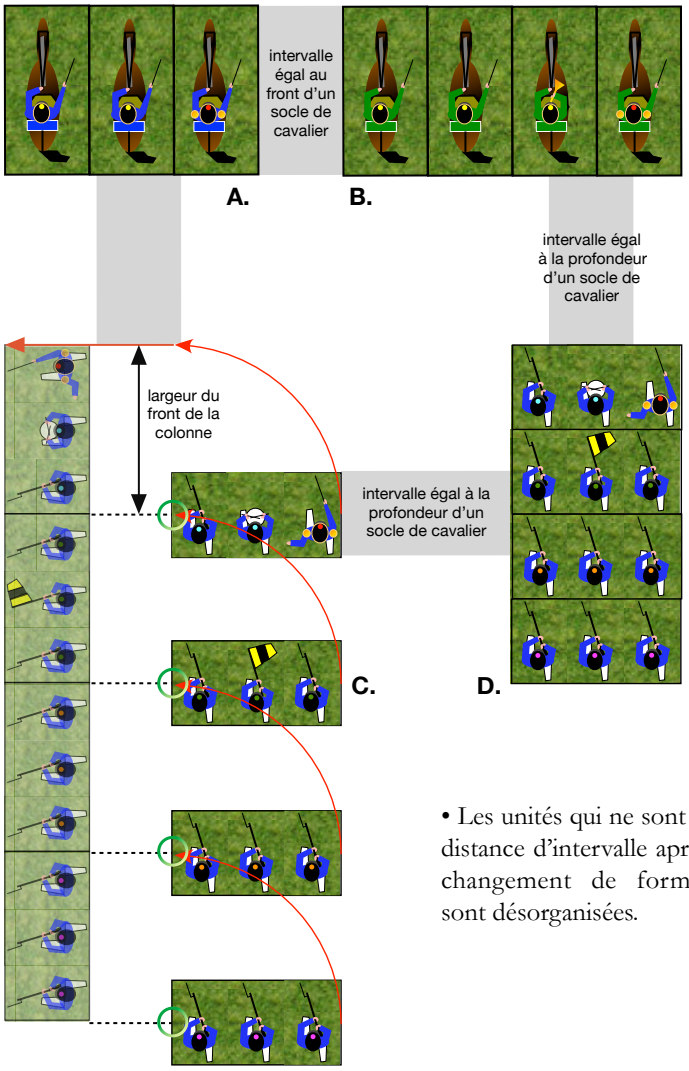
• Pour l'artillerie **en batterie** l'intervalle avec une unité d'une **autre** arme (infanterie ou cavalerie) est de 9 **(6)** centimètres, sur les côtés uniquement.

Unités placées l'une derrière l'autre en terrain nu :

• Lorsque deux unités sont l'une derrière l'autre, la distance les séparant sera au minimum de 5 **(3)** centimètres, soit la profondeur de deux socles de fantassin ou d'un socle de cavalier.

Attention aux changements de formation :

• Si les unités sont trop près, elles ne peuvent pas changer de formation.



• Les unités qui ne sont pas à distance d'intervalle après un changement de formation sont désorganisées.

• L'intervalle était défini dans tous les règlements de manœuvre.

• L'intervalle est de huit toises dans le règlement, soit 15,592 mètres.

** L'intervalle entre les escadrons évite de faire un passage de lignes, s'il n'y en a pas le régiment est dit « en muraille ». Les escadrons restent **indépendants** pour les tests de moral et de confrontation. Un régiment de cavalerie peut aussi être en échelon ou en échiquier. La formation « en muraille » n'était plus pratiquée à la fin des guerres napoléoniennes.*

• Par exemple une unité en ligne qui veut passer en colonne ne pourra pas le faire si une autre unité se trouve dans l'espace que doivent parcourir ses sous-unités pour gagner leurs nouvelles places !

Croquis (les unités sont immobiles) :

*• Les escadrons **A** et **B** appartiennent à 2 régiments différents, l'intervalle est de 2,5 **(1,5)** centimètres, ils ne sont donc pas désorganisés.*

*• L'intervalle entre l'escadron **B** et le bataillon **D** égale 5 **(3)** centimètres ils ne sont donc pas désorganisés.*

*• Le bataillon **C** est en colonne ouverte, donc, de milieu à milieu de peloton il y a une distance égale au front de la colonne c'est-à-dire d'un peloton. Ceci permet au bataillon de passer en ligne par le flanc en pivotant sur l'axe central des socles (cercles).*

*– Entre le milieu du premier peloton (trait pointillé) et l'arrière de l'escadron A, il y a un intervalle **plus** la largeur du front du peloton (flèche noire). Le bataillon ne sera donc pas désorganisé s'il passe en ligne par le flanc à gauche par l'avant (flèches rouges de pivot).*

*• L'intervalle entre les bataillons **C** et **D** égale 5 **(3)** cm, ils ne sont donc pas désorganisés.*

COHÉSION

COHÉSION DES UNITÉS

• La cohésion de l'unité a une influence sur son moral, l'efficacité de son tir et sa vitesse de réorganisation. Il y a trois niveaux de cohésion :

1. Formé : c'est l'état normal d'une unité en **ordre serré**, elle peut changer de formation et effectuer toutes les actions qu'elle désire, comme charger.

2. Désorganisé : l'unité a un marqueur « **Désorganisée** ». Sa valeur morale est divisée par deux.* Elle a un malus au tir d'armes légères. Elle ne peut déclarer ni charge ni contre-charge** et devra se réorganiser **avant** de changer de formation. Un escadron désorganisé peut rallier en arrière.

3. Sans Formation : l'unité a un marqueur « **Sans Formation** » (sauf si elle est en déroute). Sa valeur morale est réduite à zéro. Elle ne peut ni tirer ni effectuer un mouvement d'approche et elle devra se reformer avant d'entreprendre toute action **volontaire**, sauf la cavalerie qui peut rallier en arrière.

• Une unité en tirailleurs ou en fourrageurs n'est ni formé ni sans cohésion.

** Le résultat est arrondi à l'inférieur.*

*** Mais elle peut terminer une charge à fond.*

Cas de l'artillerie :

• Une compagnie d'artillerie dont les artilleurs sont sans formation ne peut ni tirer ni se déplacer. Elle doit être formée pour atteler ou dételer.

• **Rappel :** les artilleurs se reforment sur leurs bases.

• Atteler : accrocher l'avant-train à l'affût de la pièce, c'est-à-dire passer en colonne. Dételer : décrocher l'affût de l'avant-train, c'est-à-dire se mettre en batterie, en position de tir.

DÉGRADATION DE LA COHÉSION

• En début de partie les unités sont formées, durant le jeu elles subiront des causes de désorganisation qui **dégraderont** leur cohésion.

Les différentes dégradations :

• Une unité formée qui a une cause de désorganisation est désorganisée.

• Une unité désorganisée qui a une cause de désorganisation est sans formation.

• Une unité formée qui a une cause de sans formation est sans formation.

Attention : une unité en déroute perd 10 % de ses figurines par période à partir de son deuxième mouvement de déroute. 0,5 sera arrondi à 1, ainsi une unité à 4 figurines ou moins n'en perd aucune (puisque 0,4 est arrondi à 0).

Perte des bases :

• Dans certains cas (carré rompu, déroute, esquive, etc.), une unité qui passe sans formation perd également ses bases de sous-unité, dans ce cas elle mettra plus de temps pour se réorganiser.

• Une unité sans formation qui a une cause de désorganisation ou de sans formation perd ses bases.

Fraction d'unité :

• Une ou plusieurs sous-unités, détachées ou non de leur unité mère, constituent une **fraction** d'unité.

• Une fraction d'unité détachée en tirailleurs ne subit pas les causes de désorganisation de son unité mère et vice-versa.

• Une unité peut être fractionnée lors d'une charge ou contre-charge sans cause de désorganisation supplémentaire.

• Une fraction est constituée d'un ou plusieurs pelotons pour l'infanterie et la cavalerie, d'une ou plusieurs demi-sections pour l'artillerie.

Rappel : une période correspond à un mouvement et la moitié d'une période à un demi-mouvement.

DÉSORGANISATION

LES CAUSES DE DÉSORGANISATION

Causes communes :

• Le non-respect de la vitesse de cohésion et/ou de la colonne de marche lors de la traversée d'un élément de terrain est une cause de désorganisation.

• Une unité attaquée pendant* un changement de formation, une réorganisation ou un passage de ligne, termine son action mais a une cause de désorganisation.

• Lors d'un passage de ligne, si l'unité qui traverse est désorganisée ou pire *(repli, retraite, esquive, déroute)*, celle à l'arrêt a une cause de désorganisation.

• Une unité qui obtient charge à fond, arrêt, recul ou retraite, à un test de moral ou de confrontation, a une cause de désorganisation.

• La vitesse accélérée est une cause de désorganisation **sauf** pour : les tirailleurs en terrain nu, l'artillerie attelée en terrain nu ou sur route, les unités en colonne de marche (peloton ou adaptée) qui font un mouvement complet **sur route**.

• Deux unités amies en ordre serré ont une cause de désorganisation s'il n'y a pas un intervalle entre elles lorsqu'elles sont **confrontées** ou **immobiles**, sauf entre deux escadrons appartenant au même régiment.

• Une unité en ordre serré traversée par une unité en déroute a une cause de désorganisation.

Infanterie :

• Un bataillon en ordre serré à 6 PV* ou plus qui échange des tirs **en terrain nu** contre de l'infanterie (en ordre serré ou non) ou une batterie d'artillerie, a une cause de désorganisation à partir de la 2e période de cet échange.

• Un bataillon en carré creux s'étant déplacé cette période ou la précédente alors qu'il était à portée de charge au début de son mouvement, a une cause de désorganisation s'il est chargé et n'est donc plus formé.

• Un bataillon en ordre serré qui traverse un bois dense *(sauf en colonne de marche)*, un obstacle linéaire, une redoute, une zone difficile, un chemin creux (tranchée), un ruisseau ou une batterie d'artillerie, a une cause de désorganisation.

Cavalerie :

• Un escadron en ordre serré qui traverse un obstacle ou une batterie d'artillerie a une cause de désorganisation *(sauf colonne de marche dans : habitation ou bois dense)*.

Artillerie :

• Une compagnie d'artillerie attelée ou en batterie qui traverse un ruisseau a une cause de désorganisation.

LES CAUSES DE SANS FORMATION

Infanterie :

• L'esquive, la mêlée, la déroute et la sortie rapide d'un village sont des causes de sans formation.

Cavalerie et Artillerie :

• Le ralliement, l'esquive, la mêlée, la déroute sont des causes de sans formation.

Perte des bases :

• Une unité qui passe sans formation suite à une sortie rapide d'un village, une déroute, un ralliement, une esquive ou rompue alors qu'elle était en carré, perd ses bases de sous-unité en plus d'être sans formation.

** Si l'ennemi arrive à distance de confrontation dans la deuxième demi-période et que le changement de formation ou autre se terminait dans la première demi-période l'unité n'est pas désorganisée.*

** Valable pour les figurines à 5 PV car chez certaines nations le 3e rang de soldats était à demi-effectif.*

• Parce que les soldats du 3e rang cherchaient à tirer en avançant dans les deux premiers rangs.

CHAMP D'ACTION, FLANCS et ARRIÈRE

• La largeur du **champ d'action** d'une unité est définie par son front et l'angle de tir, sa profondeur est égale :

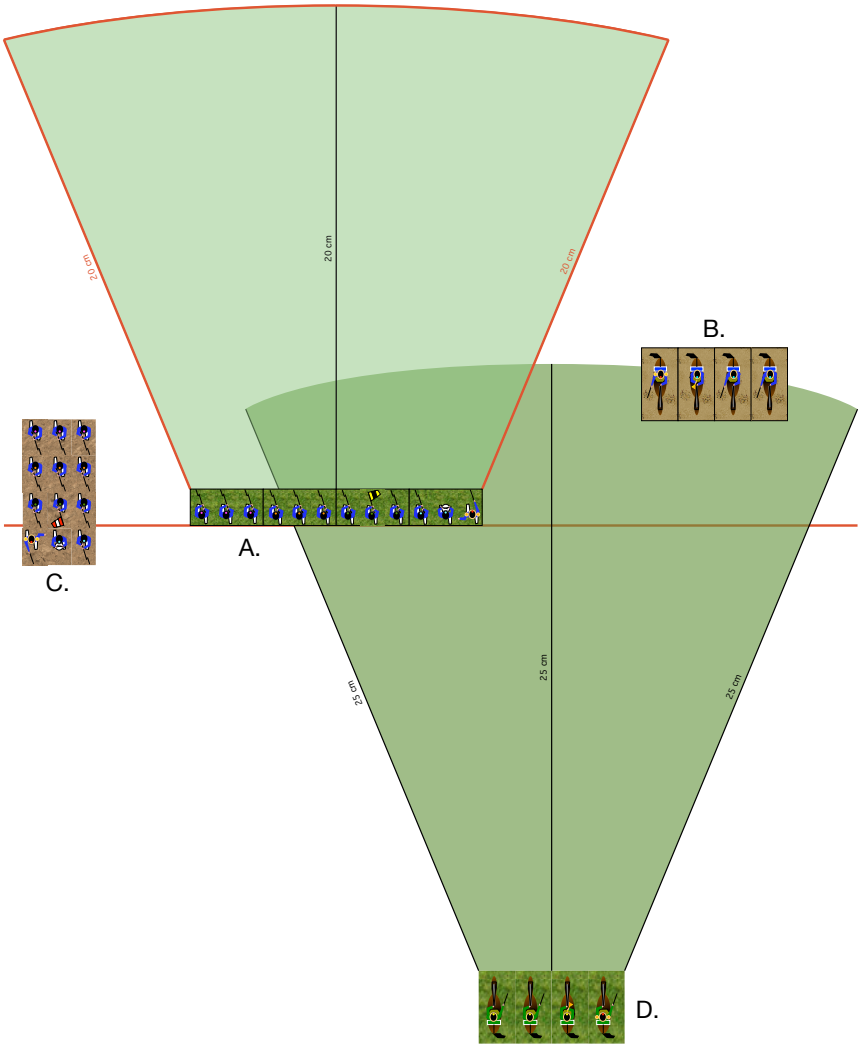
– à la portée de tir pour l'infanterie ;

– à la portée de « Tir Tendu » pour l'artillerie ;

– au mouvement de charge pour la cavalerie.

• La zone de **flanc**, gauche ou droit, d'une unité est l'espace compris entre le champ d'action de l'unité et la ligne imaginaire définie par son arrière.

• La zone **arrière** d'une unité correspond à l'espace située derrière la ligne imaginaire définie par son arrière.



*• Une unité dont le colonel a le marqueur d'attitude **Attaquer**, doit attaquer par le feu ou le mouvement tout ennemi présent dans son champ d'action.*

*• Une unité dont le colonel a le marqueur d'attitude **Soutenir**, apporte un bonus moral à toute unité amie dont l'arrière se trouve même en partie dans son champ d'action.*

• Une unité qui pénètre dans le champ d'action d'un ennemi doit s'arrêter si elle arrive à distance de confrontation de celui-ci. Un test du même nom devra être effectué pour savoir si elle peut continuer son mouvement.

Croquis :

*• Le champ d'action d'un bataillon d'infanterie fait 32 **(20)** cm de profondeur.*

*• La profondeur du champ d'action d'un escadron de cavalerie Rapide est égale à son mouvement de charge soit 40 **(25)** cm en terrain nu (vitesse ordinaire + distance de confrontation).*

*• Les différentes zones du bataillon **A** sont délimitées par les traits rouges. Son champ d'action est en vert.*

*• L'escadron **B** est dans la zone de flanc droit du bataillon **A** (mais il ne le menace pas).*

*• Le bataillon **C** est sur l'arrière du bataillon **A** car son premier rang de figurine a franchi la ligne imaginaire définie par l'arrière du bataillon **A**, qui aura un malus en cas de test de moral (voir page 37).*

*• Si le colonel de l'escadron **D** a un ordre d'attitude **Attaquer**, l'escadron D devra déclarer une charge sur l'escadron **B**.*

• Les unités sont à la même échelle, les distances sont celles de l'échelle 15 mm.

PERTES

GÉNÉRALITÉS

• Les tirs et les mêlées occasionnent des **P**oints de **P**erte, aussi notés **PP**.

• L'unité perd une figurine chaque fois que le nombre de points de pertes qu'elle subit est égal au nombre de **P**oints de **V**ie (**PV**) d'une de ses figurines.

• Les figurines sont ôtées des bases de sous-unité au fur et à mesure des pertes.

• Une unité perd donc des figurines mais garde ses bases de sous-unité.

Attention : les tirs et les mêlées sont résolus simultanément. Les figurines perdues sont donc retirées après qu'elles aient tiré ou combattu **sauf** dans le cas d'une unité surprise qui riposte après avoir subi le feu d'un ennemi caché jusque-là où elles sont ôtées avant le tir.

• Les pertes comprennent les hommes et/ou les chevaux qui ont « chuté » (vrais ou faux), les blessés, ceux qui les « aident » et les soldats « choqués » psychologiquement.

• L'espace occupé par une unité est représenté par ses bases de sous-unité ; son effectif et, par voie de conséquence, sa puissance de combat, est représenté par ses figurines, donc, lorsqu'elle perd des figurines, son potentiel de combat et son moral diminuent.

GESTION DES RELIQUATS

• Les pertes infligées peuvent être inférieures ou supérieures au nombre de points de vie d'une figurine, il y a donc des reliquats qui seront : soit représentés par des marqueurs pour être additionnés aux pertes suivantes*, soit gérés par un lancer de dé, le joueur choisissant une des deux formules au début de la partie.

• Le dé de reliquat compte autant de faces que la figurine a de points de vie, soit 4, 6 ou 8 faces, voire plus. Si un dé comporte plus de faces que nécessaire, les chiffres supérieurs seront relancés, par exemple si un dé à six faces est employé pour des figurines à 4 points de vie, le 5 et le 6 seront relancés s'ils sortent.

• S'il y a un reliquat, le joueur **attaquant** lance un dé, si le chiffre du dé est égal ou inférieur au reliquat, une autre figurine est ôtée, sinon le reliquat est annulé.

• **Exception :** s'il y a une mêlée après le test moral de confrontation, le reliquat du tir défensif s'additionnera aux pertes de la mêlée, un dé ou un marqueur posé derrière l'unité indiquera le reliquat du tir défensif.

** Le suivi sur papier est plus contraignant.*

• Exemple, un bataillon dont les figurines ont 6 PV, subit 3 tirs faisant : 7, 3 et 5 PP, soit un total de 15 PP. Il perd deux figurines (2 x 6 = 12) et a un reliquat de 3 PP. Le joueur adverse doit obtenir : 1, 2 ou 3, avec un D6 (un dé à 6 faces) pour lui ôter une autre figurine, sinon le reliquat est annulé (ou le joueur pose un marqueur numéroté 3 ou trois jetons derrière l'unité).

Cumul des PP :

• Les pertes infligées à l'unité, c'est-à-dire à toutes ses fractions, mêmes détachées, sont cumulées à la fin de la phase **avant** le jet du dé de reliquat.

• Le sort d'un général au contact d'une unité, est testé en tenant compte du total des **PP** reçus par l'unité lors des tirs ou de l'éventuelle mêlée.

COMMENT ÔTER LES FIGURINES

Unité à 6 PV (ou plus) :

• Les figurines sont ôtées de manière à ce qu'il n'y ait jamais plus d'une figurine d'écart entre un peloton et ses voisins si l'unité est en ligne ou entre un rang et le suivant si elle est en colonne. Le nombre de bases reste le même toute la partie.

• Quand l'unité est mixte, les figurines sont ôtées en proportion de chaque sorte. Exemple, si un tiers de l'unité est élite, la troisième perte sera une figurine d'élite.

• Quand les soldats étaient sur trois rangs, les pertes des deux premiers rangs étaient comblées par les hommes du 3e afin de maintenir la largeur du front du peloton donc de l'unité.

Cavalerie (et infanterie*) à 4 PV :

• Quand une figurine est ôtée, l'escadron se resserre sur son centre. Si des escadrons sont réunis, une figurine est ôtée dans chaque escadron à tour de rôle.

• Deux escadrons du même régiment, ayant perdu chacun une figurine ou plus, peuvent se réunir si la somme de leur effectif ne dépasse pas l'effectif de départ du plus gros escadron du régiment, ceci s'ils sont à portée de commandement.

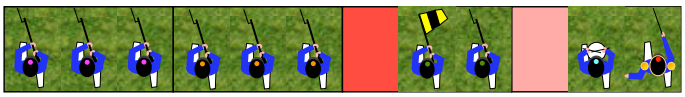
** Si un bataillon est à 4 PV il faut ôter les bases de sous-unité 2 par 2 et le serrer sur son centre.*

Par exemple, un bataillon anglais ayant perdu 3 figurines (réparties sur 3 pelotons) perdra 2 bases de peloton à la 4e figurine perdue et se serrera sur son centre. Il passera donc de 10 pelotons, dont 3 à une figurine, à 8 pelotons pleins.

Ceci pour faciliter les changements de formation.

Infanterie en ligne ou en carré creux :

• Il ne doit pas y avoir plus d'une figurine d'écart entre chaque sous-unité, une figurine est donc ôtée sur chaque sous-unité sous le feu ou ayant participé à la mêlée, puis une sur les autres, jusqu'à ce qu'elles aient toutes perdu une figurine.



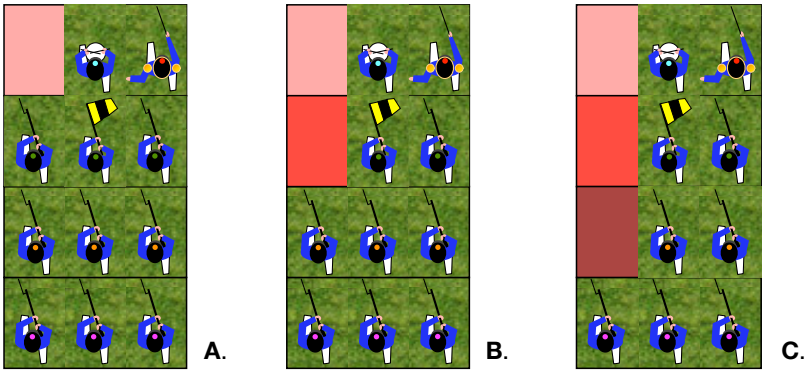
Croquis :

• Le bataillon a perdu 2 figurines par un feu d'armes légères. Une figurine a été ôtée du 1er peloton et une autre du 2e (les bases de ces pelotons sont visibles).

Infanterie en colonne ou en carré plein :

• Une figurine est retirée sur une des sous-unités exposées au feu ou au contact* en mêlée, en principe celles du front** de l'unité, puis une sur le deuxième rang et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les rangs aient perdu une figurine, avant de recommencer à partir du premier rang ou des sous-unités concernées.

• Quand l'unité a des sous-unités hors table – elle est en colonne fermée serrée en masse ou en carré plein – les figurines sont ôtées d'abord sur celles-ci.



** Donc, sur les sous-unités **concernées**.*

*** Les balles et la mitraille ne traversent pas le premier rang de figurines.*

Croquis :

***A**. Le bataillon en colonne subit un tir à mitraille de face, une figurine est ôtée sur le 1er rang puisqu'il est concerné.*

***B**. Le bataillon subit un feu d'armes légères, toujours de face, une figurine est ôtée du 2e rang.*

***C**. Enfin, le bataillon subit un tir à boulet par le flanc, une figurine est ôtée du 3e rang.*

Fraction d'infanterie en tirailleurs :

• Les pertes subies par les tirailleurs – élites ou non – d'un bataillon, sont ôtées d'abord sur les figurines restées en ordre serré, jusqu'à ce que tous les pelotons aient perdu une figurine.

• Les pertes sont cumulées si les tirailleurs font écran au reste du bataillon*.

** Sauf dans le cas des tirs d'armes légères, où celui-ci ne subit aucune perte s'il est à plus de 8 **(5)** centimètres derrière les tirailleurs car la trajectoire des balles s'achève dans la terre avant de l'atteindre.*

Infanterie dans une construction :

• Une figurine est d'abord ôtée sur chaque peloton hors table s'il y en a, puis une sur chaque peloton se trouvant au milieu de la construction et enfin une sur chaque peloton en mêlée ou exposé au feu, ceci jusqu'à ce qu'ils aient tous perdu une figurine, et ainsi de suite.

• En cas de mêlée **dans** une construction, les figurines sont retirées d'abord sur les pelotons concernés par la mêlée.

Artillerie en batterie :

• Les figurines sont ôtées sur la section située à une extrémité au choix, de la batterie. Quand une section perd ses 2 figurines, la base et le modèle éventuel sont ôtés.

• Quand la compagnie d'artillerie attellera, sa base correspondra aux figurines présentes, en arrondissant si besoin au chiffre pair supérieur :
3 = 4 ; 5 = 6 ; 7 = 8 ; etc.

Artillerie attelée :

• Seules les figurines sont retirées. Lors de la mise en batterie, il y aura autant de base de section que de fois deux figurines, plus une base de demi-section s'il en reste une.

TEST DE PERTE D'UN OFFICIER

• Au cours du jeu, il arrive qu'un officier doive faire un test de perte pour savoir s'il a été blessé et, si oui, s'il l'a été mortellement.

Officier isolé pris pour cible :

• L'officier qui subit au moins un **PP** doit faire un test de perte. S'il subit six **PP** il est automatiquement ôté du jeu et comptera dans les pertes.

• L'officier doit être visible par l'unité qui tire et ne doit pas être au contact d'une unité.

Officier au contact d'une unité sous le feu :

• L'officier au contact d'une unité sous le feu qui subit au moins une tranche de perte par figurine concernée doit faire un test de perte.

• Un feu correspond à l'ensemble des tirs de même type* subis en phase 4 ou lors du tir défensif qui peut suivre un test moral de confrontation. Les figurines concernées** par le ou les tirs de même type, sont :

– celles au premier rang si c'est un tir à balle ou à biscaïens (mitraille) ;

– celles de tous les rangs **traversés** si c'est un tir à boulet ;

– celles de tous les rangs si c'est un tir courbe d'une batterie d'obusier.

** Il y a trois types de tir : balles et biscaïens (mitraille) ; boulets ; obus (tir d'une batterie d'obusiers).*

*** Les figurines concernées sont celles qui ont subi le feu et sur lesquelles les pertes sont ôtées.*

Officier au contact d'une unité en mêlée :

• L'officier au contact d'une unité en mêlée qui a au moins une tranche de perte par figurine concernée doit faire un test de perte **sauf** s'il a ôté des points de charisme lors du test.

• Le nombre de figurines concernées correspond au nombre de figurines des sous-unités qui ont participé* à la mêlée.

** Les sous-unités (peloton pour l'Infanterie, division pour la Cavalerie) qui ont participé sont celles qui ont infligé des pertes à l'unité ennemie.*

Tranche de pertes (PP) :

• Une tranche de pertes correspond au nombre de points de perte (**PP**) qu'il faut infliger aux figurines concernées pour tester l'officier, plus le nombre de tranche de **PP** est élevé, plus l'officier risque sa vie.

• Le tableau ci-dessous indique les tranches de **PP** en fonction du nombre de figurines concernées et de leur point de vie (**PV**) :

– le nombre de figurines **concernées** se lit dans le bandeau gris (2 à 36) ;

– le nombre de **PP** nécessaire pour compter **une** tranche aux figurines à 6 **PV** se lit dans la première ligne blanche ;

– le nombre de **PP** nécessaire pour compter **une** tranche aux figurines à 4 **PV** se lit dans la deuxième ligne blanche.

• Ce tableau figure en dessous des facteurs moraux (page bleue) dans l'aide de jeu.

Tranche

Nombre de Fig.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
PP pour fig. 6 PV	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18
PP pour fig. 4 PV	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12

Résolution du test de perte :

• Après calcul du nombre de tranches, l'**adversaire** lance un dé à 6 faces (**D6**), consulte le tableau ci-dessous et relance si besoin.

Nombre de tranche de pertes :	1	2	3	4	5	6+
Retrait puis décès, si le jet de dé égale :	6	5+	4+	3+	2+	auto

• Le petit plus (+) signifie « et plus », par exemple « 4+ » au dé signifie : « 4, 5 ou 6 » ; « auto » signifie « automatique ».

• Le premier jet indique si l'officier est blessé, si oui l'adversaire relance le dé. Le deuxième jet dit si la blessure est mortelle ou non. Si l'officier est blessé il est ôté du jeu, si sa blessure est mortelle il comptera comme perte en fin de partie.

Exemples :

• Un général est au contact d'un bataillon de 12 figurines à 6 **PV** *en ligne qui subit 8* **PP** *lors d'un feu à balle. Pour 12 figurines à 6* **PV**, *la tranche égale 6 (case rose dans le tableau des tranches de PP), dans 8 il y a une fois 6, soit une tranche de pertes, donc le général doit tester. L'adversaire lance un dé et obtient 5, le général est indemne (sur un 6 il était touché).*

• Un général est au contact d'un bataillon anglais à 4 **PV** *en colonne de division (soit quatre figurines de front), il subit un feu à balle lui infligeant 8* **PP** *: la tranche égale 2, 8* **PP** *÷ 2 = 4 tranches, l'adversaire doit faire 3, 4, 5 ou 6 pour blesser puis tuer le général anglais.*

• *Un colonel est au contact d'un escadron de 6 figurines à 4 PV qui subit 5* **PP** *en mêlée. La tranche égale 2, 5* **PP** *÷ 2 = 2 tranches. L'adversaire doit faire 5 ou 6, il lance un dé et obtient 5, le colonel, blessé, est ôté de la table de jeu, l'adversaire lance une deuxième fois et obtient 4, le colonel est juste blessé et ne comptera pas dans les pertes.*

Officier capturé :

• Un officier blessé lors de l'éventuelle mêlée qui suit un test moral de confrontation **perdu** est automatiquement capturé, le dé n'est pas relancé.

• Un officier supérieur au contact d'une unité capturée est fait prisonnier.

• Un officier supérieur qui n'est pas au contact d'une unité est considéré comme étant isolé. À la fin de la période, les escadrons ennemis disponibles* peuvent tenter de le capturer :

– chaque escadron situé à moins d'un demi-mouvement à vitesse ordinaire de l'officier lance un D6, la somme des dés est divisée par 3 (arrondi à l'inférieur) ;

– l'officier lance un dé, il est capturé s'il fait moins que le résultat obtenu par les escadrons.

• Un officier prisonnier est bougé seul* à la vitesse accélérée de l'unité l'ayant capturé, libéré il est de suite opérationnel** *(voir « Les mouvements obligatoires »).*

REMPLACEMENT D'UN OFFICIER

• Si un colonel est prisonnier, blessé ou tué, sa figurine est remplacée par un socle nu* qui remplacera le colonel dans toutes ses fonctions mais n'ajoutera pas de charisme lors des tests de moral.

• Si un général de brigade est prisonnier, blessé ou tué, le colonel dont le régiment a le plus haut statut ou le plus gros budget*, le remplace dans la chaîne hiérarchique et est lui-même remplacé, son charisme reste le même mais :
– sa valeur de commandement, donc le rayon du même nom, augmente d'un point si elle était inférieure à celle de son général ;
– les aides de camp du général de brigade lui sont rattachés.

• Si un général de division est prisonnier, blessé ou tué, le général de brigade qui a la plus haute valeur de commandement dans la division le remplace dans la chaîne hiérarchique ; en cas d'égalité c'est celui qui a le plus haut charisme, sinon c'est celui qui est le plus proche du général en chef. Le général de brigade est lui-même remplacé (voir ci-dessus) et les aides de camp du général de division lui sont rattachés.

• Le remplacement est automatique mais les figurines des officiers doivent se déplacer pour occuper la position du général disparu et garder ainsi la continuité de la chaîne de commandement.

• Les remplacements continuent ainsi de suite en montant dans la hiérarchie et en suivant les niveaux intermédiaires jusqu'au général en chef.

** Une unité est disponible si elle est commandée et n'est pas confrontée à une unité ennemie, en mêlée, en retraite ou pire.*

** Son escorte est invisible à l'échelle jouée !*
*** Il peut se déplacer comme il veut et reprendre sa place dans la chaîne hiérarchique si le joueur le désire. Les officiers qui ont changé de place lors de son remplacement retourneront alors à leurs places initiales.*

** … ou par la figurine du lieutenant-colonel si le joueur l'a prévue !*

**… ou, si l'armée est historique, le régiment ayant le plus petit numéro de la brigade, car c'est le plus ancien et son colonel a priorité sur les autres régiments (mais ce n'était pas toujours vrai surtout chez les Français à partir de la Révolution).*

ÉLÉMENTS DE TERRAIN

AVANT-PROPOS

• Les généraux de l'époque privilégiaient les plaines et les espaces dégagés pour s'affronter, ceci afin que les troupes puissent se déployer en ligne et les canons donner leur pleine mesure. Cependant, des obstacles de toute nature bordaient, parcouraient ou parsemaient les champs de bataille.

DESCRIPTION

• Les éléments décrits ci-dessous regroupent des terrains ayant des caractéristiques équivalentes en terme de jeu.

• Les terrains sont simples mais il est possible d'en inventer ou de les varier pour une partie amicale ou un scénario.

Zone de Plaine *(la table est une plaine)* **:**

• Les champs moissonnés, les prairies, les prés, la steppe, ne sont pas représentés sur la table. Cet élément de terrain sert uniquement en compétition.

Zone Cultivée :

• Le maïs était cultivé en Europe du Sud depuis le XVIe siècle.

• C'est une étendue de céréales non moissonnées, à l'époque le blé atteignait 1,60 à 2 mètres de haut. La paille servait pour les animaux et les toits de chaume.

Obstacle linéaire Léger :

• C'est une haie épaisse, une palissade, pouvant être traversée ou franchie.

Zone d'Abris Légers :

• Elle est composée de vergers, de champs clôturés, d'oliveraies, de maisons en torchis, de futaies, de bois clairsemés et de chemins les reliant ou les traversant.

Obstacle linéaire Dur :

• C'est un mur d'enceinte ou une palissade solide et haute avec peu d'ouvertures.

Zone Boisée Dense :

• Ce sont des bois ou des forêts non entretenus, ils peuvent être traversés d'un bord à un autre par un chemin supposé, unique et suffisamment large.

Zone Difficile :

** Ils peuvent être traversés par un chemin comme les zones boisées denses.*

• Ce sont les marais, les dunes désertiques, les ronciers, les rocailles, les labours.*

Zone d'Habitations (ou Village) :

• Les fermes et autres hameaux bâtis en dur, sont appelés zones d'habitations. Dans le texte, le terme **Construction** réunit les habitations et les redoutes.

Plis de terrain :

• En compétition, le joueur annonce le niveau des pentes (ou les niveaux si une pente est plus abrupte que l'autre) de son pli de terrain quand il le prend en main (voir le chapitre « Les effets du terrain »).

• Ce sont de simples ondulations de terrain de quelques mètres de haut. Leurs pentes sont de niveau 1 ou 2. Pour une reconstitution ou un scénario, les plis de terrain pourront être plus hauts, donc les pentes plus abruptes.

Redoute et Village fortifié :

• Une compagnie de Génie peut construire un élément de redoute dans une zone (sauf d'habitations) ou fortifier une zone d'habitations.

Route :

• Par simplification les routes sont constituées de tronçons droits et d'éléments de virages de 90° et 45°.

Cours d'eau :

• Ce sont les ruisseaux et les rivières. Les fleuves et autres étangs pourront être créés dans le cadre d'un scénario.

• Les figurines sont fixées sur des socles rectangulaires, aussi, dans un souci ludique de simplification, les éléments de terrain sont également rectangulaires.

• Il est possible de fabriquer des zones arrondies ou festonnées sur le pourtour, les limites réelles de l'obstacle étant tracées dessus à angle droit. Dans ce cas, pour les plis de terrain, les traits indiquant la limite réelle seront différents de la ligne de crête qui sera plus épaisse et/ou plus foncée.

***Rappel :** un intervalle = 5 **(3)** cm. Exemples :*

*– pour un bataillon à 4 pelotons de 3 fig., la longueur est égale à 18 + 5 **(12 + 3)**, soit 23 **(15)** cm ;*

*– pour un bataillon à 6 pelotons de 3 fig., la longueur est égale à 27 + 5 **(18 + 3)**, soit 32 **(21)** cm ;*

*– pour un bataillon à 8 pelotons de 2 fig., la longueur est égale à 24 + 5 **(16 + 3)**, soit 29 **(19)** cm ;*

*– pour un bataillon à 10 pelotons de 2 fig., la longueur est égale à 30 + 5 **(20 + 3)**, soit 35 **(23)** cm.*

Croquis :

• Le pli de terrain est égal à la longueur du front du bataillon plus un peloton. Il y a donc la valeur d'un demi-intervalle de chaque côté du bataillon.

• Les joueurs artistes dans l'âme créeront des terrains à leur goût (flocage, décors amovibles, etc.), en respectant les dimensions données dans ce chapitre.

** Vert bleuâtre, verdâtre !*

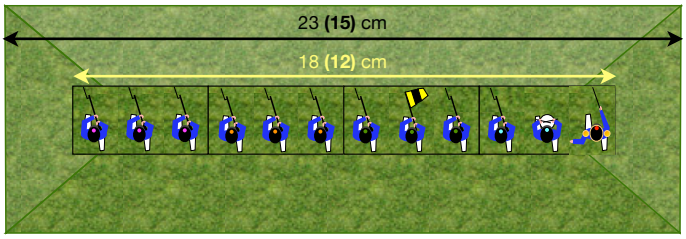
DIMENSIONS et MISE EN COULEURS

Les dimensions :

• Les dimensions des côtés rectilignes seront des multiples du front d'un socle de figurine d'infanterie soit 1,5 **(1)** centimètres et les angles seront toujours à angle droit, sortant ou rentrant. Bien sûr, les dimensions et les formes sont libres dans le cadre d'un scénario ou d'une reconstitution.

Obstacle linéaire, pli de terrain, zone :

• Leur longueur ne dépassera pas celle du front du bataillon le plus courant dans la **nation** jouée quand il est en ligne, **plus un intervalle**. Les obstacles linéaires seront les moins épais possibles. La profondeur des plis de terrain et des zones ne doit pas être supérieure à 18 **(12)** centimètres en compétition. Les zones d'habitations (villages) doivent faire 18 **(12)** sur 18 **(12)** centimètres.



Routes et Cours d'eau :

• Les routes font 5 **(3)** centimètres de large. Les éléments de route fournis sont divisibles en tronçons de dimension multiple de 9 **(6)** centimètres. Les virages à 90° peuvent être divisés en deux virages à 45° en découpant la bissectrice tracée en pointillés.

• Les rivières sont larges de 4,5 **(3)** centimètres et les ruisseaux de 1,5 **(1)**. Les éléments fournis peuvent être coupés si besoin. L'élément de rivière fourni est divisible en bandes rectilignes de 1,5 **(1)** centimètres de large pour fabriquer des éléments de ruisseau (valable aussi pour l'élément de gué).

Les couleurs :

• Les décors à plat doivent être peints en suivant les indications ci-dessous. Il est possible et même recommandé de poser des décors amovibles dessus pour en améliorer l'esthétique, voire le réalisme, mais aussi la lisibilité pour le jeu.

• **Zone facile ou Plaine :** vert ou floqué vert.

• **Zone cultivée ou Champ de céréales :** jaune ou doré.

• **Obstacle linéaire léger ou Haie :** vert, marron ou autre.

• **Zone d'abris légers ou Verger :** mélange de verts avec d'éventuelles taches de couleurs pour simuler les fruits, avec des chemins marron, beige ou blanc.

• **Obstacle linéaire dur ou Mur :** vert foncé, gris ou autre.

• **Zone boisée dense ou Forêt :** mélange de verts ou de couleurs automnales !

• **Zone difficile ou Marais :** un vert « *glauque* »* avec des taches vert foncé ou noires (marais) ; beige, blanc et gris (rochers) ; jaune sable.

• **Zone d'habitations :** mélange de rouge (tuiles), beige et gris (rues, ruelles, murs des maisons), marron clair et vert (jardins et potagers).

• **Pli de terrain :** vert clair ou marron suivant s'il est herbeux ou non, avec des lignes de crête tracées dans une couleur un ton au dessus ou en noir.

• **Route :** pavée, pierrée, terreuse, soit, respectivement, grise, beige, marron clair.

• **Redoute :** une redoute peut être dessinée et peinte (talus, gabions, troncs, fascines et autres) au dos d'une zone.

• **Cours d'eaux :** ils sont bleus ou verts, voire marron !

LES DÉCORS EN 3 D !

Les éléments de décors seront déplacés ou ôtés pour laisser passer les unités.

• Pour les **zones cultivées**, les blés ou le maïs (paillasson peint ou poils de balai) devraient être aussi hauts que les figurines !

• Des haies en éponge à gratter verte, peintes ou non, feront merveille une fois posées sur un **obstacle linéaire léger**.

• Des haies, des meules de foin, des arbres fruitiers (clairs et/ou élancés) agrémenteront une **zone d'abris légers**.

• Des murs en petits cailloux, des palissades en allumettes donneront de la consistance à un **obstacle linéaire dur**.

• Plusieurs arbres sombres et/ou larges, épaissiront une **zone boisée dense**.

• Rocailles, petits monticules de sable et végétation marécageuse (joncs, roseaux) seront idéaux sur une **zone difficile**.

• Une ferme, une ou plusieurs petites maisons, voire un château, peupleront une **zone d'habitations**.

• Des éléments de redoute, des gabions, des fascines, etc. rendront redoutable une zone **transformée** par une compagnie de **génie**.

• Des petits cailloux collés sur un carton délimiteront les **gués** des cours d'eau et des **ponts** permettront aux routes de franchir ces derniers.

Les plis de terrain :

• Le joueur peut simplement annoncer le niveau des pentes de ses plis de terrain mais, s'il le désire, il peut les fabriquer à l'échelle de ses figurines :

– figurines 15 mm : un millimètre égale 0,65 mètre ;

– figurines 20 mm : un millimètre égale 0,529 (ou 0,53) mètre ;

– figurines 25 mm : un millimètre égale 0,408 (ou 0,41) mètre.

• Le pas militaire français de l'époque fait 0,65 mètre.

• Figurines de 15 mm de haut :

Avec une pente de 100 mètres de long, soit 155 mm :

– pour une pente de niveau 1 (5°) la crête devra être haute de 13 mm ;

– pour une pente de niveau 2 (10°) la crête devra être haute de 27 mm.

• Figurines de 20 mm de haut :

Avec une pente de 100 mètres de long, soit 190 mm :

– pour une pente de niveau 1 (5°) la crête devra être haute de 17 mm ;

– pour une pente de niveau 2 (10°) la crête devra être haute de 33 mm.

• Figurines de 25 mm de haut :

Avec une pente de 100 mètres de long, soit 245 mm :

– pour une pente de niveau 1 (5°) la crête devra être haute de 21 mm ;

– pour une pente de niveau 2 (10°) la crête devra être haute de 43 mm.

Attention : les pentes des plis de terrain en 3 dimensions sont forcément plus longues que celles des éléments plats, ce qui augmente la distance à parcourir pour arriver à la ligne de crête !

EFFETS DU TERRAIN

Important : *le demi-mouvement est la plus petite unité de déplacement.*

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Distance de confrontation :

• La distance de confrontation est divisée par deux si les unités sont dans une zone, ou si l'une des unités est dans une zone mais pas en lisière de celle-ci, ou si elles sont séparées par une ligne de crête ou un obstacle linéaire. Elle est égale à la distance de **vue** en cas de **surprise** *(ceci pour simplifier).*

• Voir le chapitre : « Mouvements ».

• La distance de confrontation ne peut être franchie qu'après un test moral du même nom.

Bonus moral :

• Une unité d'infanterie dans une zone ou contre un obstacle linéaire bénéficiera du bonus moral donné par cet élément de terrain si son colonel a le marqueur « **Défendre** » et qu'elle est dans sa zone de commandement*. Une unité non commandée, des tirailleurs et l'artillerie en batterie sont considérés en défense s'ils sont **immobiles** dans une zone ou contre un obstacle linéaire.

Attention : lors du test de confrontation, l'unité ou fraction d'unité **en défense** dans une **construction** (village, redoute) n'est pas débordée et ne déborde pas.

** C'est-à-dire à distance du rayon de commandement.*

*• Une unité qui défend est **forcément** immobile.*

Vitesse de cohésion :

• Chaque terrain **impose** aux unités en **ordre serré** une vitesse dite de cohésion, qui s'applique tant qu'une partie de l'unité est dans une zone ou bien passe un obstacle linéaire. Son non-respect est une cause de désorganisation.

• Les tirailleurs vont à la vitesse immédiatement supérieure à celle de cohésion.

• Quand une unité traverse simultanément des zones contiguës différentes, c'est la vitesse de cohésion la moins élevée qui s'applique.

• Dans les obstacles, les soldats marchaient moins facilement et les unités s'arrêtaient de temps en temps pour se réorganiser. Elles allaient donc moins vite mais gardaient leur formation.

Entrer ou sortir d'une zone :

• **Entrer** dans une zone à **demi-vitesse** : l'unité avance normalement jusqu'au bord de la zone, puis elle avance de la moitié de son mouvement restant.

• **Entrer** dans une zone à **vitesse réduite** : la distance entre l'unité et la zone est mesurée, si elle est inférieure à un demi-mouvement à vitesse réduite, l'unité avance d'une demie à cette vitesse, sinon elle fait une demie à vitesse ordinaire.*

• **Sortir** d'une zone à **demi-vitesse** : l'unité avance à demi-vitesse jusqu'à ce qu'elle soit entièrement sortie de cette zone, puis elle va à vitesse ordinaire.

• **Sortir** d'une zone à **vitesse réduite** : l'unité avance une demi-période à vitesse réduite, si elle est sortie de la zone elle fait la 2e demie à la vitesse choisie.*

• Exemples :

– Une unité, vitesse ordinaire = 16 cm, qui a parcouru 10 cm avant de toucher le bord d'une zone difficile, avancera de 3 cm dans celle-ci (6 cm ÷ 2).

*– De l'infanterie en ordre serré située à moins de 6 **(3,75)** cm avance d'autant, sinon elle avance d'un ½ mouvement à vitesse ordinaire soit 8 **(5)** cm. * Même si elle entre dans la zone.*

– Une unité, vitesse ordinaire 16 cm, a 7 cm de socle dans la zone, ils lui coûtent le double : 14 cm pour sortir, il lui reste 2 cm pour avancer en plaine.

** Sinon, elle continue à vitesse réduite, bien sûr.*

Franchissement d'un obstacle linéaire :

• La largeur du décor n'intervient pas, il faut compter un millimètre.

*• Puisqu'à l'échelle jouée un millimètre représente 41 **(65)** centimètres, ce qui est déjà bien large !*

Traverser une zone boisée dense ou d'habitations en ordre serré :

• L'unité doit être en colonne de marche ou attelée pour traverser ces zones. Elle va à **demi-vitesse**, sauf si elle suit une route. Seule une colonne d'infanterie peut traverser un **village fortifié**, elle doit être au contact d'une compagnie de génie, placée devant elle et ira à demi-vitesse même sur route.

Important : *la colonne de marche aura au maximum trois figurines d'infanterie, ou deux de cavalerie, de front. Les sous-unités peuvent se dédoubler si besoin, par exemple un escadron dont les divisions sont à trois figurines peut se diviser en quatre pelotons : deux, un et deux, un.*

Rappel : *Le non-respect de la vitesse de cohésion et/ou de la colonne de marche lors de la traversée d'un élément de terrain est une cause de désorganisation.*

• S'il n'y a pas de route, l'unité qui entre en colonne de marche dans une de ces zones, définit un « chemin » qui devra être suivi par les autres unités. Si une unité adverse désire entrer dans cette zone en colonne de marche, elle devra le faire par le chemin déjà défini ou exactement en face de l'unité en train de traverser.

• Il n'y a **qu'une** voie, chemin ou route, par côté de zone et elle traverse celle-ci en ligne droite. Il y a donc deux voies qui se croisent dans une zone.

Désorganisation des unités en ordre serré :

• L'infanterie et la cavalerie en ordre serré ont une cause de désorganisation quand elles traversent certains éléments de terrain *(voir dans la colonne verte).*

Changer de formation dans une zone :

• Une unité peut changer de formation dans les zones cultivées et d'abris légers en comptant respectivement une demie et une période de plus.

• Dans un village ou une redoute, un bataillon d'infanterie qui contacte le bord opposé à son entrée, se déploie gratuitement sur le pourtour intérieur. Il est considéré en ligne *(voir les procédures d'occupation d'une construction par l'infanterie).*

• Dans une zone, une unité ou fraction d'unité en ordre serré passe en tirailleurs à la vitesse immédiatement supérieure à la vitesse de cohésion de la zone.

VISIBILITÉ et DÉCOUVERTE

• Pour la visibilité des figuratifs, voir le chapitre traitant de la compétition.

• Une unité voit tout autour d'elle. Les routes n'interviennent pas sur la visibilité.

• En plaine, la vue d'une unité est arrêtée par les zones, les obstacles linéaires, les lignes de crête, l'artillerie attelée et les unités en ordre ouvert ou serré de face, de côté pour les colonnes en masse. À partir de 8 **(5)** cm, elle voit les troupes dans une zone ou collées à un obstacle linéaire. Elle garde cette portée de vision en avançant vers les obstacles sauf les obstacles linéaires. Contre et dans une zone, elle voit à 8 **(5)** centimètres.

• Si l'unité garnit une zone, la mesure des distances pour le tir s'effectue à partir du bord de la zone et non à partir des bases de sous-unité, ceci permet de laisser les décors (parapet de redoute, maison) en place lors des mesures.

• Une unité dans une zone voit à l'extérieur si elle se trouve à 8 **(5)** centimètres ou moins de la lisière ou juste en lisière d'un obstacle linéaire.

• Une unité dans une zone peut tirer à l'extérieur si elle voit une cible, elle aura le malus de la zone si elle n'est pas juste en lisière (car ses projectiles en traversent une partie). En tirant, elle révèle sa présence.

Attention : un ennemi découvert qui ne tire pas reste invisible aux autres unités **sauf** si l'unité, fraction d'unité, qui l'a découvert fait feu sur lui*.

** À cause de la fumée ! Mieux vaut envoyer à la découverte des fourrageurs armés de mousquetons.*

SURPRISE :

• Une unité en mouvement est surprise si elle arrive à distance de vue d'un ennemi caché jusque-là ou si un adversaire caché jusque-là tire sur elle ou l'attaque.

• Elle est surprise même si le joueur voyait, lui, l'unité ennemie en question ! Une unité en mouvement fait du bruit (cliquetis des armes, commandements, voire tambours), une unité immobile n'en fait pas.

Important : l'unité considérée n'est pas surprise si son colonel voit l'ennemi ou l'a vu la période précédente *(l'unité considérée doit être commandée, voir page 34).*

• Deux unités en mouvement en terrain nu qui ne se voyaient pas au début de la période* sont surprises simultanément même si elles bougent l'une après l'autre.

** De part et d'autre d'un obstacle linéaire ou d'une ligne de crête.*

PLI DE TERRAIN :

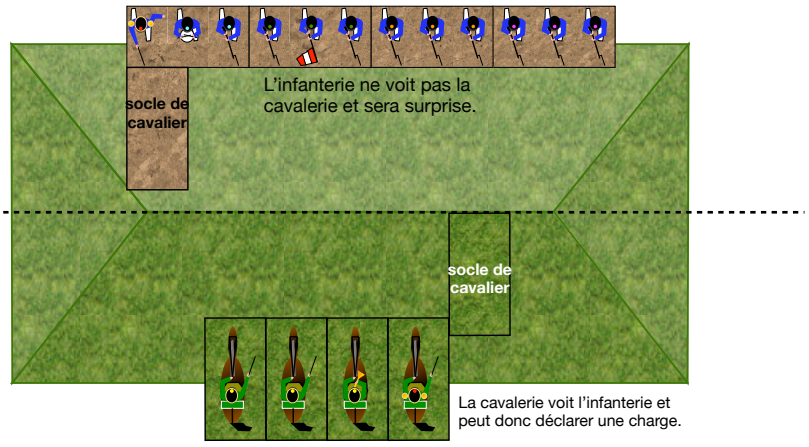
• Une unité se trouvant à une longueur de socle de cavalier ou moins d'une ligne de crête voit de l'autre côté de celle-ci. La ligne de crête n'interdit pas l'éventuel tir de défense suite au test moral de confrontation.*

• Ceci pour représenter le commandant qui va devant.

** Même si les unités ne se voient pas (règle ludique).*

• Une unité en plaine, placée sur le côté de la colline, doit dépasser la ligne imaginaire prolongeant la ligne de crête *(ligne pointillée noire ci-dessous)* pour voir de l'autre côté, même si elle est à l'autre bout de la table, ceci pour simplifier.

***Rappel** : la distance de confrontation est divisée par deux quand les unités confrontées sont de part et d'autre d'une ligne de crête (en haut de la page 26).*



Croquis :

• Le bataillon se trouve à plus d'une longueur de socle de la ligne de crête, il ne voit pas de l'autre côté.

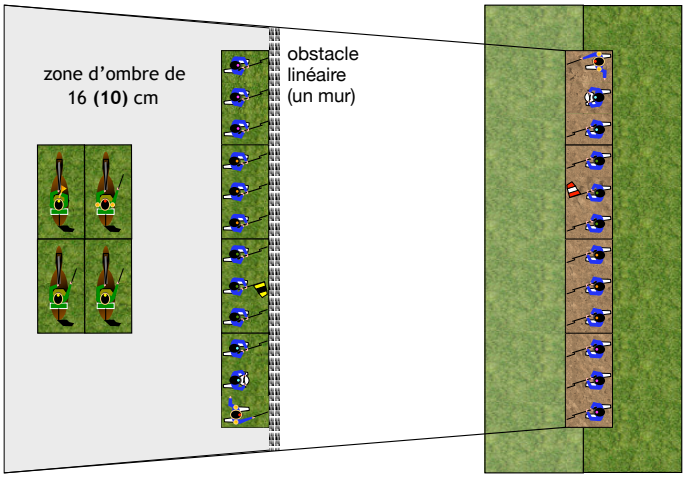
• L'escadron se trouve à moins d'une longueur de socle de la ligne de crête, il voit de l'autre côté.

• Sur un plateau, une unité placée en première ligne est visible depuis la crête d'un pli de terrain de même niveau et masque celle placée en deuxième ligne.

• Une unité se trouvant dans la moitié **supérieure** d'une pente de niveau 2 voit derrière la ligne de crête d'un pli de terrain de niveau 1.

• Une unité sur un pli de terrain voit derrière toutes les unités. Elle ne voit pas derrière les éléments de terrain ni dans la zone d'ombre de 16 **(10)** cm située derrière les obstacles linéaires dans l'axe de vision.*

** Mais elle voit au-delà de la zone d'ombre.*



Croquis :

• Le bataillon d'infanterie sur le pli de terrain ne voit ni le bataillon ennemi qui est juste derrière l'obstacle linéaire ni l'escadron dans la zone d'ombre.

ZONE CULTIVÉE

• La vitesse est réduite pour l'infanterie, ordinaire pour la cavalerie et l'artillerie.

Attention : la cavalerie est visible dans et depuis l'intérieur de cette zone mais elle n'y voit l'infanterie qu'à 8 **(5)** cm.

***Attention :** les tirailleurs immobiles n'ont pas le bonus de tir posé dans les zones cultivées.*

OBSTACLE LINÉAIRE LÉGER

• L'infanterie le traverse à vitesse réduite et la cavalerie à demi-vitesse. Mais la cavalerie ne peut pas attaquer cet obstacle.

• L'artillerie ne traverse pas les obstacles linéaires légers. Pour tirer à travers, elle met une période supplémentaire pour se placer contre l'obstacle, même si elle est déjà en batterie.

• C'est un abri léger au feu. L'infanterie collée à l'obstacle dont le colonel a un marqueur Défendre et les tirailleurs immobiles ont le bonus de **tir posé**.

Tir posé, important : quand l'infanterie en **ordre serré** bénéficie du tir posé, le résultat du tir est divisé par deux*, arrondi au supérieur.

• Derrière cet obstacle, une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre, les tirailleurs et l'artillerie en batterie bénéficient du bonus moral « abri léger » au test moral de confrontation.

*• Les deux ont une cause de **désorganisation**.*

• Pour amener les canons au plus près de l'obstacle et aussi préparer des « meurtrières » dans la haie.

** Car seuls les soldats au premier rang pouvaient tirer.*

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

ZONE D'ABRIS LÉGERS

• L'infanterie en ordre serré, la cavalerie, l'artillerie la traversent à vitesse réduite.

• L'artillerie qui désire se placer en lisière pour tirer mettra une demi-période supplémentaire, non compris le changement de formation éventuel.

• C'est un abri léger au feu. Les tirailleurs immobiles ont le bonus de **tir posé**.

• Dans cette zone une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre, les tirailleurs et l'artillerie en batterie bénéficient du bonus moral « abri léger » au test moral de confrontation.

*• La cavalerie a une cause de **désorganisation**.*

• À cause de la difficulté à manœuvrer dans cette zone.

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

OBSTACLE LINÉAIRE DUR

• L'infanterie en ordre serré le passe à demi-vitesse.

• La cavalerie ne peut ni le passer ni l'attaquer et encore moins le défendre.

• L'artillerie ne le passe pas et met deux périodes supplémentaires pour se placer derrière, même si elle est déjà en batterie.

• C'est un abri dur au feu. L'infanterie collée à l'obstacle dont le colonel a un marqueur Défendre et les tirailleurs immobiles ont le bonus de **tir posé**.*

• Derrière cet obstacle, une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre, les tirailleurs et l'artillerie en batterie bénéficient du bonus moral « abri dur » au test moral de confrontation.

*• L'infanterie a une cause de **désorganisation**.*

• Pour amener les canons au plus près de l'obstacle et aussi préparer des « créneaux » dans le mur.

** Le résultat du tir de l'infanterie en ordre serré est divisé par 2, arrondi au supérieur. Car seuls les soldats au premier rang pouvaient tirer.*

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

ZONE BOISÉE DENSE

• L'infanterie en ordre serré et la cavalerie doivent être en colonne de marche et l'artillerie attelée pour traverser cette zone à demi-vitesse.
Rappel : le non-respect d'un de ces 2 points est une cause de désorganisation.

• La cavalerie ne peut pas attaquer cette zone.

• Une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre et les tirailleurs bénéficient du bonus moral « abri léger » au test de confrontation. C'est un abri léger au feu. Les tirailleurs immobiles ont le bonus de **tir posé**.

** Ainsi, un bataillon en ligne qui gagne un test de confrontation contre une unité dans un bois aura une cause de désorganisation supplémentaire s'il avance dans le bois et passera sans formation.*

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

ZONE DIFFICILE

• Seule l'infanterie peut la traverser, en ordre serré elle ira à demi-vitesse. Les unités à dos de dromadaires y avancent à vitesse ordinaire sans malus.

• La cavalerie n'attaque pas cette zone. Les tirailleurs immobiles ont le **tir posé**.

• La zone difficile ne procure aucun abri sauf contre les boulets et les obus* si la portée en tir tendu de l'artillerie se termine **dans** la zone difficile, les unités touchées **au-delà** de la portée de tir tendu seront considérées en abri dur.

*• L'infanterie a une cause de **désorganisation**.*

** Si les obusiers tirent en courbe, les obus ne traversent pas les rangs mais éclatent dans l'unité.*

• Les boulets s'enlisent dans la zone difficile au lieu de ricocher ou bien perdent beaucoup de leur vitesse.

ZONE D'HABITATIONS

• L'infanterie et la cavalerie en ordre serré doivent être en colonne de marche et l'artillerie attelée pour la traverser à demi-vitesse **sauf** sur route. Si le village est **fortifié**, seule l'infanterie en colonne de marche précédée d'une compagnie de génie peut le traverser, elle ira à demi-vitesse **même** sur route. Les fourrageurs (sauf **village fortifié**) et les tirailleurs s'y déplacent à vitesse réduite.

• La cavalerie ne peut pas attaquer une zone d'habitations même en fourrageurs.

• L'artillerie ne peut pas se mettre en batterie dans une zone d'habitations.

• Dans et autour d'un village, occupé ou non, il n'y a pas d'intervalle à respecter.

• C'est un abri dur au feu. Les tirailleurs immobiles et une unité dont le colonel a l'attitude Défendre ont le bonus **tir posé*** et le bonus moral « village » au test de confrontation. L'infanterie en ordre serré peut tirer dans un angle de 45°.

***Rappel :** Le non-respect de la vitesse de cohésion et/ou de la colonne de marche lors de la traversée d'un élément de terrain est une cause de désorganisation.*

** Le résultat du tir de l'infanterie en ordre serré est divisé par 2, arrondi au supérieur. Car seuls les soldats au premier rang pouvaient tirer.*

Procédures d'occupation par l'infanterie formée :

• Un bataillon en colonne de marche formé avance donc à demi-vitesse, **même*** sur route, dès qu'il contacte le front opposé à son entrée il se déploie gratuitement sur le périmètre du village. Il est alors considéré en ligne à la fin de la période. Si besoin, un autre bataillon peut compléter le périmètre en procédant de la même manière.

** Le déploiement dans le village s'effectuait pendant l'avance du bataillon, les pelotons se détachaient pour occuper le pourtour du village, d'où une lenteur même sur route.*

** Le commandant plaçait les pelotons d'élite aux endroits stratégiques : entrées du village, « maisons fortes », église fortifiée, etc.*

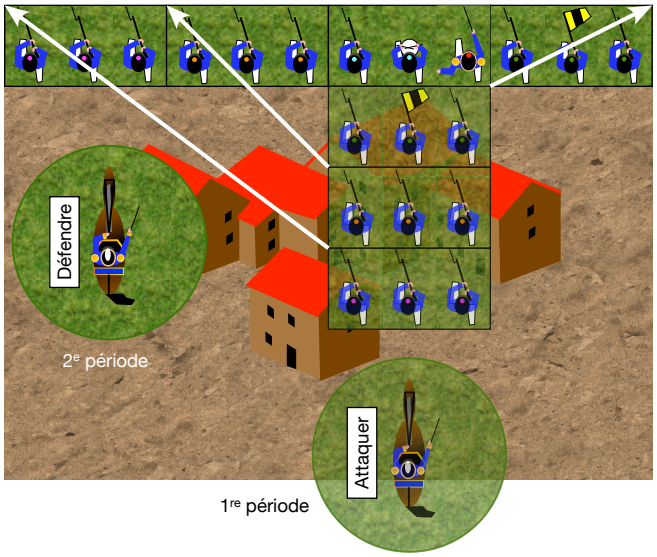
Croquis :

- *Un bataillon en colonne traverse le village et s'arrête à la lisière, son colonel a un marqueur « Attaquer ».*
- *Il garnit le périmètre en passant en ligne. Le 1er peloton est resté où il était.*
- *Le bataillon bénéficiera du bonus moral du village car son colonel a reçu un marqueur d'attitude « Défendre » en phase 2.*
- *Les décors n'ont aucune influence sur le jeu, seule la surface de la zone compte – surface représentée par l'élément plat. Ici, le décor est peint sur un carton.*

Croquis :

- *L'unité A en colonne de marche fermée est entrée dans la zone d'habitation (définissant donc le chemin dans cet axe).*
- *Puis, l'unité B, en colonne de marche semi-ouverte, entre à **demi-vitesse** bien qu'elle soit sur la route et s'arrête à distance de confrontation.*
- *Les unités sont considérées face à face pour le test moral de confrontation car elles cherchent toutes les deux à occuper le village. Il n'y a pas de débord.*
- *Les distances ne sont pas à l'échelle.*

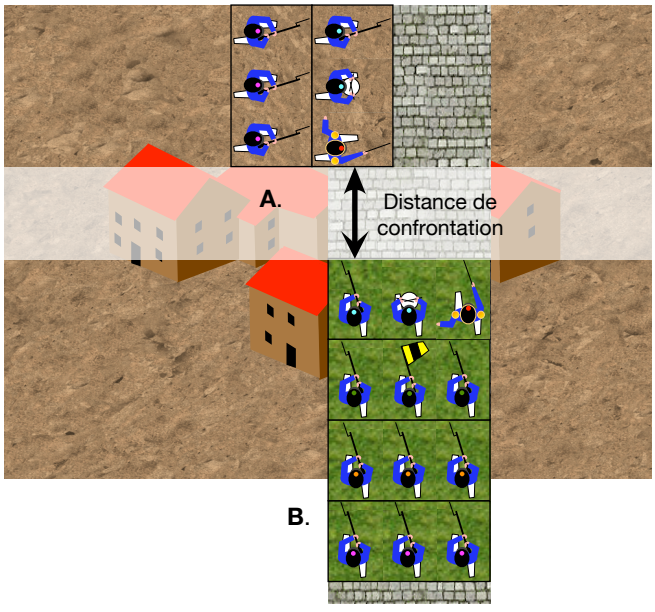
• Les pelotons sont posés au gré du joueur* sur le pourtour en débutant par le bord contacté, puis à l'intérieur jusqu'à ce que toute la surface de la zone soit couverte, les éventuels pelotons excédentaires sont alors mis hors table.



• Une zone d'habitations contient au moins un bataillon en ordre serré, il peut y en avoir deux ou plus. Dans ce cas, ils entrent l'un après l'autre et complètent le périmètre et/ou la surface, après avoir contacté le bord ou l'arrière des figurines du ou des bataillons déjà en place. Un seul bataillon (le dernier entré, donc) peut avoir des pelotons hors table.

Entrées simultanées :

• Un bataillon qui pénètre dans une zone d'habitations après un ennemi, entré cette période ou la précédente, s'arrêtera à 4 **(2,5)** cm de celui-ci. Ils sont considérés face à face même s'ils entrent par des côtés non opposés *(voir croquis)*.



Sortie en colonne de marche :

• Le peloton de tête sort du côté désiré – à vitesse réduite sur une route, sinon à demi-vitesse. Au fur et à mesure de son avance, les autres pelotons sont posés derrière lui, en colonne fermée ou non, jusqu'à ce qu'ils soient tous sortis.

Sortie rapide d'un bataillon en ligne :

• Le bataillon sort en une période et est sans formation. La moitié des figurines, sans les bases de sous-unité, est posée tout autour et contre la zone.

REDOUTE

• Une redoute est niveau 1, ses défenseurs sont donc en hauteur pour les tirs et le test moral de confrontation, ceci tant que l'ennemi n'entre pas dedans.

• L'infanterie en ordre serré la traverse à demi-vitesse de face ou de côté avec une cause de **désorganisation**. L'arrière est ouvert et n'inflige aucun malus.*

• Une compagnie d'artillerie placée dans une redoute au début du jeu ne pourra plus en sortir. Les canons ne bougent pas dans la redoute, leurs positions sont fixées lors de leur premier tir **pour toute la partie**, mais ils peuvent s'orienter.

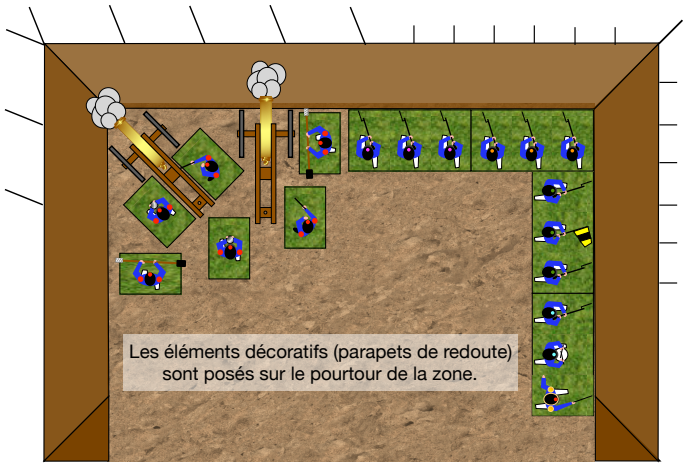
• Dans une redoute les figurines d'infanterie peuvent se déplacer par le flanc (en glissant) à vitesse ordinaire, tout au long du périmètre.

• Une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre, les tirailleurs et l'artillerie en batterie ont un bonus au test de confrontation **sauf** si l'adversaire se trouve face à l'arrière de la redoute.

• La redoute est un abri dur au feu. Les tirailleurs et une unité d'infanterie dont le colonel a un marqueur d'attitude Défendre ont le bonus de **tir posé***.

• Seule l'infanterie peut tirer dans un angle de **45°**. Une unité tire depuis le bord de la zone et l'ennemi tire sur le bord de la zone. Les figurines sont comptées comme si elles étaient au bord de la zone *(l'éventuel décor n'est pas pris en compte)*.

• Il faut mesurer au bord de la redoute autant de fois 1,5 **(1)** centimètre qu'il y a de figurines d'infanterie en ordre serré et/ou autant de fois 2,5 **(1,5)** centimètres (le front d'une **demi-section***) qu'il y a de figurines d'artilleurs.



Procédures d'occupation par l'infanterie :

• Les tirailleurs avancent à vitesse accélérée en arrivant par l'arrière jusqu'à garnir tout le périmètre de la redoute.

• Un bataillon en colonne de marche va à vitesse ordinaire, dès qu'il contacte le front opposé à son entrée il se déploie gratuitement* sur le périmètre de la redoute. Il est alors considéré en ligne. Si besoin, un autre bataillon peut compléter le périmètre en procédant de la même manière.

• Dans une redoute il n'y a pas d'intervalle à respecter.

Entrées simultanées :

• Un bataillon qui pénètre dans une redoute après un ennemi entré cette période ou la précédente, s'arrêtera à 4 **(2,5)** cm de celui-ci. Ils seront considérés face à face pour le test moral de confrontation.

Procédures de sortie :

• Le bataillon sort du côté désiré en avançant à demi-vitesse par le front ou un côté avec une cause de **désorganisation**, à vitesse ordinaire par l'arrière. Pour sortir en colonne par peloton, fermée ou non, le peloton de tête est posé dehors, les autres pelotons sont posés derrière lui au fur et à mesure de son avance.

** La cavalerie peut donc attaquer une redoute par l'arrière !*

• Les figurines et les modèles de canon sont posés directement sur la redoute sans les bases de section.

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

** Le résultat du tir de l'infanterie en ordre serré est divisé par 2, arrondi au supérieur. Car seuls les soldats au premier rang pouvaient tirer.*

** Dans une redoute le front d'une **demi-section** est le même quel que soit le calibre parce qu'il n'y a pas besoin de place pour faire manœuvrer les attelages.*

Croquis :

• La mesure des distances s'effectue à partir du périmètre de la zone et non à partir des socles, la position exacte des figurines et des modèles n'a donc pas d'importance.

• Sur les 12 soldats, 6 tirent devant et 6 sur le côté droit. Les tirets montrent comment mesurer en lisière de zone.

• Deux figurines d'artilleurs tirent sur le côté gauche et quatre tirent devant.

• L'artillerie a tiré à gauche à 22,5°, les positions de tir, 4 devant et 2 à gauche, resteront les mêmes jusqu'à la fin de la partie (bien sûr, les 4 canons situés devant pourront tirer devant et à droite jusqu'à 22,5°).

• Le trait au coin droit est oblique pour montrer que les figurines d'infanterie peuvent tirer à 45°.

** Les pelotons sont posés dans n'importe quel ordre sur le pourtour de la redoute, les pelotons excédentaires en deuxième ligne.*

PLIS DE TERRAIN

Généralités :

• Les unités doivent dépasser la ligne de crête pour tirer sauf pour le tir défensif.

• Une unité bénéficie du bonus « plus haut » au test moral de confrontation si la plus grande partie des figurines confrontées est au-dessus sur le pli de terrain.



Croquis :

• Le bataillon a le bonus moral : « unité placée plus haut », car la totalité de son front se trouve au-dessus du front de l'unité ennemie.

• La distance de confrontation n'est pas à l'échelle.

Les pentes :

• En compétition, le joueur annonce le ou les niveaux des pentes de son pli de terrain quand il le prend en main pour le poser.

• **Niveau 1** (pente de 5°) :
– il n'y a aucun malus, sauf pour les unités d'infanterie en ligne qui s'y déplacent à vitesse **réduite**. Les boulets traversent les rangs de l'unité placée sur cette pente mais s'arrêtent à la ligne de crête *(par souci de simplification)*.

• **Niveau 2** (pente de 10°) :
– les unités d'infanterie en ligne s'y déplacent à vitesse réduite ;
– la cavalerie ne charge pas en descente – mais peut quand même attaquer ;
– l'artillerie va à vitesse réduite en montée comme en descente. En batterie elle ne peut pas tirer.* Les boulets ne traversent pas les rangs sur cette pente.

** Dans le cadre d'une reconstitution historique, elle peut tirer parallèlement à la pente ou sur une unité située au même niveau qu'elle sur cette pente ou une autre.*

ROUTE et CHEMINS CREUX

• Seule une unité en colonne de marche (3 figurines d'infanterie ou 2 de cavalerie de front) et l'artillerie attelée peuvent emprunter une route.

• Une unité qui avance à vitesse accélérée sur une route n'est pas désorganisée si elle effectue un mouvement complet sur celle-ci, c'est-à-dire si elle n'est pas entrée ou sortie de la route lors de ce mouvement.

• La route annule les malus dus aux obstacles sauf un village en feu ou fortifié.

• L'unité qui suit la route bénéficie de l'invisibilité et de la protection de l'obstacle traversé lors des phases de tir, même si le tireur ennemi est dans l'axe de la route, sauf pour le tir de défense après un test moral de confrontation.

• De même, une unité qui défend une zone et qui barre la route la traversant, aura la protection et l'invisibilité apportée par la zone.

Chemins creux et tranchées :

• Une route qui traverse un pli de terrain parallèlement ou perpendiculairement à sa ligne de crête est un « chemin creux ».

• Une unité dans un chemin creux est invisible donc à l'abri des tirs.

• Le chemin creux est assimilable à une tranchée et peut donc être défendu par l'infanterie. Mais la cavalerie ne peut ni franchir ni attaquer cet obstacle.

• L'infanterie en ordre serré traverse une tranchée (chemin creux) à demi-vitesse avec une cause de **désorganisation**.

• Une unité d'infanterie dont le colonel a l'attitude Défendre et des tirailleurs ont le bonus « abri léger » aux tests de moral. L'unité bénéficie aussi du **tir posé*** comme les tirailleurs immobiles. Une unité ou fraction d'unité qui tire devient visible, dans ce cas elle sera considérée en abri dur pour les feux.

• En effet, les soldats dégringolent un versant puis doivent escalader l'autre !

** Le résultat du tir de l'infanterie en ordre serré est divisé par 2, arrondi au supérieur. Car seuls les soldats au premier rang pouvaient tirer.*

• Une unité d'infanterie en colonne ouverte par peloton peut passer en ligne par le flanc dans un chemin creux, par exemple pour le défendre. Elle en sortira à demi-vitesse avec une cause de **désorganisation**.

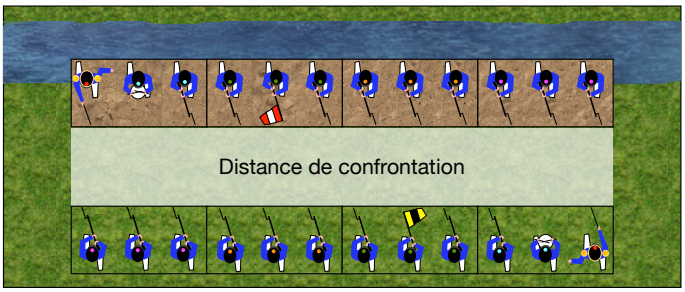
RIVIÈRES et RUISSEAUX

• Rivière, fleuve et lac sont infranchissables.

• Un ruisseau, ou un gué sur une rivière, est franchissable à vitesse réduite par l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie avec une cause de **désorganisation**.

• Un gué sur un ruisseau est franchi par tous sans pénalité. Les limites du gué doivent être marquées avec précision.

• L'unité dans, ou sortant d'un ruisseau, est considérée au-dessous de son adversaire tant qu'une partie des bases du rang confronté à l'ennemi est dans l'eau. Son adversaire aura donc le bonus « plus haut que l'ennemi » au test moral de confrontation.



Croquis :

• Le bataillon français a le bonus moral : « unité placée plus haut », car une partie des bases de l'unité ennemie (l'arrière) est dans le ruisseau.

• La distance de confrontation n'est pas à l'échelle.

LE BORD DE TABLE

• En compétition, le bord de table est infranchissable volontairement. Les unités peuvent être collées contre le bord de table, il n'y a pas d'intervalle à respecter.

COMMANDEMENT

HIÉRARCHIE

• L'unité est la plus petite formation pouvant manœuvrer indépendamment.

• Une ou plusieurs unités forment un régiment commandé par un colonel.

• Plusieurs régiments forment une brigade, dirigée par un général de brigade. En principe, une brigade réunit deux régiments, mais il peut y en avoir trois ou plus, voire rien qu'un. Un général de brigade s'appelle aussi un **brigadier**.

• Deux ou trois brigades regroupées forment une division, commandée par un général de division. Un général de division s'appelle aussi un **divisionnaire**.

• Plusieurs divisions d'infanterie, 2 ou 3 le plus souvent, accompagnées d'une brigade ou division de cavalerie, forment une armée commandée par un général d'armée ou un corps d'armée commandée par un général de corps d'armée.*

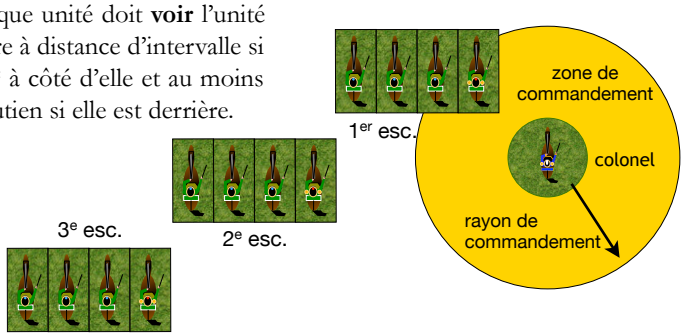
RAYON ET ZONE DE COMMANDEMENT

• Chaque officier a un rayon de commandement qui se mesure à partir du bord de son socle. La longueur de ce rayon est déterminée par la valeur* en points de commandement (**PC**) de l'officier considéré :

– 1 **PC** = 16 **(10)** centimètres ;
– 2 **PC** = 32 **(20)** centimètres ;
– 3 **PC** = 48 **(30)** centimètres ;
– 4 **PC** = 64 **(40)** centimètres ;
– 5 **PC** = 80 **(50)** centimètres ;
– 6 **PC** = 96 **(60)** centimètres.

• Une unité dans le rayon de commandement de son colonel est **commandée**, elle se déplace et agit en fonction du marqueur d'attitude de son colonel.

• Si les unités d'un régiment sont placées sur le même **axe** et que l'une d'elles est commandée les autres la suivront dans toutes ses manœuvres : avance, changements de formation et orientation. Cet axe peut être parallèle, perpendiculaire ou oblique. Chaque unité doit **voir** l'unité précédente et être à distance d'intervalle si elle est en ligne* à côté d'elle et au moins à distance de soutien si elle est derrière.





• Une unité contactée par un général supérieur hiérarchique devient automatiquement l'unité directrice du régiment car le général supplante le colonel ou supplée à son absence *(si celui-ci est parti avec une unité en déroute)*.

• Le colonel voit pour ses unités *(voir surprise page 27, mouvement d'approche page 72)*.

• Une unité directement sous les ordres d'un général devra être dans sa zone de commandement pour pouvoir se déplacer. L'artillerie de la brigade est sous les ordres du brigadier, celle de division sous les ordres du divisionnaire ; le général en chef commande une compagnie du Génie et/ou d'artillerie de réserve. Une unité isolée* peut être ramenée à son régiment par un général hiérarchique.

Note : l'organisation des armées a beaucoup évolué au cours de la période couverte par « Silex ». Pour simplifier l'écriture et faciliter la compréhension du texte, c'est la terminologie de l'époque napoléonienne qui est utilisée car c'est la plus connue.

• La hiérarchie est définie par la liste d'armée. Exemple : le général en chef commande le général de la division de cavalerie qui commande le général de la brigade de dragons, ce dernier dirige le colonel du 18e régiment de Dragons qui mène ses 4 escadrons.

• Chaque niveau est le subordonné du précédent.

** Historiquement, un général doté d'un titre honorifique, par exemple maréchal chez les Français, pouvait commander plusieurs corps d'armée.*

** La valeur de commandement (en **PC**) d'un général ayant existé dépend de ses capacités mais aussi de la présence et de l'efficacité de son état-major.*

*• Exemple : si le colonel a un **PC**, une de ses unités située à plus de 16 **(10)** centimètres ne bougera pas.*

*• Dans ce cas, l'unité commandée était dite « **unité directrice** » (valable pour l'infanterie et la cavalerie).*

** Une unité en ligne à distance d'intervalle qui passe en colonne tout en restant alignée sur l'unité directrice continue à suivre cette dernière (utile pour passer entre deux obstacles).*

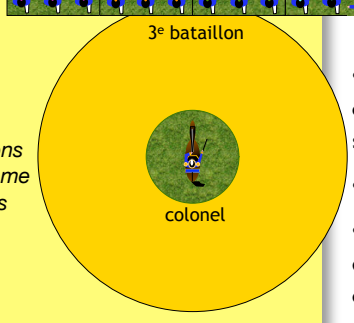
Croquis :

*• Le 1er escadron est commandé car il est dans le rayon de commandement du colonel, le 2e et le 3e, placés en échelon (**axe** oblique), le suivront en tout.*

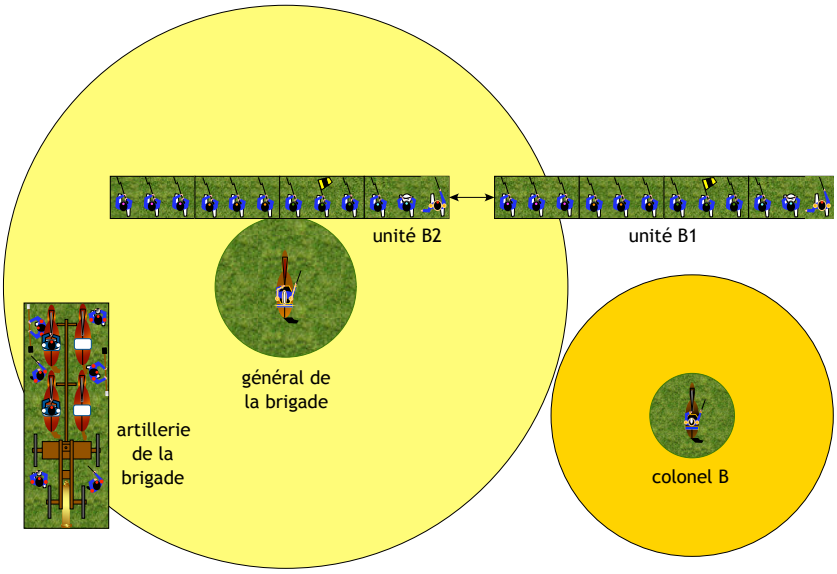
Croquis :

• Le 3e bataillon est commandé car il est dans le rayon de commandement de son colonel.

• Les 1er et 2e bataillons manœuvreront en même temps que le 3e car ils sont alignés sur lui.



** Laissée seule ou venant de rallier après une retraite ou pire.*



Croquis :

• L'unité B2 est commandée et peut manœuvrer car elle est au contact du général de brigade.

• L'unité B1 n'est pas à portée de commandement de son colonel B, mais elle peut manœuvrer car elle est alignée sur B2.

• L'artillerie de la brigade peut avancer car elle est dans le rayon de commandement du brigadier.

MANŒUVRABILITÉ D'UNE BRIGADE

• Les unités apprenaient à changer de formation dans les dépôts, les bivouacs prolongés et lors des marches. Mais ce n'est que dans les camps* en temps de paix et lors des premières batailles que les colonels et les généraux de brigade apprenaient à manœuvrer leurs unités et leurs régiments.

** Comme, par exemple, le camp de Boulogne !*

• La manœuvre en ligne, côte à côte, était la plus difficile, pour représenter ceci la correspondance* est faite entre la valeur de commandement dans une brigade et le nombre des unités statut A, B, C en ligne.

** Le nombre de points est comparé au nombre d'unités en ligne, les points ne sont pas dépensés.*

• S'il y a plus d'unités statut A, B, C en ligne que de points de commandement dans la brigade, toutes les unités de la brigade avanceront à demi-vitesse.

• Le point de commandement d'un colonel compte pour les unités de son régiment, ceux du général de brigade pour n'importe quelle unité de sa brigade.

• Dans une brigade composée de régiment de statut différent, seuls ceux ayant un statut A, B ou C, sont pris en compte pour connaître la manœuvrabilité de la brigade entière.

• Exemple : dans une brigade de deux régiments à 2 unités statut A, si chaque colonel a 1 PC et le général de brigade 2, les quatre unités pourront se déplacer en ligne normalement car il y a 4 PC au total. Si le général n'a qu'un PC, soit une des unités reste en colonne, soit toutes se déplacent à demi-vitesse.

• Exemple : dans une brigade de deux régiments dont un est statut A à 2 bataillons et un est statut Vétéran à 2 bataillons, seuls les unités statut A comptent. Si leur colonel a 1 PC et le général de brigade 1, les 4 unités pourront se déplacer en ligne normalement car il y a 2 PC pour les 2 bataillons statut A.

LES AIDES DE CAMP et LEURS MISSIONS

• Un général peut avoir, au choix, aucun, un ou plusieurs aides de camp :
– un maréchal ou un général commandant une armée en aura jusqu'à six ;
– un général de corps d'armée ou de réserve de cavalerie en aura jusqu'à quatre ;
– un général de division en aura jusqu'à trois ;
– un général de brigade ne pourra pas en avoir plus de deux.

• Les chiffres donnés ci-contre sont ceux du règlement français durant le I^er^ Empire, en effet le nombre d'aides de camp par officier avait été réglementé par Napoléon I^er^.

• L'aide de camp est à la suite de son général, c'est donc seulement quand il est détaché en mission qu'il est posé sur la table, contre le socle de son général, en phase 2.

• Le détachement d'un aide de camp coûte un point de commandement.

• Le premier mouvement de l'aide de camp est mesuré à partir du bord du socle de son général avant que celui-ci ne bouge *(phase 3)*.

• Un aide de camp peut être détaché pour effectuer une des missions suivantes :
– faire tester le moral d'une unité subordonnée à son général ;
– porter **un** marqueur d'attitude à **un** colonel subordonné à son général* ;
– porter une seule plaquette d'objectifs à un général de division (par un aide de camp du général en chef, uniquement).

** Un aide de camp ne peut porter qu'un seul ordre d'attitude ou qu'une seule plaquette d'objectif.*

• Sitôt sa mission réalisée, l'aide de camp rejoint son général par la voie la plus directe.

TESTS DE MORAL

LES TESTS OBLIGATOIRES

FOUGUE : une unité **fougueuse*** qui a gagné un test de confrontation doit effectuer un test de moral.

EFFECTIF : une unité dont l'effectif atteint un palier en phase 4 doit effectuer un test de moral **sauf** si elle est confrontée. Ces paliers sont : les cinq sixièmes, les trois quarts, les deux tiers et la moitié. À partir de demi-effectif l'unité teste à chaque feu subit en phase quatre.

Important : l'Artillerie et le Génie ne font pas ce test de moral et ne comptent pas le facteur moral « Effectif » lors des tests.

SURPRISE : une unité* surprise par la découverte ou le feu d'un ennemi caché jusque-là doit effectuer un test moral **sauf** si elle est à distance de confrontation ou si l'ennemi l'attaque** (mouvement d'approche ou de charge).

Attention : deux unités qui ne se voyaient pas avant d'avancer se surprennent mutuellement en terrain nu. Si la deuxième à se déplacer arrive à distance de confrontation elles feront un test moral de confrontation*.

BORD DE TABLE : une unité en retraite ou en déroute qui arrive en bord de table s'arrête et teste son moral à la fin de la période, après la phase 5. Si elle n'« **obéit** » pas, elle sort de la table et sera comptée dans les pertes.

LE TEST VOLONTAIRE

• Si un officier supérieur contacte une unité subordonnée, celle-ci peut effectuer un test de moral quand il la touche (donc en phase 3).

• Si l'officier était déjà au contact de l'unité au début de la période, le test moral est effectué à la fin du mouvement de l'unité. L'officier doit rester au contact de l'unité si celle-ci n'« **obéit** » pas*.

PROCÉDURE

• Les bonus-malus des facteurs moraux sont ajoutés au moral de base de l'unité, la somme obtenue détermine un comportement ou allure, indiqué par le tableau de résultat du test de moral.

• Certains facteurs moraux sont propres au test moral de confrontation.

RÉSULTAT DU TEST DE MORAL

• Si l'unité n'« **obéit** » pas, un marqueur d'allure correspondant au résultat est posé à côté d'elle, remplaçant éventuellement l'ancien ! Cette allure s'impose à l'unité qui n'obéira plus, ou toujours pas, à son colonel.

• Une unité susceptible de devenir impétueuse* choisira de compter ou non les facteurs propres à l'abri dont elle bénéficie si son chef à l'attitude « Défendre ».

• Les artilleurs et le Génie ne peuvent pas être impétueux et ne reculent pas.

• Une unité en retraite ou pire, doit « **obéir** », ou mieux, pour s'arrêter.

• Une unité à demi-effectif ou moins qui obtient « **déroute** » est éliminée, sauf l'artillerie et le Génie. Une unité déjà en déroute qui obtient à nouveau **déroute** est éliminée.

• Une **unité** en tirailleurs qui obtient retraite ou pire, part en esquive*.

• Une unité sans formation qui doit reculer ou retraiter, part en déroute.

• Pour le test moral de Confrontation voir la phase 5.

** Unité notée « (Fougue) » après son nom.*

** Une fraction d'unité esquive **automatiquement**.*

*** Car dans ce cas le malus de la surprise sera compté lors du test de confrontation.*

** Au lieu de faire le test moral pour la surprise.*

• Par exemple pour arrêter une retraite. L'unité fait demi-tour automatiquement quand elle est contactée.

** Si l'unité sort de la table, l'officier s'arrêtera au bord.*

** Une unité rapide ou semi-rapide est impétueuse si le résultat du test de moral est égal ou supérieur au double de son statut.*

** Elle perd ses bases de tirailleurs.*

FACTEURS DE MORAL

VALEUR DU STATUT

• Le moral d'une unité est égal à la valeur du statut de ses figurines **plus** le facteur aléatoire résultant du jet d'un dé à 6 faces (ou D6) : le 1 = « -1 », le 6 = « 1 » et les autres chiffres = « 0 ».

• Dans le cas d'une unité **composite***, le résultat du dé sera : 5 et 6 = « 1 », les autres chiffres = « 0 », le résultat est ajouté au statut le plus faible dans l'unité.

• Si l'unité est **désorganisée**, la valeur du statut de ses figurines est divisée par deux, le résultat de la division est arrondi à l'inférieur.*

• Si l'unité est **sans formation**, la valeur du statut est égale à zéro.

• Le tableau « Facteurs Moraux » présent dans l'aide de jeu donne la valeur des bonus - malus.

• Par exemple, une unité constituée uniquement de fusiliers statut A, a une valeur de 4. Un 6 au dé lui donnera un moral de 5 (4 de base + 1 dû au dé).

** Une unité composite comprend une ou deux sous-unités dites d'élite historiquement et dont le statut est plus élevé que les autres.*

** Par exemple, une unité statut Garde désorganisée a une valeur de 3 (7 : 2 = 3,5, arrondi à 3).*

Confrontation gagnée cette période ou la précédente :

• Une unité qui a gagné un test moral de confrontation a un bonus ;

– une unité fougueuse* ajoute **en plus** son bonus moral d'attaque.

** Il est noté : (Fougue), dans ses caractéristiques.*

ENVIRONNEMENT

Au moins un ami en soutien :

• L'unité considérée a un bonus si son arrière se trouve, même en partie, dans le champ d'action d'une unité amie (infanterie ou cavalerie) en **ordre serré**.

• Le colonel de cette unité amie doit avoir l'attitude « Soutenir », sauf si les deux unités font partie du même régiment, auquel cas le soutien est automatique.

• Ce bonus est plus important si l'unité qui soutient est du même régiment ou si son statut est au moins deux niveaux au-dessus de celui de l'unité soutenue.

• L'unité qui soutient doit être en ordre serré **formée** – c'est-à-dire ne pas être désorganisée ou sans formation – et **disponible** – c'est-à-dire ne pas être elle-même confrontée à une unité ennemie, derrière une autre unité ou un obstacle infranchissable ou en changement de formation*.

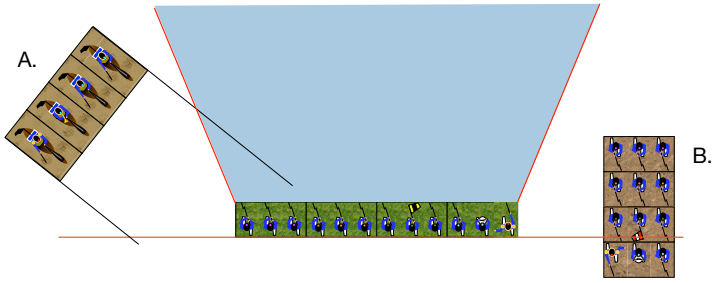
• Par exemple, une unité statut Élite qui soutient une unité statut A a deux niveaux de plus.

** L'unité qui soutient ne doit pas être en cours de changement de formation au début de la période ou changer de formation pendant celle-ci.*

***Rappel :** la zone de flanc d'une unité correspond à l'espace compris entre son champ d'action et la ligne imaginaire définie par son arrière.*

Ennemi menaçant visible sur le flanc :

• L'unité considérée a un malus si un ennemi visible dans cette zone menace son flanc, c'est-à-dire s'il est **en mesure** de l'attaquer de flanc cette période ou s'il a tiré dans son flanc cette période ou la précédente.



Croquis :

• L'escadron A est dans la zone de flanc gauche de l'unité considérée et menace son flanc.

• Le premier rang de l'unité B a passé la ligne arrière de l'unité considérée qui a donc un malus.

Ennemi sur l'arrière :

• L'unité considérée a un malus si un ennemi est visible à 32 **(20)** centimètres ou moins, sur son arrière. L'unité ennemie doit avoir au moins son premier rang de figurines derrière la ligne imaginaire définie par l'arrière de l'unité considérée.

• Il suffit d'être sur son arrière pour inquiéter l'unité.

Génie au contact de l'unité :

• Une unité du Génie en contact de base avec une unité d'infanterie attaquant ou défendant une construction*, un abri dur linéaire ou une tranchée, lui donne un bonus tant que cette unité est dans, contre ou à distance de confrontation de l'élément de terrain attaqué ou défendu.

** Construction = redoute, village fortifié ou non.*

Attention : *le feu de début de partie ne surprend pas sauf si l'unité qui tire était cachée.*

Rappel : *il n'y a pas de surprise si le colonel de l'unité voit l'ennemi ou l'a vu la période précédente (l'unité doit être dans son rayon de commandement).*

Unité surprise :

• Une unité qui découvre un ennemi lors d'une avance ou bien est attaquée – feu ou mouvement – par un ennemi caché jusque-là, est surprise et a un malus.

• La surprise peut être mutuelle en cas d'avance dans la même demi-période.

Au moins une déroute amie vue cette période :

• L'unité a un malus si elle voit ou a vu passer dans la période au moins une déroute amie dans les 32 **(20)** cm. Le malus est plus important si l'unité en déroute appartient à la Garde historique **et** a un statut supérieur à l'unité considérée.

CONFRONTATION : SI FACE À FACE

Attention :

• Les bonus - malus de ce paragraphe ne s'appliquent que si deux unités sont **face à face** à distance de confrontation ou en mêlée.

• Une unité confrontée de flanc ou par l'arrière, est automatiquement en retraite contre l'infanterie, en déroute contre la cavalerie.

• Si l'unité est déjà confrontée de face à un autre ennemi, en échange de tirs ou en mêlée, elle est automatiquement prisonnière si elle est attaquée de flanc ou par l'arrière par une unité de cavalerie, par l'arrière par une unité d'infanterie.

Bonus moral d'attaque *(voir caractéristiques)* **:**

• Une unité qui a **chargé** ou **contre-chargé*** ajoute son bonus moral d'attaque.

** Ou si elle est en charge à fond ou impétueuse !*

Unité placée plus haut :

• L'unité placée plus haut que l'ennemi a un bonus.

Ordre ouvert ou étendu :

• Lors d'un test de confrontation une unité en ordre ouvert a un malus, ce malus est plus important quand elle est en ordre étendu et le malus de l'infanterie est plus important que celui de la cavalerie.

Ennemi cuirassé (sauf artillerie) :

• Une unité face à une unité ennemie cuirassée* à un malus. L'artillerie n'a pas ce malus car les boulets et les balles de la mitraille traversaient les cuirasses.

** La demi-cuirasse ou plastron est aussi efficace que la cuirasse entière puisque les unités se font face.*

Débordée par infanterie ou cavalerie, par côté débordé :

• Une unité face à une autre peut la déborder sur un ou deux côtés, en fonction de l'étendue de son front et/ou de leurs positions respectives. L'unité débordée a un malus* qui sera plus important si elle est débordée par de la cavalerie.

• Il doit y avoir environ le front d'un peloton en débordement et au moins une figurine pour la cavalerie.

Important : les unités **en mouvement** cherchaient toujours à se déborder, il suffit donc de soustraire les fronts pour savoir s'il y a zéro, un ou deux débords.*

** Ceci pour simuler la crainte de voir se rabattre cette sous-unité sur son flanc ou pour représenter la menace d'un front plus large que le sien ou encore pour montrer l'impossibilité d'échapper au feu !*

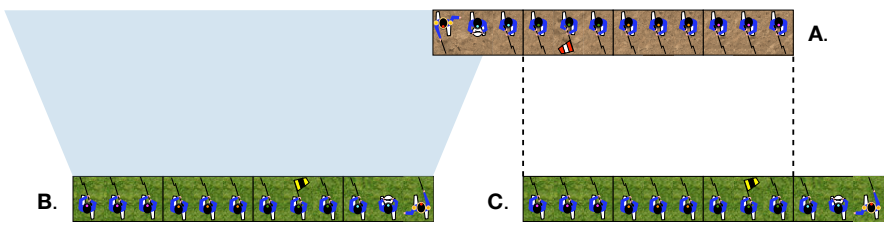
• La fraction d'unité qui déborde ne doit pas être : en réorganisation, en changement de formation, dans le champ d'action d'une unité en ordre serré formée et disponible *(voir croquis)* ou face à un obstacle infranchissable par elle.

** C'est simple, historique et ça évite les manœuvres d'optimisation à tout prix en tournoi.*
*Si une unité **immobile** se fait déborder c'est que son colonel n'a pas pris les mesures adéquates…*

Croquis :

• L'unité A est débordée par l'unité C, elle ne déborde pas le côté gauche de C car son premier peloton est dans le champ d'action de l'unité B qui est formée et disponible.

• La distance de confrontation n'est pas à l'échelle.



Croquis :

• L'escadron A déborde le flanc gauche du bataillon avec deux pelotons (deux figurines).

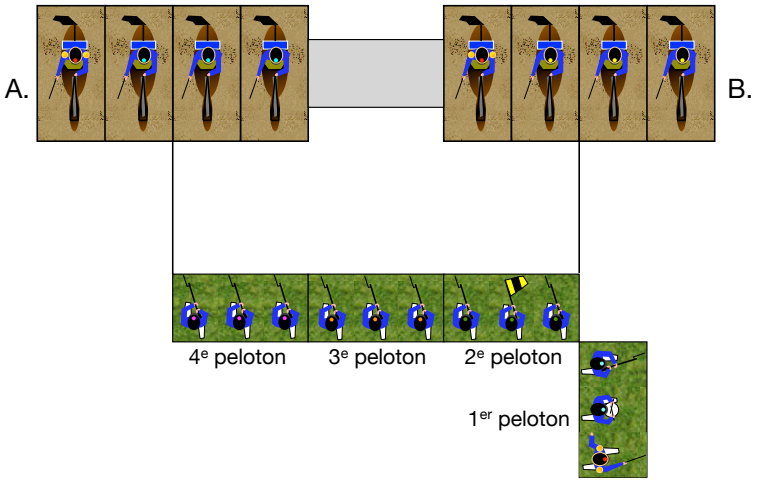
• L'escadron B ne déborde pas le flanc droit du bataillon car le premier peloton est en potence.

• Les deux escadrons sont débordés car il y a environ le front d'un peloton entre eux.

• La distance de confrontation n'est pas à l'échelle.

• Une unité en carré ou en défense dans une construction n'est pas débordée et ne déborde pas. Il y a débord si les deux unités sont **dans** la construction.

• Un bataillon qui a mis un peloton en potence n'est pas débordé par la cavalerie mais l'est par l'infanterie.



Cavalerie contre cavalerie :

• Quand il y a une confrontation de cavalerie, la Lourde a un bonus moral de 2 et la Moyenne un bonus moral de 1.

Cavalerie en fourrageur contre cavalerie formée :

• La cavalerie en fourrageur a un malus moral contre la cavalerie **formée** (donc en ordre serré).

Unité ou fraction d'unité face à une batterie :

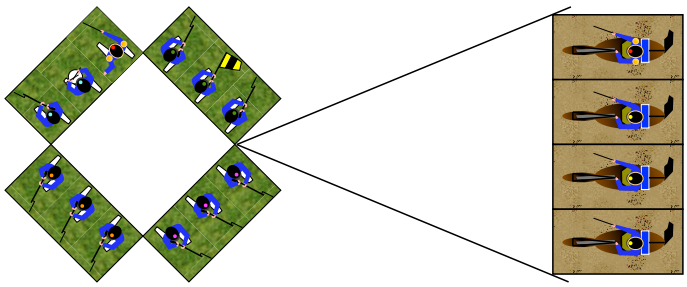
• Une unité, ou fraction d'unité, face à une compagnie d'artillerie en batterie qui tient ou défend et est en mesure de faire feu, a un malus.

Cavalerie face à de l'infanterie en ordre serré formée :

• La cavalerie face au front d'une unité d'infanterie **formée** en ordre serré qui tient ou défend, a un malus, ceci quelle que soit la formation de l'infanterie.

• Ce malus est moindre quand la cavalerie attaque l'angle d'un carré d'infanterie, c'est-à-dire quand elle se trouve dans l'angle mort de ce carré.*

** L'infanterie en ordre serré tire dans un angle de 22,5° au maximum, le coin d'un carré a donc un angle mort de 45°.*
– Il est même dit dans le règlement de cavalerie qu'il est plus facile d'attaquer le côté droit, car l'angle de tir du fantassin étant amoindri par son camarade de droite, l'angle mort est plus important de ce côté !



Croquis :

*• L'escadron est dans l'angle mort du carré, **carré délimité par l'arrière des bases des pelotons**. La mesure de l'angle se fait depuis l'arrière des bases – une base peut être ôtée ou reculée dans le carré pour faciliter les mesures avec l'Anglette.*

• La distance de confrontation n'est pas à l'échelle.

Infanterie en carré plein :

• Une unité d'infanterie en carré plein a un malus au moral.

• Les soldats au milieu angoissaient, car ils ne voyaient pas ce qui se passait à l'extérieur du carré.

Infanterie à 4 PV en ordre serré face à de l'infanterie ou de la cavalerie :

• Une unité d'infanterie dont les figurines ont quatre points de vie (**4 PV**) a un malus face à l'infanterie, celui-ci est plus important face à la cavalerie. Une unité en carré plein n'a pas ce malus.

EFFECTIF

• La valeur du malus est fonction de l'effectif restant par rapport à l'effectif initial : ⅚ ou moins, ¾ ou moins, ⅔ ou moins, ½ ou moins.

• Le tableau bleu et blanc, dans l'aide de jeu, donne la valeur de ces paliers pour chaque nombre initial de figurines, de 2 à 36.

SOUS LE FEU cette période ou la précédente*

** Les feux de début de partie comptent pour la 1re période uniquement si l'unité qui teste n'a pas subi de feu en phase 4.*

• Tous les tirs comptent qu'ils soient ennemis ou amis *(par exemple les tirs fratricides de l'artillerie russe sur une mêlée, dans le cadre d'un scénario).*

Sous le feu d'infanterie en tirailleurs ApT ou non :

** Les tirailleurs entraînés (ApT) tiraient en priorité sur l'encadrement (officiers, sous-officiers, musiciens, guides d'alignement) d'où leur efficacité sur le moral. Un seul malus sera compté, pas de cumul.*

• Une unité sous le feu d'infanterie en tirailleurs a un malus, le malus est plus important si les tirailleurs sont **ApT***, ceci quelles que soient les pertes infligées.

Sous le feu d'artillerie :

• Une unité sous le feu d'artillerie a un malus, ceci quels que soient le nombre de pièces et les pertes occasionnées.

• Les tirailleurs et les fourrageurs en **ordre étendu** n'ont pas ce malus.

Par tranche de PP infligée aux figurines concernées :

• Explication du calcul : l'unité a un malus chaque fois qu'elle subit 1 PP par tranche de 12 PV concernés.

• Une tranche de pertes correspond au nombre de points de perte (**PP**) qu'il faut infliger aux figurines concernées pour donner un malus à l'unité. L'unité a un malus par tranche. Les feux d'armes légères et de mitraille sont additionnés.

• Le tableau ci-dessous indique les tranches de **PP** en fonction du nombre de figurines concernées et de leur point de vie (**PV**) :

** Exemples : une unité dont les figurines ont 6 PV aura un malus de 2 si **cinq** d'entre elles subissent un tir leur infligeant 6 PP (soit deux tranches de 3 PP). Une unité dont les figurines ont 4 PV aura un malus de 1 si **huit** d'entre elles subissent un tir leur infligeant 3 PP.*

– le nombre de figurines **concernées*** se lit dans le bandeau gris (2 à 36) ;

– le nombre de **PP** nécessaire pour infliger un malus aux figurines à six **PV** se lit dans la première ligne blanche ;

– le nombre de **PP** nécessaire pour infliger un malus aux figurines à quatre **PV** se lit dans la deuxième ligne blanche.

Tranche

Nombre de Fig.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
PP pour fig. 6 PV	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18
PP pour fig. 4 PV	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12

ABRI, FORMATION*

** Il sera tenu compte des spécificités de chaque arme qui ont déjà été données par ailleurs, par exemple l'artillerie ne peut pas se mettre en batterie dans un village (sauf scénarios historiques).*

Unité à l'abri des vues et des tirs :

• Une unité qui n'est pas visible par l'ennemi et ne peut pas être atteinte par des projectiles, a un bonus.

Unité défendant un abri léger, chemin creux (tranchée) :

** **Rappel :** une unité non commandée immobile dans une zone ou derrière un obstacle est considérée en défense.*

• Une unité dont le colonel est muni d'un marqueur d'attitude « Défendre »* ou des tirailleurs immobiles dans une zone d'abri léger, dans un chemin creux ou bien derrière un obstacle linéaire léger ont un bonus.

• Voir page 26 : Principes généraux, Bonus moral.

• Une batterie d'artillerie abritée derrière un obstacle linéaire léger ou dans une zone d'abri léger a un bonus.

Unité défendant un abri dur ou un village :

• Une unité d'infanterie dont le colonel est muni d'un marqueur « Défendre », des tirailleurs immobiles ou une batterie d'artillerie abrités derrière un obstacle linéaire dur ont un bonus.

• Une unité d'infanterie dont le colonel est muni d'un marqueur « Défendre » ou des tirailleurs abrités dans un village ont un bonus.

Unité défendant un village fortifié ou une redoute :

• Une unité d'infanterie dont le colonel est muni d'un marqueur « Défendre » ou des tirailleurs immobiles dans un village fortifié ont un bonus.

• Une unité d'infanterie dont le colonel est muni d'un marqueur « Défendre », des tirailleurs immobiles ou de l'artillerie en batterie, abrités derrière les murs d'une redoute ont un bonus sauf si celle-ci est attaquée par l'arrière*.

** **Rappel :** l'arrière est muni d'une rampe d'accès.*

ALLURE, OFFICIER

Unité en Repli ou en Retraite *(allure)* **:**

• Une unité en repli* ou en retraite a un malus.

** C'est-à-dire dont le colonel a un marqueur « Repli ! » ou une unité non commandée en mouvement.*

Unité en Déroute *(allure)* **:**

• Une unité en déroute a un malus.

Charisme de l'officier au contact d'une unité en ordre serré :

• Un officier (général, colonel ou adc) au contact d'une unité subordonnée, peut influencer son moral. Pour cela, il ajoutera ou retranchera autant de points qu'il le désire dans la limite de ses points de charisme.

• Quand il n'y a pas la place physique pour poser le socle d'un officier – général, colonel, adc – contre une unité, il suffit d'annoncer qu'il est à son contact.

• Donc, si un officier ajoute son charisme lors du test de confrontation il devra l'ajouter lors du test de moral qui suit, il ne pourra pas l'utiliser en négatif pour empêcher une unité fougueuse de devenir impétueuse ! Bien sûr, si un général avec 4 points de charisme en a ajouté seulement 2 lors du test de confrontation, il ne devra en ajouter que 2 lors du test de moral.

Attention : quand une unité fougueuse effectue un test de moral **après** avoir gagné un test de confrontation, les points de charisme **utilisés** par l'officier lors de ce test de confrontation seront comptés à nouveau.

Rappel : l'officier au contact d'une unité lors d'un test moral ou de confrontation, participera à l'éventuelle mêlée et suivra l'unité si elle devient impétueuse, recule, retraite ou déroute **sauf** s'il a utilisé ses points de charisme négativement.

Attention : l'unité comptera l'apport moral d'un **seul** officier, les charismes des officiers ne peuvent pas être cumulés, il faut choisir l'un d'entre eux. L'unité contactée doit être en **ordre serré***.

** Un officier supérieur (colonel, aide de camp, général) ne donne pas de charisme à une unité ou fraction d'unité en tirailleurs.*

• X représente les points de charisme de l'officier. Par exemple, un général avec 3 de charisme, peut ajouter 1, 2 ou 3 points, ou retrancher 1, 2 ou 3 points, voire ne rien faire du tout, car son seul contact suffit pour effectuer un test volontaire.

Général hiérarchique visible :

• Un général hiérarchique (brigadier, divisionnaire, général en chef) **visible** à 16 **(10)** centimètres ou moins, ajoute **automatiquement** un bonus d'un point **sauf** si un général hiérarchique est déjà au contact de l'unité. Si c'est le colonel qui est au contact de l'unité, son charisme peut être utilisé conjointement (en plus ou en moins).

• Abréviations utilisées usuellement en jeu d'Histoire :
– Centimètre = cm
– Millimètre = mm
– Figurine(s) = fig.
– Artillerie = art.
– Cavalerie = cav.
– Infanterie = inf.
– Escadron = esc.
– Compagnie(s) = Cie(s)
– Batterie(s) = Bie(s)
– Bataillon(s) = Bllon(s)
– Peloton(s) = Pton(s)
– Régiment(s) = Rgt(s)
– Calibre = cal.
– Général = Gal
– 22,5° = 22° 30'
– Dé à 6 faces = D6
– Dé à 4 faces = D4

• Ces dimensions permettent de jouer des armées de 2 000 à 2 500 points.

DÉBUTER UNE PARTIE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

• Chaque joueur doit avoir :

– une armée de figurines peintes – c'est plus joli – dont la gravure correspond à l'unité jouée et posées si besoin sur les bases de sous-unité ;

– des éléments de terrain avec, éventuellement, des décors en 3 dimensions ;

– au besoin, du coton ou mieux de la bourre de filtre d'aquarium pour marquer les unités **qui tireront en phase 4 ou 5** ;

– un dé S & B, des dés à 4, 6, 8 voire 10 faces en fonction des troupes jouées ;

– un mètre à ruban – à blocage automatique, c'est plus pratique ;

– les éléments fournis : les marqueurs, l'aide de jeu et l'Anglette© qui permet de mesurer les angles et les petites distances au cours du jeu.

Dimensions de la table de jeu :

• **25 mm :** environ 250 par 160 centimètres – minimum 220 par 140 centimètres.

• **15 mm :** environ 160 par 100 centimètres – minimum 140 par 90 centimètres.

Distances et mesures :

• Les distances sont mesurables à tout instant au cours du jeu. Les mouvements et les portées sont donnés en centimètres (**cm**).

Les dés :

• Un ou deux dés à six faces – aussi notés **D6** – représentent les **hasards** de la guerre lors des différents tests et des tirs.

• Des dés à quatre (**D4**), six (**D6**), huit (**D8**), voire dix (**D10**) faces, permettent de gérer les reliquats de perte.

CONDITIONS DE JEU et DE VICTOIRE

• Il est conseillé de définir à l'avance la durée de la partie :

– soit en nombre de périodes (de six à dix ou plus) ;

– soit en temps (deux à trois heures de jeu effectif).

• Ainsi que la taille de l'armée :

– soit en effectif réel (cas d'un scénario, historique ou non) ;

– soit en budget (le plus courant).

• Le vainqueur sera celui qui aura fait le plus de pertes à son adversaire à l'issue de la partie. Il faut compter le budget des figurines perdues, y compris celles des unités en déroute ou prisonnières et toujours sur la table en fin de partie. Les généraux simplement blessés ne comptent pas.

• Les conditions de victoire peuvent être différentes dans le cas d'un scénario, historique ou non : prise d'un élément de terrain particulier (carrefour, colline, pont, etc.), capture d'un convoi, traversée et sortie de la table, etc.

• Les joueurs peuvent aussi reprendre les conditions de victoire des parties jouées en compétition.

MISE EN PLACE

• La table de jeu est habituellement recouverte d'une nappe en feutrine verte ou en tissu décoré, sur laquelle sont disposés les éléments de terrain.

HISTORIQUE ou SCÉNARIO

• La topographie du champ de bataille est dictée par les documents historiques ou par le scénario, et sera adaptée à l'échelle de jeu et aux éléments de terrain de la règle, les joueurs pouvant mettre en place des éléments de terrain particuliers.

• Le lieu du déploiement des unités, leur effectif, voire leur heure d'arrivée, ainsi que la durée de la bataille, sont définis par l'Histoire ou le créateur du scénario.

__Rappel :__ à l'échelle des figurines 15 mm, un millimètre égale 0,65 mètre. À l'échelle des figurines 25 mm, un millimètre égale 0,408 mètre.

D'UN COMMUN ACCORD

• Dans le cadre d'une partie amicale c'est la manière la plus simple et la plus conviviale. La pose des éléments est libre, cependant le terrain doit être équilibré et sa topographie réaliste. Les joueurs tireront leur côté au sort.

• Il n'y a aucune obligation en ce qui concerne la pose des unités. Si possible, la profondeur de la zone neutre (ou no man's land) sera au moins égale au mouvement de charge de la cavalerie Rapide.

• Les zones de déploiement sont séparées par une zone neutre ou no man's land (terme inventé par les Anglais lors de la Première Guerre Mondiale).

• Les joueurs poseront une brigade* à tour de rôle dans leur zone de déploiement, en commençant par celui qui en a le plus, sinon ils tirent au sort.

** Ou tout autre groupe d'unités en fonction de l'époque jouée ou de l'échelle de réduction d'effectifs appliquée.*

• La pose d'un officier n'est pas obligatoire si tout ce qui est sous son commandement (unités, régiments, brigades, voire divisions) est **invisible**. Si besoin, un test de commandement sera effectué lors de sa pose pour lui donner un ordre.*

** C'est-à-dire un objectif tactique si c'est un général de division, un marqueur d'attitude si c'est un colonel, ceci **sauf** si un marqueur est déjà posé à côté des figuratifs représentant les unités sous ses ordres.*

EN COMPÉTITION

• La mise en place en compétition est expliquée dans les pages suivantes.

DÉTERMINATION DE L'ORDRE DE JEU

• À chaque période les joueurs devront déterminer qui est **le premier**, c'est-à-dire celui qui commencera chaque phase.

Équilibré :

• Le joueur qui a le plus de brigades commence à jouer. En cas d'égalité chacun lance un **D6**, celui qui obtient le plus élevé décide **qui** sera le premier.

Historique et compétition :

• Chaque joueur lance deux **D6** et les ajoute à la somme, divisée par dix, des points de commandement de son armée. Celui qui obtient le total le plus élevé décide **qui** sera le premier à jouer (les dés sont relancés si les totaux sont égaux). Ceci au début de chaque période.

Très historique (reconstitution) :

• Après l'étape ci-dessus, chaque général de division lance un **D6** auquel il peut, s'il le désire, soit ajouter sa valeur charismatique, soit retrancher sa valeur de commandement.

• Les divisions sont classées dans l'ordre des nombres obtenus, du plus élevé au moins élevé, et joueront dans cet ordre, s'il y a égalité un dé sera lancé. Si besoin, la même chose peut être faite pour les brigades à l'intérieur de chaque division.

• Ce concept peut être étendu aux Corps d'Armée voire aux Armées dans le cas d'une grande bataille avec beaucoup de joueurs.

• La manière de faire donnée ci-contre est adaptée aux scénarios ou aux reconstitutions mobilisant plusieurs joueurs. Ceux-ci se répartissent les commandements. Il y aura, par exemple, un général en chef, des divisionnaires et des brigadiers. Les titres peuvent différer en fonction de l'époque jouée.

COMPÉTITION

CONDITIONS DE VICTOIRE

• Le vainqueur est celui qui a le plus de **Points de Victoire** à l'issue de la partie, avec au moins 30 points d'écart et une fois et demie plus de points que le vaincu.

• Les Points de Victoire peuvent être obtenus avec :

– des éléments de terrain définis comme objectifs tactiques ou stratégiques* ;

– la « **Voie de Communication** » de l'adversaire, 200 points automatiques ;

– le budget des figurines perdues* par l'adversaire y compris les déroutes et les figurines prisonnières encore sur la table en fin de partie.

• Les organisateurs de compétition sont libres de modifier certains points.

Exemple : un joueur a 60 points et l'autre 95. Il y a au moins 30 points d'écart (ici 35) et 60 x 1,5 = 90. Le joueur qui a 95 points a gagné la partie.

** Voir le chapitre : « Ordres et Commandement ».*

** Sauf celles des généraux blessés.*

MISE EN PLACE DU TERRAIN

Choix des éléments de terrain :

• Chaque joueur doit préparer une pioche de huit éléments de terrain. Celle-ci contiendra obligatoirement un village et une route – avec assez d'éléments pour traverser la table au moins une fois en longueur et une fois en profondeur. Les six autres éléments de terrain sont au choix, mais le joueur ne pourra prendre qu'un seul ruisseau – assez long pour traverser la table dans sa longueur – et une seule route supplémentaire avec au moins un village en plus.

• Le joueur qui désire jouer une armée spéciale pourra donc choisir les éléments de terrain adaptés :
– une armée suédoise (campagne de 1807-1808) a besoin de bois denses, de marais (zone difficile), de haies et d'un ruisseau, car elle a peu de cavalerie ;
– une armée espagnole a besoin de rocailles (zone difficile), d'oliveraies (zone d'abris légers) et de plis de terrain, comme à Baylen ;
– a contrario, une armée type Réserve de cavalerie française a besoin d'espace (zones de plaine), alors qu'une armée ottomane a besoin de murs, de retranchements (tranchée ou redoute créée par son Génie) ET d'espace pour sa cavalerie.

Définition des aires de pose :

• La table est divisée en trois aires d'arrivée : les zones de déploiement des deux joueurs et le no man's land.

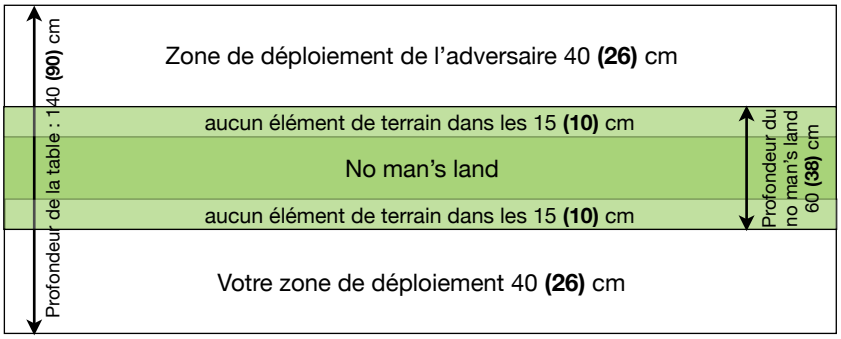
• Le no man's land fait toujours 60 **(38)** centimètres de profondeur, chaque zone de déploiement est profonde du reste divisé par deux. Il est interdit de poser un élément de terrain dans les 15 **(10)** premiers centimètres du no man's land.

• Les organisateurs de compétition peuvent adopter d'autres dimensions en fonction des tables dont ils disposent, mais en prévenant les joueurs avant l'inscription.

*• Aucun élément de terrain, ruisseau, entrée de route ou autre, ne sera posé dans la bande des 15 **(10)** premiers (ou derniers) centimètres du no man's land et une route **ne peut pas** courir dedans (ceci pour éviter la création de carrefour dans cette bande).*

Croquis :

*• Sur une table profonde de 140 **(90)** cm, la profondeur des zones de déploiement sera de 40 **(26)** cm.*
Échelle 25 mm : 140 - 60 = 80, 80 ÷ 2 = 40 cm.
***Échelle 15 mm :** 90 - 38 = 52, 52 ÷ 2 = **26** cm.*



Pose des éléments de terrain à tour de rôle :

• En commençant par celui qui n'a qu'une route ou après tirage au sort, chaque joueur **montre** un de ses éléments de terrain **puis** lance un dé à six faces :

– si le dé = 1 ou 2, le joueur donne son élément de terrain à l'adversaire qui le pose dans sa zone de déploiement ;

– si le dé = 3, le joueur pose son élément de terrain dans le no man's land ;

– si le dé = 4 ou 5, le joueur pose son élément de terrain dans sa zone ;

– si le dé = 6, le joueur pose son élément de terrain où il veut.*

• Le joueur qui place l'élément doit respecter les règles de pose de celui-ci.

• Le maximum est de six éléments de terrain dans chaque zone de déploiement et quatre dans le no man's land.

Attention : si le résultat du jet de dé donne une aire d'arrivée où l'élément de terrain ne peut pas être posé, réglementairement ou physiquement ou si l'aire est complète, l'élément est **éliminé**, ceci sauf pour les routes.

** En respectant les contraintes de pose de l'élément.*

Ordre de pose des éléments de terrain :

• Le joueur prendra les éléments dans sa pioche dans cet ordre : le ruisseau, les plis de terrain, les villages, les autres éléments de terrain et les routes en dernier.

Pose du ruisseau et ses suites :

• Si le ruisseau arrive dans la zone adverse, le dé est relancé*. Il traverse la table dans le sens de la longueur en ligne droite. Si deux ruisseaux tombent dans le no man's land, le deuxième sera juxtaposé au premier pour n'en former qu'un.

• Les zones seront glissées sous le ruisseau car celui-ci les traverse, sauf pour :

– une zone difficile : un de ses bords devient la source du ruisseau. Si le ruisseau est coupé en deux, un des tronçons, au choix du poseur de la zone, est ôté ;

– un village car le ruisseau passe dessous.

** Le ruisseau ne peut pas être placé dans la zone de déploiement de l'adversaire ni dans la bande des 15 **(10)** premiers (ou derniers) centimètres du no man's land.*

Pose des plis de terrain :

• Les plis de terrain ne peuvent pas être posés dans le no man's land et il ne peut pas y en avoir plus de deux dans une zone de déploiement.

• Il est donc éliminé si le cas se présente.

Pose des villages (ou zones d'habitations) :

• Il ne peut pas y avoir plus de deux villages dans la même aire. Ils doivent être séparés les uns des autres par au moins 18 **(12)** centimètres.

Pose des autres éléments :

• Les éléments de même nature sont placés côte à côte avec au moins un coin en commun, les obstacles linéaires sont posés* à la suite l'un de l'autre.

** Ils sont posés d'un seul tenant (pas de fraction) mais les coudes (virages) sont possibles.*

• Les zones cultivées seront posées contre un village, sinon côte à côte. Les obstacles linéaires seront posés dans le prolongement d'un côté d'un village ou sur le pourtour d'une zone cultivée ou autre sinon. S'il y a un village et un élément de même type, le poseur a le choix entre le village et cet élément.

• Les zones boisées denses ne peuvent pas être posées dans le no man's land.

Pose des routes :

• Une route est posée par son propriétaire, quelle que soit son aire d'arrivée. Elle entre par l'aire tirée au sort et ressort par le bord **inférieur** d'une des aires de déploiement au choix. Si celles-ci ont déjà une sortie, la route sort n'importe où au choix du joueur (s'il désire faire une sortie*) **sauf** par le no man's land.

• Les éventuelles zones de plaine sont ôtées avant la pose des routes sauf si le joueur a une unité du Génie.

• Les routes doivent être posées au plus court et au plus simple de façon réaliste.

** Il peut juste raccorder sa route à une autre.*

• La route passe par au moins un des villages de chaque zone qu'elle traverse. À la fin, un village isolé sera relié par le joueur qui l'a posé au village le plus proche. Une route ne peut pas courir dans les bandes interdites du no man's land.*

** Ceci pour éviter la création de carrefour (donc d'objectifs potentiels) dans les bandes de 15 **(10)** cm.*

• La route longe les obstacles linéaires qu'elle rencontre. Le joueur peut lui faire traverser les autres éléments de terrain pour relier un village ou créer **sa** voie de communication. Les routes ne se juxtaposent pas, des portions peuvent être communes. Une route qui traverse un pli de terrain parallèlement ou perpendiculairement à la ligne de crête est un « **chemin creux** ».

• Un chemin creux est assimilable à une tranchée (voir le chapitre : « Effets du terrain »).

• Si une route coupe un cours d'eau, un dé est lancé : pair il y a un pont, impair il y a un gué*. Évidemment, les routes ne se croisent pas sur un cours d'eau.

** L'élément de route est placé sous le cours d'eau.*

Utilisation du Génie :

• En **début** de partie, avant la pose des figuratifs, chaque joueur peut utiliser la compagnie de génie éventuellement présente dans son armée pour effectuer, gratuitement, **un*** des travaux ci-dessous. Les joueurs tirent au sort pour savoir lequel commence. Une compagnie de génie peut :

• Il est conseillé de prévoir les éléments de décors adéquats : parapets de redoute, pont, etc.

– **dans sa zone de déploiement :** fortifier une zone d'habitations **ou**, sur une zone de plaine, cultivée ou d'abris légers, construire 5 **(3)** cm de redoute ou creuser 7,5 **(4,5)** cm de tranchée en ligne droite, ceci par figurine* ;

** Une compagnie ne peut faire qu'un seul « travail ».*

– n'importe où sur un cours d'eau, **même dans la zone adverse** : construire un pont ou en détruire un qui a été créé lors de la pose d'une route.

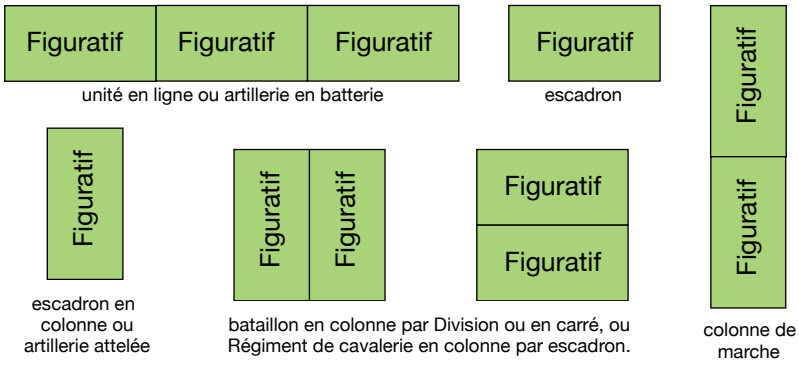
** Une compagnie de génie **historique** peut compter plus de 2 figurines, notamment chez les Ottomans. Dans ce cas, chaque figurine supplémentaire coûtera seulement 10 points de budget.*

FIGURATIFS et LEURRES

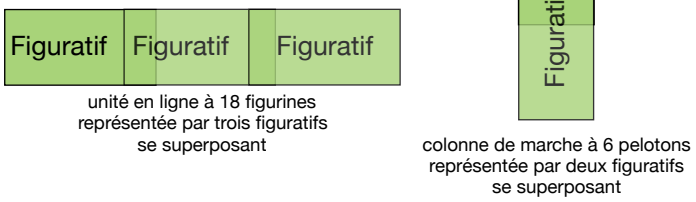
• Un figuratif mesure 10,5 **(7)** cm par 4,95 **(3,3)** cm, soit environ sept fantassins de front pour la longueur et trois pour la largeur, ou encore quatre cavaliers de front pour la longueur et deux pour la largeur.

• Sur la terrain, un, deux, trois figuratifs **ou plus** représentent une unité. Leur disposition montre la formation de l'unité et l'espace qu'elle occupe sauf pour l'artillerie en batterie où seul le front doit être exact – il n'est pas nécessaire de montrer sa profondeur sauf s'il y a une unité derrière. Les unités (notamment les batteries) seront orientées au moment de la pose des figurines.

• Au recto de chaque figuratif sera inscrit le nom, en entier ou intelligiblement abrégé, de l'unité représentée. Les figuratifs sans nom sont des **leurres**.



• Les figuratifs se chevaucheront pour représenter le front et l'espace occupé par l'unité figurée *(voir ci-dessous)*.



NOMBRE DE LEURRES

• La somme des points de commandement de l'armée sert à déterminer le nombre de leurres disponibles :

– les points de commandement de tous les officiers (généraux, colonels, aides de camp) de l'armée sont additionnés ;

– cette somme arrondit au nombre pair **inférieur** si besoin, est divisée par deux, le résultat donne le nombre de leurres qui pourront être utilisés lors de la pose des figuratifs.

DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

• Chaque joueur désigne dans son aire de déploiement la sortie de route qui sera sa « **Voie de Communication** ».

• **Puis** les figuratifs et leurres éventuels sont posés dans la zone de déploiement. Ils se chevaucheront au besoin pour représenter approximativement le front et la profondeur occupés par l'unité. Les unités seront entièrement sur la table.

• Des planches à photocopier sont fournies (un recto et un verso dans chaque échelle, 15 et 25).

• Par exemple, un escadron de quatre cavaliers ou un peloton de trois fantassins en ordre ouvert, sera symbolisé par un seul figuratif. Alors qu'une unité entière en tirailleurs sera représentée par autant de figuratifs que nécessaire.

• Attention à l'encombrement des unités, ou fraction d'unité, déployées en tirailleurs. L'emplacement des unités peut être légèrement ajusté lors de la pose des figurines.

***Rappel :** si les figuratifs ne respectent pas l'intervalle, les unités qui restent immobiles à la première période seront automatiquement désorganisées.*

• Les figuratifs sont superposés pour bien représenter le front ou la longueur occupé par l'unité.

** Par exemple, un joueur dont l'armée compte 19 points de commandement (**PC**) pourra poser 9 leurres (19 => 18 ÷ 2 = 9).*

• L'utilisation des figuratifs permet de préparer son plan de bataille directement sur la table et d'essayer de tromper l'adversaire avec des leurres.

** La vitesse accélérée de l'unité représentée, le joueur devra dire de quoi il s'agit : cavalerie ou infanterie.*

• En fonction de l'attitude de son colonel, un figuratif ou groupe de figuratifs se déplace à vitesse ordinaire ou moins. S'il bouge à vitesse accélérée* il aura une cause de désorganisation, **sauf** si le joueur annonce qu'il représente une unité d'artillerie attelée, des tirailleurs ou s'il est sur une route.

• Un figuratif ou groupe de figuratifs peut changer de formation.

• **Si besoin**, les pertes dues au feu seront calculées et notées sur les figuratifs et les leurres par **leur propriétaire** et révélées lors du retournement des cartons.

VISION et POSE DES FIGURINES

• Avant le début de la partie tout ce qui est visible depuis les zones de déploiement doit être montré. Les figuratifs visibles sont remplacés par les unités et les leurres visibles sont ôtés, il en sera fait de même au début de chaque période.

• Les officiers, généraux et colonels, sont placés après l'élaboration du plan si les unités sous leur commandement sont visibles *(voir le chapitre suivant)*.

• Si un figuratif est visible à 288 **(180)** centimètres ou moins le joueur annoncera si ce figuratif représente : une troupe à pied, de la cavalerie, de l'artillerie à pied ou à cheval en batterie ou non.

• Un figuratif, ou groupe de figuratifs, visible à 96 **(60)** centimètres ou moins est remplacé par les figurines de l'unité inscrite sur son recto.

Rappel : une unité voit tout autour d'elle. Sa vue est arrêtée par les unités en ligne de face en ordre serré ou **ouvert**, les colonnes fermées, l'artillerie attelée, les lignes de crête, les obstacles linéaires et toutes les zones.

***Avant-Postes de Cavalerie Légère**, de Brack :*
Question : « Peut-on juger de la distance à laquelle on aperçoit l'ennemi ? »
Réponse :
– À 2 000 mètres on aperçoit les hommes et les chevaux comme des points.
– À 1 200, on distingue l'infanterie de la cavalerie.
– À 800, les mouvements individuels sont marqués.
– À 700, on peut distinguer de temps en temps la tête du reste du corps.
– À 400 mètres, on la distingue fort bien.
***Traité des Reconnaissances militaires**, Châtelain :*
– Une vue ordinaire permet de compter les fenêtres d'une maison par un temps non brumeux, à environ 4 000 mètres.
– D'apercevoir comme des points les hommes et les chevaux à 2 200 mètres.
– De distinguer net un cheval à 1 200 mètres.
– " " les mouvements des hommes à 800 m.
– " " nettement la tête des hommes à 400 m.

*• Seules les distances de 1 200 mètres, soit environ 288 **(180)** centimètres, et 400 mètres, soit environ 96 **(60)** centimètres, sont représentées dans la règle.*

*• La vision à 288 **(180)** centimètres sera utile sur les grandes tables, par exemple lors de la reconstitution d'une bataille.*

OBJECTIFS et ATTITUDES

PLAN DE BATAILLE

• En début de partie, après la pose des unités visibles, chaque joueur réfléchit à un plan de bataille puis place ses officiers :

– le général en chef et les généraux de division sont munis d'une plaquette d'objectifs… ou non* ;

– les colonels sont munis d'un marqueur d'attitude.

• Marqueurs d'attitude et plaquettes d'objectif sont **toujours** posés face cachée.

• Si toutes les unités sous le commandement d'un officier sont invisibles, celui-ci ne sera pas posé, mais son marqueur ou sa plaquette d'objectif sera placé près des figuratifs de ses unités. Bien sûr, les leurres peuvent être munis de marqueurs d'attitude et de plaquette d'objectif vierge pour mieux tromper l'adversaire.

** En effet, les plaquettes d'objectifs peuvent être vierges pour leurrer l'adversaire.*

LES OBJECTIFS

Rédaction :

• Le joueur gagne des points de victoire en prenant des éléments de terrain. Il doit les désigner par écrit en tant qu'objectifs sur une **plaquette*** ou une feuille qui restera face cachée jusqu'à la fin de la partie.

** Rond ou carré de carton, marqueur vierge, bande de papier pliée en deux.*

• Le nom du général destinataire de la plaquette d'objectif est noté au verso.

• La description des objectifs doit être lisible, intelligible et ne doit pas prêter à confusion. Les objectifs seront vérifiés à la fin de la partie par un arbitre en compétition, voire par votre adversaire en partie amicale.

Attention : la **Voie de Communication** adverse ne peut être désignée comme objectif puisqu'elle vaut déjà 200 points de victoire.

Objectif stratégique :

• Le joueur peut désigner un seul objectif stratégique. La plaquette d'objectif stratégique sera placée sous le socle du général en chef en début de partie.

• Si l'armée comprend des généraux de corps d'armée, par exemple dans le cadre d'une reconstitution ou d'un scénario, le général en chef n'aura pas d'objectif stratégique mais pourra en donner un à chaque général de corps d'armée.

• Les éléments pouvant être désignés* comme objectifs stratégiques sont :

** D'autres objectifs stratégiques peuvent être autorisés par les organisateurs de compétition. Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord sur les objectifs possibles, avant de poser les éléments de terrain.*

– un pli de terrain (en un ou plusieurs éléments) traversé par une route ;

– un village (fortifié ou non) traversé par une route ;

– un pont, un gué, un carrefour, une sortie de route.

• La valeur de l'objectif stratégique dépend de sa position, il vaudra :

– 90 points dans le no man's land (aire séparant les aires de déploiement) ;

– 180 points de victoire dans l'aire de déploiement adverse.

Objectifs tactiques :

• Le joueur peut désigner des objectifs tactiques* en début ou en cours de partie. Les plaquettes d'objectif tactiques seront placées sous les socles des généraux de division (ou de brigade si le général en chef est un général de division).

** Les objectifs tactiques et stratégiques sont définitifs, ils ne peuvent pas être modifiés ou annulés.*

• Chaque général de division aura son ou ses objectifs tactiques – ou un leurre !

• N'importe quel élément de terrain peut être défini comme objectif tactique **sauf** les obstacles linéaires, sa valeur dépend de sa position, il vaudra :

– 30 points de victoire dans le no man's land ;

– 60 points de victoire dans l'aire de déploiement adverse.

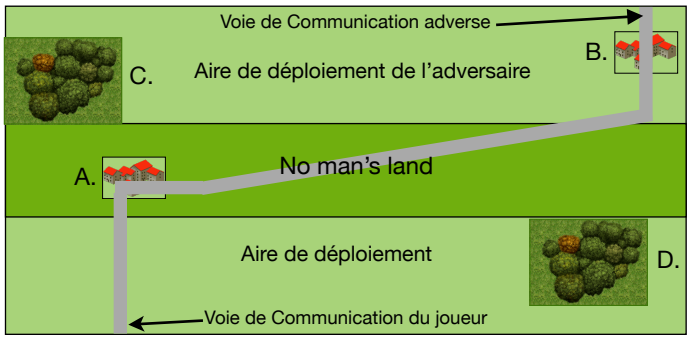
Croquis :

*– Le village **A** vaudra 30 points s'il est désigné comme objectif tactique et 90 comme objectif stratégique.*

*– Le village **B** et la forêt **C** vaudront 60 points s'ils sont désignés comme objectif tactique. Le village **B** vaudra 180 points de victoire comme objectif stratégique.*

– La Voie de Communication adverse vaut 200 points.

*– La forêt **D** ne peut pas être désignée comme objectif tactique car elle est dans l'aire de déploiement du joueur.*



Attribution des points d'objectif :

• L'objectif doit être occupé ou dépassé par une unité **commandée** et obtenant le résultat : « **obéit** » ou mieux, à un test de Moral en fin de partie.

• Un objectif rapporte la moitié des points s'il n'est pas occupé en totalité.

Attention : l'adversaire gagne le tiers des points si l'objectif n'est pas occupé.

• Les valeurs de deux ou plusieurs objectifs superposés se cumulent.

• Exemple, dans l'aire de déploiement adverse, une sortie de route et une forêt sont superposées, la sortie de route est désignée comme objectif stratégique et la forêt comme objectif tactique, ce qui constitue un total de 240 points de victoire si les deux sont pris.

LES MARQUEURS D'ATTITUDE

• Chaque colonel reçoit un marqueur d'attitude posé sur son socle. S'il n'y en a pas déjà un*, un test de commandement sera effectué lors de sa pose.

• Ce marqueur est retourné dès qu'une unité de son régiment est confrontée, tire ou soutient une unité d'un autre régiment.

• L'attitude du colonel détermine le comportement des unités de son régiment et leur donne des bonus tant qu'elles sont commandées.

Attention : une unité non commandée est considérée en **défense** si elle est dans ou derrière un obstacle. En terrain nu, elle peut rester immobile ou se diriger vers sa position initiale à vitesse ordinaire si elle est formée. Elle est considérée en **réserve** si elle est immobile, en **repli** si elle se déplace.

• Le respect de l'attitude est **impératif**, mais une unité en retraite, déroute ou impétueuse, n'obéit plus à l'attitude de son colonel.

• Il y a cinq marqueurs d'attitude : Attaquer, Soutenir, Défendre, Réserve, Repli !

** Un marqueur d'attitude peut être placé près des figuratifs représentant les unités sous ses ordres.*

• En défense : donc immobile.

*• En réserve ou en repli : donc ayant l'**attitude** correspondant au marqueur Réserve ou de Repli !*

ATTAQUER :

• Les unités du colonel qui a cette attitude, **doivent** attaquer par le feu ou le mouvement* tout ennemi visible ou ayant révélé sa présence dans leur champ d'action. Elles **doivent** riposter par le feu ou une charge si elles sont attaquées par le feu ou une charge et **doivent** poursuivre leur mouvement si elles gagnent un test de confrontation.

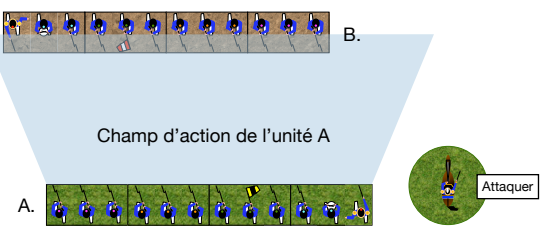
• En terrain **nu**, elles doivent avancer par mouvement **complet*** en direction de l'ennemi**. Elles peuvent s'arrêter derrière ou dans une zone ou un obstacle linéaire, mais elles auront toujours l'obligation d'attaquer une unité ennemie ou de riposter si elles sont attaquées.

** Une unité n'est pas obligée de charger des tirailleurs, elle peut, **si elle le désire**, effectuer un mouvement d'approche dans leur direction pour les faire reculer.*

** L'adversaire et l'arbitre seront attentifs sur ce point.*

*** Bien sûr, elles cherchent à attaquer une unité ou un groupe d'unités ennemies ou à prendre un élément de terrain. L'unité peut changer de formation pour franchir un élément de terrain ou réagir à une menace.*





Croquis :

• Le colonel de l'unité A a un marqueur d'attitude Attaquer.

• L'unité A doit attaquer par le feu, ou un mouvement d'attaque, l'ennemi B.

• Elle n'attaquera pas l'ennemi C car il est trop loin.

SOUTENIR :

• Une unité en ordre serré **formée** dont le colonel a cette attitude, donne un bonus moral à une unité amie dont l'arrière est situé en totalité ou en partie dans son champ d'action.

• Le bonus moral est plus important si le statut de l'unité qui soutient est deux fois supérieur au statut de l'unité soutenue.

Note : le soutien, donc le bonus moral, entre unités du **même** régiment est automatique et plus important, ceci quelle que soit l'attitude du régiment.

• Les unités bougent sans contrainte mais doivent rester en **arrière** des unités en première ligne. Lorsqu'il retourne le marqueur, le joueur annonce quelle unité* ou groupe d'unités est soutenue, les unités du régiment ne pourront pas soutenir d'autres unités tant que le marqueur sera visible.

• Une unité **peut** attaquer* un ennemi pour protéger l'unité qu'elle soutient :

– **SI** cet ennemi attaque* de flanc ou par l'arrière l'unité soutenue ;

– **SI** cet ennemi attaque* de face l'unité soutenue désorganisée ou pire et/ou ne pouvant pas répondre à cette attaque.**

• Une unité qui soutient fait feu librement. Si elle est attaquée elle peut tenir ou contre-charger. Elle peut poursuivre si elle gagne un test de confrontation.

** Par exemple une batterie d'artillerie.*

{

** Par le mouvement ou le feu.* *{*

{

*** Par exemple, une batterie d'artillerie sous le feu de tirailleurs en ordre étendu.*

DÉFENDRE (par le feu) :

• Seule l'infanterie peut défendre, par le feu, l'élément de terrain derrière ou dans lequel elle se trouve. Elle ne bouge pas*, ne contre-charge pas, ne poursuit pas.

• Une unité d'infanterie dont le colonel à l'attitude Défendre, bénéficie du bonus moral de l'élément dans ou derrière lequel elle se trouve, ainsi que du bonus de **tir posé** dans une construction, une tranchée ou derrière un obstacle linéaire.

** Si elle est en colonne dans ou contre un élément de terrain elle peut passer en ligne pour le défendre.*

• Des tirailleurs immobiles derrière ou dans un élément de terrain sont considérés en défense pour le test moral de confrontation. Ils ont le bonus de tir posé dans tous les éléments de terrain sauf dans les zones cultivées.

REPLI ! :

• Les unités du régiment s'éloignent de l'ennemi toutes ensemble ou l'une après l'autre, il doit toujours y en avoir au moins une en mouvement.

• Si une unité est attaquée elle peut contre-charger ou tenir. Elle ne charge pas et ne poursuit pas un ennemi battu au test moral de confrontation.

• Historiquement, lors des replis, les unités faisaient face à leurs poursuivants à tour de rôle. Une des unités délivrait un feu ou chargeait pour couvrir le repli des autres, puis une autre unité tirait ou chargeait pendant que la première se retirait, etc.

RÉSERVE :

• Les unités du régiment ne bougent pas, elles peuvent s'orienter ou changer de formation pour faire face à une unité ennemie qui va arriver à portée d'attaque. Elles ne poursuivent pas un ennemi battu et reprennent leur formation et leur orientation initiales dès que possible.

• Un colonel en réserve gagne deux points de commandement* pour le test de commandement.

** S'il avait un point de commandement il passe à 3.*

ARTILLERIE et GÉNIE

• Les unités d'artillerie et de génie n'ont pas besoin d'attitude, cependant elles doivent être à portée de commandement de leur chef direct pour se déplacer.

• Une compagnie d'artillerie ou de génie dans ou derrière un élément de terrain est automatiquement considérée en défense pour le test moral de confrontation.

• Une compagnie de génie qui a contacté un bataillon pour l'aider à défendre ou attaquer un obstacle dur se déplace avec lui tant qu'elle est à son contact, même si elle n'est plus à portée de commandement de son chef direct.

• Si la compagnie est immobile dans la période.

AUTRES MARQUEURS

LES MARQUEURS DE COMPORTEMENT DIT D'ALLURE

• Il y a 6 marqueurs d'allure : « **Déroute** », « **Retraite** », « **Recul** », « **Arrêt !** », « **Esquive** » et « **Impétueux** ».

• Il indique le comportement de l'unité et son allure (vitesse). Il a **priorité** sur le marqueur d'attitude du colonel de l'unité.

LES MARQUEURS DE COHÉSION

• Il y a deux marqueurs de cohésion : « **Désorganisée** » et « **Sans Formation** ».

• Ils sont posés en fonction des désorganisations subies par l'unité et ôtés lors de la phase de réorganisation.

LES MARQUEURS DE TEMPS

• Il y en a deux : « **Période** » et « **½ période** ».

• Ils sont posés à côté d'une unité pour signifier le temps nécessaire ou restant à celle-ci pour effectuer sa réorganisation ou son changement de formation.

• Le marqueur « **½ période** » sert aussi à indiquer qu'il reste un demi-mouvement à l'unité pour effectuer une autre action, comme se déplacer ou tirer.

• Pour les changements de formation, ces marqueurs peuvent être remplacés par le décalage d'une sous-unité par demi-période restante.*

** La ou les sous-unités sont décalées en arrière de la profondeur d'un socle.*

LES MARQUEURS DE PERTE

• Ce sont des chiffres : « **½** », « **1** », « **2** », « **3** », « **4** », « **5** », « **6** », « **7** », « **8** », « **9** ».

• Le chiffre : « **½** », correspond à 0,5.

• Ils sont utilisés pour gérer les reliquats ou pour symboliser les pertes quand les figurines d'une sous-unité ne sont pas soclées individuellement ou pour toute autre notation (comme l'ordre de jeu des divisions voire des brigades).

• Gérer les reliquats avec un dé de perte est plus rapide, voire « fun ». Il est aussi possible d'utiliser des marqueurs simples (pierres de couleur, jeton).

LE MARQUEUR VIERGE

• Il n'y a qu'une ligne pour écrire dessus, il permet de créer un marqueur spécial ou manquant, ou peut servir de plaquette d'objectifs.

SÉQUENCE DE JEU

PRÉAMBULE

__Important :__ le demi-mouvement est la plus petite unité de mouvement. Tout demi-mouvement entamé compte en entier.

• L'unité de temps employé est la période divisible en demi-période pour les besoins du jeu, une période égale un mouvement.

• Au début de chaque période, les joueurs doivent déterminer qui commencera chaque phase. En compétition, chaque joueur lance deux dés à 6 faces (**D6**) et les ajoute à la somme des points de **commandement** de son armée divisée par dix, celui qui obtient le total le plus élevé décide **qui** sera le premier à jouer (les dés sont relancés en cas d'égalité des totaux).

• Les distances sont mesurables et vérifiables à tout instant au cours de la partie.

La partie débute par un tir d'artillerie !

• Tout simplement, toutes les batteries d'artillerie qui ont une cible peuvent tirer ! Ceci pour représenter le fait que les unités ont effectué un trajet pour arriver à distance de combat. Ce tir débute la 1re période.

• Les joueurs font tirer leurs batteries d'artillerie l'une après l'autre et à tour de rôle, en commençant par le **premier** et en respectant les priorités de tir. Les tirs de la phase 4 de la période auront lieu normalement.

• Une batterie d'artillerie devra peut-être riposter à une autre. En effet, une unité ou fraction d'unité doit respecter l'**ordre de priorité** de tir ci-dessous :

N° 1 : elle tire sur tout ennemi en mesure de la charger.

N° 2 : elle tire sur tout ennemi lui ayant tiré dessus dans la période ou avant.

N° 3 : elle tire sur le ou les ennemis* les plus proches dans son champ d'action et visibles **au début de la période**.

** L'unité tire droit devant elle, sur l'unité ennemie la plus proche ou sur plusieurs si elles sont à peu près à la même distance et côte à côte. Chaque sous-unité, peloton ou section, tire parallèlement aux autres.*

** Sinon le résultat du tir est divisé par deux.*

• Si un général hiérarchique est à son contact, l'unité n'est pas tenue de suivre les priorités de tir **N° 2** et **3**, elle pourra concentrer le tir de ses figurines sur **une** unité ennemie parmi les plus proches visibles au début* de la période.

Phase 1. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

• Les unités en déroute, esquive, retraite, recul ou impétueuses et les prisonnières sont déplacées dans cet ordre. Le premier joueur déplace ses unités en déroute dans l'ordre désiré puis le second joueur en fait autant ; le premier joueur bouge celles qui esquivent puis le second en fait autant ; le premier joueur fait retraiter ses unités qui doivent l'être puis le second en fait autant, etc.

• Les unités qui poursuivent en mêlée sont déplacées en même temps que celles qu'elles poursuivent, donc à la même vitesse et sans malus supplémentaire.*

** Elles sont déjà sans formation suite à la mêlée. Bien sûr, l'infanterie ne poursuit pas la cavalerie.*

Phase 2. CHANGEMENTS D'ORDRE*

• Les aides de camp détachés sont posés sur la table dans cette phase, éventuellement munis d'un marqueur d'attitude ou d'une plaquette d'objectifs tactiques.

** C'est-à-dire changement, ou pose, des objectifs tactiques et des marqueurs d'attitude.*

• Les tests de commandement sont faits alternativement, officier après officier :

– un test de commandement réussi permet à un général de division d'avoir la plaquette d'objectifs tactiques amenée par un aide de camp du général en chef ;

– un test de commandement réussi permet à un colonel d'avoir un marqueur d'attitude s'il est à portée de commandement de son général de brigade ou au contact d'un général – ou d'un aide de camp porteur d'un marqueur d'attitude – hiérarchique.

Phase 3. MANŒUVRES VOLONTAIRES

• Lors de cette phase, une unité peut se réorganiser, changer de formation, avancer ou charger. Les deux derniers points si elle est à portée de commandement de son colonel ou au contact d'un général hiérarchique.

• Les unités ayant effectué leur mouvement obligatoire, s'étant déjà déplacées dans la période (contre-charge, esquive, etc.) suite à une attaque adverse (avance ou charge) ou déjà en confrontation, voire en mêlée, ne manœuvrent pas.

• Le premier joueur désigne une de ses brigades ou assimilée et annonce s'il la manœuvre ou non* ! Il manipule comme il le désire, les unités disponibles de la brigade qu'il a désignée. Puis l'autre joueur fait de même et ainsi de suite.

Attention : la ou les brigades contenant des unités qui peuvent charger dans la période doivent être jouées **avant** les autres car les unités qui chargent doivent être déplacées en premier *(en commençant par la brigade où il y a le plus de charges).*

Réorganisations :

• Les unités désorganisées ou sans formation se réorganisent sur leurs bases.

• Les bataillons sans leurs bases se réorganisent en ligne, en colonne par peloton, voire en carré en cas d'urgence, les escadrons se réorganisent seulement en ligne.

• Les unités qui disposent d'un demi-mouvement à l'issue de leur réorganisation peuvent l'utiliser pour changer de formation ou faire mouvement.

Changements de formation :

• Une unité doit être formée pour changer de formation.

• Les unités changent de formation ou terminent un changement de formation. Si cela ne prend qu'un demi-mouvement, l'unité pourra ensuite avancer d'un demi-mouvement, entamer ou effectuer un autre changement de formation.

Mouvements :

• Les unités de la brigade font mouvement comme elles le désirent, mais le marqueur de leur colonel et leur environnement décident de leur attitude.

• Une unité doit être formée pour déclarer une charge ou une contre-charge.

• Un colonel se déplace en même temps que les unités de son régiment.

• Un général de brigade se déplace après les colonels de sa brigade ; un général de division après les généraux de brigade de sa division et le général en chef bouge après ses généraux de division.

• Les aides de camp détachés se déplacent en dernier mais leur premier mouvement est mesuré à partir du socle de leur général avant son déplacement.

** Si une brigade ne manœuvre pas, ses unités ne bougent pas de la période, cependant si un ennemi arrive à portée de demi-mouvement d'approche ou de charge (½ mouvement + distance de confrontation) elles pourront l'attaquer si cela correspond à l'attitude de leur colonel.*
Bien sûr, les unités qui sont restées immobiles pourront tirer en phase quatre.

Phase 4. LES FEUX (artillerie et armes légères)

• Les joueurs font tirer leurs unités par brigade et à tour de rôle. Les unités, ou fractions d'unité, non confrontées et n'ayant pas manœuvré peuvent, en fonction de leur attitude, tirer sur un ennemi **qui est arrivé à portée de feu**, tout en respectant l'ordre de priorité des cibles.

Règle générale : une unité ne peut pas tirer si une unité amie se trouve dans son champ de tir* ou l'a **traversé** dans la période.

• Une unité sans formation ne peut pas tirer.

• Une unité qui n'a employé qu'un demi-mouvement en phase 3 pour manœuvrer peut effectuer un demi-tir (PP/2, arrondi à l'entier supérieur).

• Les tirailleurs qui se sont déplacés en terrain nu à vitesse ordinaire au lieu de vitesse accélérée, peuvent tirer sur un ennemi qui a été visible et à portée de feu durant leur déplacement (période complète ou 2e demi-période).

** Le champ de tir de l'unité est défini par le front de ses figurines qui font feu et le front des figurines ennemies touchées. Il n'est donc pas aussi grand que le champ d'action de l'unité.*

Phase 5. CONFRONTATIONS, MÊLÉES

• Les unités face à face à distance de confrontation ou déjà en mêlée, effectuent un test moral de confrontation.

A. La différence de moral entre les unités, fractions d'unité, confrontées détermine leur comportement.

B. Les marqueurs de comportement dit d'allure sont posés si besoin.

C. Les unités effectuent leurs tirs défensifs éventuels.

D. L'unité qui a gagné le test termine son mouvement en poussant son adversaire si besoin. Les mouvements des unités en soutien ou du même régiment sont effectués. S'il y a une mêlée les pertes sont calculées.

E. Si la continuation de son mouvement l'amène à distance de confrontation d'un nouvel ennemi, l'unité s'arrête et un nouveau test moral de confrontation est fait immédiatement. L'unité battue précédemment restera dans la nouvelle zone de confrontation* et comptera pour le test si elle est en déroute.

** Sa profondeur sera réduite, si nécessaire, en élargissant son front ou en ôtant une partie de ses bases.*

LES TESTS DE MORAL SE FONT À TOUT MOMENT AU COURS DE LA PÉRIODE

Les tests obligatoires :

1. Une unité fougueuse qui a gagné un test de confrontation doit effectuer un test de moral.

2. Une unité dont l'effectif vient de passer un palier de perte (⅚, ¾, ⅔, ½) doit effectuer un test de moral*, à partir de demi-effectif elle teste à chaque feu subi.

** Sauf suite à une mêlée.*

3. Une unité surprise par la découverte ou le feu d'un ennemi caché jusque-là doit effectuer un test de moral **sauf** si elle est à distance de confrontation de l'ennemi qui l'a surprise ou bien est attaquée par celui-ci.

Attention : *deux unités qui ne se voyaient pas avant d'avancer se surprennent mutuellement. Si la deuxième à bouger arrive à distance de confrontation, elles feront un test moral de confrontation.*
Rappel : *il n'y a pas de surprise si le colonel de l'unité voit l'ennemi ou l'a vu la période précédente (l'unité doit être dans son rayon de commandement).*

4. Une unité en retraite ou déroute qui arrive en bord de table s'arrête et teste son moral à la fin de la période, après la phase 5. Si elle n'« **obéit** » pas, elle sort de la table et sera comptée dans les pertes.

Le test volontaire (ralliement ou autre) :

• Une unité au contact d'un officier hiérarchique teste son moral. Ce test s'effectue à l'arrivée de l'officier ou à la fin de la phase 3 s'il était déjà au contact.

COMMENT DÉBUTER LA PARTIE

1°. Tout d'abord il faut poser les éléments de terrains *(voir page 44)*, puis employer le Génie si vous en avez une compagnie (deux figurines*).

** Voire plus comme chez les Ottomans.*

2°. Chaque joueur désigne sa voie de communication (s'il y a plus d'une sortie de route dans son aire de déploiement).

3°. Puis c'est la pose des figuratifs *(voir page 46)*.

4°. Les figuratifs visibles sont retournés pour que l'adversaire puisse lire ce qui est écrit dessus et les figurines remplacent les figuratifs retournés *(voir page 46)*.

5°. Une fois le plan de bataille mis au point (c'est souvent le plus long), c'est la pose des marqueurs d'objectifs *(page 47)* et des marqueurs d'attitude *(page 48)*.

6°. Enfin, les joueurs déterminent qui sera le premier à débuter chaque phase (à faire au début de chaque période) et le premier effectue le tir d'artillerie de début de partie (ou phase 0 de la première période).

Phase 1 de la séquence de jeu

MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

Alternance : en commençant par le **premier** joueur et à tour de rôle, les unités sont bougées d'**un mouvement complet** dans l'ordre suivant : déroute, esquive, retraite, recul, impétueux et prisonniers. Les unités qui suivent en mêlée bougent en même temps que celles qu'elles poursuivent.

Important : une unité qui déroute, esquive, retraite, ou recule se dirige vers sa position initiale sinon vers son bord de table, en s'éloignant du ou des ennemis qui ont causé son mouvement, ceci sans se mettre dans une situation pire que celle qu'elle quitte !

• Un officier au contact d'une unité impétueuse, en recul, retraite ou déroute, se déplace avec elle. Si elle obéit à un test de moral il peut la quitter la période qui suit. Si l'unité sort de la table, l'officier s'arrêtera au bord.

*• Le premier joueur déplace toutes ses **déroutes** puis le deuxième en fait autant ; le premier joueur déplace toutes ses **esquives** puis le deuxième en fait autant ; le premier joueur déplace toutes ses **retraites** puis le deuxième en fait autant ; le premier joueur déplace tous ses **reculs** puis le deuxième en fait autant ; etc.*

DÉROUTE

• L'unité perd ses bases de sous-unités*, elle fait demi-tour gratuitement et part à vitesse déroute. La période suivante, si elle n'est plus dans le champ d'action d'un ennemi **visible**, elle ira à vitesse accélérée en direction de son bord de table. Ces vitesses s'appliquent **quels que soient** les obstacles rencontrés. L'unité perd 10 % de ses figurines* par période à partir de son deuxième mouvement.

** Les figurines de l'unité sont rapprochées au centre de la formation initiale, leurs socles au contact, durant leur mouvement.*

** 0,5 sera arrondi à 1, donc une unité comptant quatre figurines ou moins n'en perdra aucune.*

• Une unité en déroute **poursuivie** traverse les unités amies sur son chemin : elle traverse les unités de **son** arme et l'artillerie **sauf** une unité en carré, ou fermée serrée en masse, ou en ordre serré lui faisant face et ayant un statut deux fois supérieur au sien. Une unité en déroute s'écoule le long des unités et des obstacles infranchissables pour elle, en se divisant si besoin.

• Une unité traversée a une cause de désorganisation et ne bouge pas pendant la traversée. Les figurines en déroute sont posées de l'autre côté de l'unité traversée au fur et à mesure de leur avance.

• L'unité en déroute ne se retourne pas si elle est attaquée. Quand elle arrive en bord de table elle s'arrête et teste son moral à la fin de la période. Si elle obtient : « obéit » ou mieux, elle perd son marqueur de « déroute » et pourra se réorganiser la période suivante, sinon elle est ôtée de la table et comptera dans les pertes.

RETRAITE

• L'infanterie a une cause de désorganisation, elle fait demi-tour gratuitement et part à l'opposé de l'ennemi à vitesse accélérée* ; si le mouvement en ligne droite est impossible, elle perd ses bases de sous-unités et s'écoule le long des unités amies et des obstacles infranchissables pour elle en se divisant si besoin.

** En plaine, sinon elle va à la vitesse de cohésion de l'élément de terrain qu'elle traverse. Si elle va plus vite elle aura une cause de désorganisation.*

• La cavalerie est sans formation et procède comme pour un ralliement.

• L'unité en retraite fait demi-tour gratuitement si elle est attaquée ou bien si un officier la contacte en phase 3 (ou est déjà à son contact). Elle se dirige vers sa voie de communication dès qu'elle n'est plus poursuivie.

• Quand elle arrive à la voie de communication ou bien au bord de la table elle s'arrête et teste son moral à la fin de la période. Si elle « obéit » ou mieux, elle perd son marqueur de « retraite » et pourra se réorganiser la période suivante, sinon elle est ôtée de la table et comptera dans les pertes.

ESQUIVE

• Il est possible que l'esquive ait déjà été effectuée la période précédente, dans ce cas l'unité ou fraction d'unité ne bouge pas cette période.

• L'unité perd ou quitte ses bases et se dirige vers sa position précédente, ou des troupes amies, en s'éloignant de l'attaquant d'un mouvement complet. Elle ne sort pas de table et en longe le bord si besoin.

• Au deuxième mouvement d'esquive, les troupes à pied (infanterie, artillerie, génie) passent automatiquement en déroute.

RECUL

** L'unité ne termine pas son mouvement et s'arrête au bord de la table ou contre l'unité amie.*

• Une unité en ordre serré recule d'un mouvement à à demi-vitesse ordinaire ou de cohésion si elle est dans un obstacle. Elle ne sort pas de table et ne traverse pas les unités amies*. À la fin de son mouvement le marqueur de Recul est ôté et un marqueur de désorganisation est posé ou pire si elle est déjà désorganisée.

AVANCE IMPÉTUEUSE

• Quels que soient sa formation et les obstacles, l'unité déclare une charge sur l'ennemi visible le plus proche, même s'il n'est pas dans son champ d'action.

UNITÉS PRISONNIÈRES

** Toucher les figurines de son adversaire dénote un manque de maîtrise de soi et peut même passer pour une tentative de pression psychologique lors d'une compétition !*

• Chaque joueur manœuvre ses figurines* **sauf** quand elles sont prisonnières !

** Les unités de cavalerie prisonnières sont « mises à pied » jusqu'à la fin de la partie.*

• Une unité en retraite suivie par un ennemi ne pouvant pas s'échapper (obstacle infranchissable) ou acculée lors d'une confrontation, est prisonnière.

• Des gardes supposés escortent les prisonniers qui sont désarmés jusqu'à la fin de la partie. L'unité prisonnière passe sous le contrôle de l'adversaire qui, sans gêner ses unités, la met en colonne de marche en une période et l'emmène, à la vitesse ordinaire de l'infanterie*, jusqu'à sa voie de communication.

• Si l'unité est contactée par une unité amie, elle est libérée et ramenée, dans les mêmes conditions, vers **sa voie de communication**. Si une unité ennemie la contacte, elle est à nouveau prisonnière et ainsi de suite.

• Une unité prisonnière compte en perte, mais elle sera retirée du jeu seulement quand son front touchera le bord de table ennemi.

• Tout ce qui précède est valable pour les officiers capturés *(voir « Les pertes »)*.

UNITÉ ÉLIMINÉE

• Une unité éliminée est ôtée de la table et comptera dans les pertes.

• Une unité en déroute ne pouvant pas s'échapper (obstacle infranchissable) ou ayant des ennemis devant et derrière, est éliminée. De même, une unité à demi-effectif ou moins qui obtient « déroute » au test de moral est éliminée.

• Les artilleurs en retraite ou pire qui ne peuvent pas, à l'issue de leur premier mouvement, se réfugier dans un carré ou une construction, derrière une unité formée ou un obstacle ne pouvant être franchi par leurs poursuivants, sont éliminés et compteront dans les pertes.

Troupes quittant la table :

• Le bord de table est infranchissable sauf par une unité en retraite ou déroute ayant échoué à son test de moral, ou prisonnière, cette unité est éliminée.

Phase 2 de la séquence de jeu

CHANGEMENTS D'ORDRE

• Dans cette phase, en procédant à tour de rôle, les joueurs peuvent détacher des aides de camp munis ou non de marqueurs, changer les marqueurs d'attitude des colonels, donner des objectifs tactiques aux généraux de division.

• Il faut réussir un test de commandement* pour donner un marqueur d'attitude ou une plaquette d'objectifs tactiques. Un test de commandement sera effectué lors de la pose d'un officier caché jusque-là si ses unités** en sont démunies.

** Ce test simule la difficulté de diriger les troupes et de changer les ordres en pleine bataille.*

*** C'est-à-dire les figuratifs qui représentent les unités sous ses ordres.*

USAGE DES POINTS DE COMMANDEMENT

• Un dé à six faces (D6) posé derrière chaque général donne le nombre de points de commandement (**PC**) dont il dispose. Par exemple, si le général a une valeur de trois en commandement* c'est la face 3 du dé qui sera visible.

** Un général a deux caractéristiques : le charisme qui sert lors des tests de moral et le commandement.*

• Chaque fois qu'un général utilise un de ses points de commandement, son dé est diminué d'un. Les points de commandement des généraux ne peuvent être utilisés qu'une fois par période, le dé est donc ôté quand le général a utilisé tous ses points de commandement, sinon à la fin de cette phase.

• Le détachement d'un aide de camp coûte un point de commandement. L'aide de camp est posé sur la table à côté de son général et sa mission est annoncée.

• Lancer les dés pour effectuer un test de commandement coûte un point de commandement.

MISSIONS DES AIDES DE CAMP

• Un aide de camp détaché effectue une et une seule des trois missions décrites ci-dessous. Sitôt cette mission réalisée, l'aide de camp rejoint son général.

Faire tester une unité :

• Le joueur désigne une unité subordonnée au général et **visible par celui-ci***, l'aide de camp doit la contacter pour lui faire tester son moral. Bien sûr, il ne pourra quitter l'unité que si elle obtient : « obéir » au test.

** Sinon comment le général saurait-il que l'unité est en arrêt, recul, retraite ou pire ?*

Porter un marqueur d'attitude :

• Le joueur désigne un colonel subordonné au général, l'aide de camp doit lui porter le marqueur d'attitude placé sur ou sous son socle.

Porter une plaquette d'objectifs :

• Le joueur nomme un général de division subordonné au général en chef, l'aide de camp doit lui porter la plaquette d'objectifs placée sur ou sous son socle.

DONNER UN MARQUEUR D'ATTITUDE

• Un général de brigade peut donner autant de marqueur d'attitude que sa valeur de commandement. Un brigadier qui a deux points de commandement peut donc changer l'attitude de deux régiments.

• N'importe quel général hiérarchique (général de division, en chef ou autre) du général de brigade peut changer le marqueur d'attitude d'un colonel subordonné en lui envoyant un aide de camp porteur d'un marqueur d'attitude ou en venant lui-même à son contact.

Conditions pour effectuer un test de commandement :

• Pour recevoir un marqueur d'attitude, un colonel doit être :

– à portée de commandement* de son général de brigade ;

– ou au contact d'un général hiérarchique ;

– ou au contact d'un aide de camp hiérarchique muni d'un marqueur d'attitude.

• De plus, il ne doit pas être au contact d'une unité impétueuse, en retraite ou pire et au moins une unité de son régiment doit être à portée de commandement et en mesure d'obéir. En Réserve, il gagne deux points de commandement.

• Un général de brigade au contact d'une unité, ne peut pas changer le marqueur d'attitude d'un colonel, la chaîne de commandement est rompue

** C'est-à-dire dans le rayon de commandement du général de brigade.*

Statut du régiment :

• Le statut du régiment est pris en compte lors du test de commandement parce qu'il est plus facile de commander une unité de la Vieille Garde que de la milice. Dans les régiments composés d'unité ou de sous-unités ayant un statut différent, c'est le plus faible statut qui est pris en compte.

Effectuer un test de commandement à distance :

• Le statut (**S**) du régiment est ajouté aux valeurs de commandement (**PC**) du colonel et du général de brigade, puis 2 dés à six faces sont lancés, si le total des dés est inférieur à la somme (**S + PC**), le colonel reçoit un marqueur d'attitude à la place du précédent – si le colonel en avait déjà un – sinon les dés sont relancés tant que le général dispose de points de commandement.

• Effectuer un test de commandement consiste donc à lancer les dés. Un général de brigade peut effectuer autant de tests, c'est-à-dire de lancers, qu'il a de points de commandement.

Chaîne de Commandement :

• Une chaîne de commandement est constituée quand un général est à portée de commandement de son supérieur hiérarchique.*

• La chaîne de commandement permet de transférer des points de commandement (**PC**) d'un général à ses subordonnés.

• Si le brigadier est à portée de commandement de son général de division, les points de commandement de celui-ci peuvent être utilisés pour lancer les dés. De même, une fois les points de commandement du divisionnaire utilisés et si ce dernier se trouve à portée de commandement du général en chef, les points de commandement de celui-ci pourront aussi être utilisés.

• Donc, chaque point de commandement des généraux reliés au brigadier par la chaîne de commandement, est une occasion de lancer les dés, ce qui fait autant de chance de réussir le test de commandement.

Attention : un général au contact d'une unité ou d'un colonel ne peut pas transférer ses points de commandement, la chaîne de commandement est rompue.

• Sur la table, la chaîne de commandement représente la structure hiérarchique de l'armée.

** Attention, en compétition, aux officiers « oubliés » lors des déplacements ! En partie amicale les joueurs se mettront d'accord sur la possibilité de réparer un « oubli ».*

Exemple de test de commandement :

– un général de brigade (commandement = 1) veut changer l'attitude d'un de ses colonels dont le régiment est Vétéran, la somme S + PC égale 7 (1 + 1 + 5) ;

– le général de brigade a 1 PC, il peut donc jeter les dés une fois ;

– total du jet : 10, la somme des dés n'est pas inférieure à 7 (la somme **S+PC**), le colonel garde son marqueur d'attitude ;

– le brigadier est à portée de commandement de son général de division (3 PC), celui-ci lui transfère un de ses PC pour effectuer un nouveau lancer de dé ;

– total du deuxième jet : 7, la somme des dés n'est pas inférieure à la somme **S+PC**, le colonel garde son marqueur d'attitude ;

– le général de division transfère un deuxième point de commandement* ;

– total du troisième jet : 6, le colonel reçoit un nouveau marqueur d'attitude.

• Le brigadier n'a qu'un point de commandement, le joueur ne peut donc changer qu'un marqueur d'attitude dans la brigade.

** Sa valeur pour un test de commandement est toujours de 3, mais maintenant il n'a plus qu'un point de commandement pour agir.*

Croquis :

• Le général de brigade peut changer le marqueur d'attitude du colonel car celui-ci est à portée de commandement et une de ses unités est à portée de commandement et en mesure d'obéir.

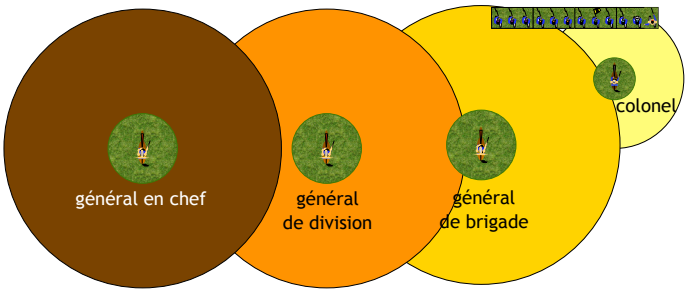
• Le général de brigade est à portée de commandement du général de division, mais celui-ci ne l'est pas du général en chef.

• Le brigadier peut donc recevoir des PC du général de division, mais pas du général en chef car la chaîne de commandement entre le divisionnaire et le général en chef est rompue (la distance entre le général de division et le général en chef est supérieure au rayon de commandement de ce dernier).

• Dans cet exemple, si le général de division avait utilisé tous ses points de commandement, le général en chef aurait pu faire transiter les siens au brigadier via le divisionnaire, à condition que celui-ci soit à portée de commandement du général en chef.

• Les dés peuvent donc être lancés autant de fois qu'il y a de points de commandement disponibles dans la chaîne de commandement.

Rappel : les points de commandement d'un général ne sont utilisables **qu'une fois** par période.



Effectuer un test de commandement au contact :

• Dans ce cas, la valeur de commandement du général hiérarchique au contact – **ou dont** l'aide de camp est au contact avec un marqueur – est ajoutée à la valeur de commandement du colonel et au statut (**S**) de son régiment.

• La chaîne de commandement est rompue, ce sont donc uniquement les points de commandement du général hiérarchique au contact – ou dont l'aide de camp est au contact – qui serviront pour lancer les dés.

• Si les jets de dés successifs ne permettent pas de réussir le test de commandement, l'aide de camp reste au contact du colonel en gardant le marqueur. Un nouveau test sera effectué en phase 2 de la période suivante.

DONNER UN OBJECTIF TACTIQUE

Envoi d'un aide de camp porteur d'une plaquette d'objectifs :

• Le général en chef peut envoyer un aide de camp porteur d'une plaquette sur laquelle figurent un ou plusieurs objectifs tactiques (ou rien).

• Ce ou ces objectifs tactiques doivent être **visibles** par le général en chef au moment de l'écriture.

Effectuer un test de commandement tactique :

• Quand l'aide de camp est au contact du général de division, la valeur de commandement du général en chef est ajoutée à celle du général de division, puis deux dés à six faces sont lancés, si le total des dés est inférieur à la somme de leurs valeurs, la plaquette est placée sous le socle du général de division **avec** l'éventuelle plaquette d'objectifs qu'il avait en début de partie.

• Les points de commandement du général en chef servent à lancer les dés.

• Si les jets de dés successifs ne permettent pas de réussir le test de commandement, l'aide de camp reste au contact et garde le marqueur. Un nouveau test sera effectué en phase 2 de la période suivante.

Phase 3 de la séquence de jeu

MANŒUVRES VOLONTAIRES

RÉORGANISATION

Rappel : une période de jeu correspond à un mouvement et une demi-période à un demi-mouvement.

Définitions :

• Une unité **Désorganisée** se réorganise rapidement car ses rangs sont intacts.

• Une unité **Sans Formation** met du temps pour se reformer – ses rangs sont rompus. Elle met encore plus de temps si elle a perdu ses bases de sous-unité.*

• Les unités se réorganisent brigade après brigade (voir la Séquence de jeu).

** Si une unité perd ses bases de sous-unités, ses figurines sont rapprochées au centre de la formation initiale, leurs socles au contact.*

DE DÉSORGANISÉE À FORMÉE

Conditions de réorganisation :

• La réorganisation ne nécessite aucun test préalable et s'effectue dans n'importe quelle zone. L'unité doit rester **immobile** et ne pas être en mêlée. Elle doit être en état d'obéir, c'est-à-dire ne pas être impétueuse, en retraite ou pire.

Durée de réorganisation :

• Il faut une demi-période à une unité d'infanterie, de cavalerie ou de génie pour se réorganiser.

• Quelle que soit leur classe de manœuvre les artilleurs se réorganisent sur leur base en restant immobiles un demi-mouvement soit une demi-période.

DE SANS FORMATION À FORMÉE

Conditions pour se reformer :

• Les conditions sont les mêmes que pour se réorganiser :

– une sous-unité sans formation se reforme en une demi-période (il lui reste donc un demi-mouvement pour manœuvrer ou tirer) ;

– une unité sans formation sur **ses bases** se reformera sur place en une période.

• Les artilleurs doivent être sur leurs bases pour se reformer.

Procédure pour une unité qui a perdu ses bases :

• Une unité sans ses bases doit se reformer en **terrain nu** (plaine, pli de terrain). C'est le nombre de figurines qui détermine la durée de réorganisation :

– les figurines initiales pour une unité à 6 **PV** ;

– les figurines restantes pour une unité à 4 **PV**.

• Le tableau ci-dessous donne le temps nécessaire à la troupe pour se reformer, l'unité du tableau est la période. Un escadron se reforme **uniquement** en ligne. Un bataillon se reforme en ligne, mais si la place n'est pas suffisante, il peut se reformer en colonne par peloton (voire en carré en cas d'urgence) en mettant une demi-période de plus. Dans tous les cas, l'unité **ne peut pas** regagner du terrain en direction de l'ennemi.

Nombre de figurines	2 à 4	5 à 16	17 à 24	25 à 36
Nombre de périodes pour se former en ligne	1	1,5	2	2,5
Nombre de périodes pour se former en colonne	1,5	2	2,5	3

*Exemples d'unités **sans base** se reformant :*

• Un bataillon régulier à six pelotons de 3 figurines, soit 18 figurines initiales, se reformera en 2 périodes.

• Un escadron de six figurines présentes se reformera (en ligne, donc) en une période et demie.

Durée de formation de l'Artillerie :

• Une fois sur leurs bases, les artilleurs sans formation se reforment en restant immobiles une période, ceci quelle que soit leur classe de manœuvre.

Attaque pendant une réorganisation :

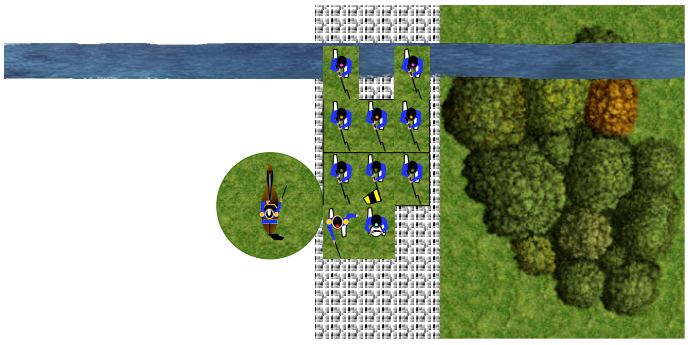
• Une unité attaquée avant la fin du temps nécessaire* à sa réorganisation sera désorganisée mais sur ses bases si elle les avait perdues avant sa réorganisation.

** Donc, si un ennemi arrive à distance de confrontation en 2e demi-période, alors que la réorganisation se terminait en 1re demi-période, l'unité n'est pas désorganisée.*

MOUVEMENT RESTANT

• Si l'unité se réorganise ou finit de se reformer en une demi-période, elle pourra utiliser le demi-mouvement restant pour changer de formation, avancer d'un demi-mouvement ou effectuer un demi-feu.

• Si l'unité met plus d'une période à se reformer, le joueur décalera autant de sous-unité, ou posera autant de marqueurs, que de demi-mouvements restants.

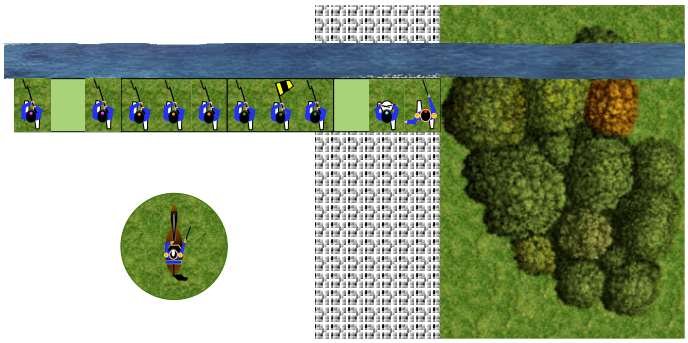


Croquis 1 :

• Le bataillon sur la route est sans formation après sa déroute. Il s'est arrêté car il a réussi le test de moral initié par son colonel qui est venu à son contact. Il a perdu ses bases de sous-unité et est dos à l'ennemi.

• Il a perdu une figurine au 1er peloton et une autre 4e peloton.

• Pour récupérer ses bases il peut passer en ligne face à l'ennemi à partir de n'importe quelle figurine sauf celles qui sont encore dans le gué.



Croquis 2 :

• Le bataillon s'est reformé en une période et demie (1,5) en ligne derrière le ruisseau

• En deux périodes il aurait pu passer en colonne par peloton sur la route toujours derrière le gué.

Phase 3 de la séquence de jeu

MANŒUVRES VOLONTAIRES

CHANGEMENTS DE FORMATION

GÉNÉRALITÉS

Note : *tous les changements de formation peuvent être effectués dans l'autre sens, ils sont vice-versa.*

Les deux façons de changer de formation :

• Le changement se fait sur un peloton qui reste **immobile** : dans ce cas le joueur enlève tous les pelotons, **sauf** celui qui reste fixe, et il les repose dans la nouvelle formation à partir de celui qui est restée en place.

• Le changement se fait sur la **position** d'un peloton : dans ce cas le joueur ôte le peloton concerné, pose le peloton qui doit occuper sa position, puis place les autres pelotons dans la nouvelle formation.

Conditions :

• Une unité doit être **formée** pour pouvoir changer de formation.

• Une unité ne change pas de formation si cela doit lui faire contacter une autre unité, entrer dans ou traverser un obstacle sauf certaines zones.

• Les bases de l'unité doivent se contacter au départ et à l'arrivée du changement de formation sauf si l'unité est en tirailleurs à l'arrivée ou au départ.

• En effet, la durée des changements de formation a été calculée à partir de la colonne semi-ouverte c'est-à-dire quand les bases de peloton sont au contact.

Demi-mouvement restant ou supplémentaire :

• Si l'unité ne prend qu'une demi-période pour adopter une formation ou la terminer, elle pourra encore manœuvrer ou tirer pendant une demi-période.

• Si le changement de formation prend plus d'une période, le joueur posera des marqueurs ou décalera autant de sous-unité que de demi-mouvements restants *(plus esthétique)*, afin de s'en souvenir la période suivante.

• Si un ennemi la contacte dans la 2e demi-période, l'unité n'a pas de cause de désorganisation.

Ennemi à distance de confrontation :

• Si l'unité est attaquée avant la fin du temps nécessaire au changement, elle adoptera la formation recherchée mais aura une cause de désorganisation.

• Si la partie de l'unité confrontée faisant face à l'attaquant est restée immobile pendant le changement de formation, l'unité ne sera pas désorganisée.

COLONNE : D'UN ÉCARTEMENT À L'AUTRE

Rappel : *il existe trois écartements (voir page 12).*

De colonne semi-ouverte à colonne fermée sur place et vice-versa :

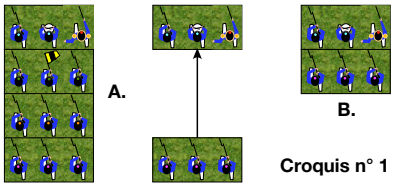
• Pour passer de colonne semi-ouverte à colonne fermée, deux rangs sur trois sont ôtés, il doit en rester deux au minimum soit le premier et le dernier. Les sous-unités ôtées sont mises de côté, hors table.

• L'unité peut se resserrer sur le premier ou le dernier rang. Le rang sur lequel l'unité se resserre reste sur place, celui situé à l'autre extrémité (en queue ou en tête) fait mouvement à vitesse accélérée. Le passage de colonne fermée à colonne semi-ouverte est gratuit quand l'unité avance *(croquis n° 2, mais de B à A)*.

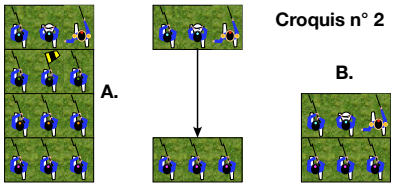
Croquis :

*• Le bataillon en colonne semi-ouverte (**A**) passe en colonne fermée serrée en masse (**B**) sur le peloton de tête (croquis n° 1) ou sur le dernier (croquis n° 2).*

*• 2 pelotons sur 4, sont ôtés. Le peloton qui se déplace parcourt donc : 2,5 **(1,5)** centimètres x 2 rangs soit 5 **(3)** centimètres. Ce mouvement coûte donc une demi-période (**rappel :** le demi-mouvement est la plus petite unité de temps).*



Croquis n° 1



Croquis n° 2

Croquis :

• Pour passer en colonne ouverte à partir du peloton de tête, le peloton de queue doit être reculé de 6 ***(4,5)*** *centimètres (croquis n° 1).*

• Pour passer en colonne ouverte à partir du peloton de queue, le peloton de tête doit être avancé de 6 ***(4,5)*** *centimètres (croquis n° 2).*

• Explication du calcul :

– la colonne fait 4,5 ***(3)*** *cm de front, un socle fait 2,5* ***(1,5)*** *cm de profondeur ;*

– distance à parcourir : (front de la colonne moins la profondeur d'un socle) multiplié par (le nombre de rangs – un rang) ;

– soit en 25 mm (4,5 - 2,5) cm x (4 - 1) rangs soit *2 cm x 3 rangs = 6 centimètres ;*

– soit en ***15 mm*** *(3 - 1,5) cm x (4 - 1) rangs* soit *1,5 cm x 3 rangs = 4,5 centimètres.*

A *= ancienne formation,* ***B*** *= nouvelle formation.*

Rappel : *tous les changements de formation sont vice-versa. Une ligne passera en colonne de peloton en faisant l'inverse de ce qui est dit dans les croquis.*

** Ceci que la colonne soit* ***droite*** *ou* ***gauche*** *en tête (voir page 12 pour l'explication).*

Manœuvres sur un peloton fixe (cadre rouge).

• Dans le croquis ***A****, le bataillon en colonne, droite en tête, passe en ligne sur le peloton de tête (le n° 1) qui est fixe, les autres pelotons sont posés à sa gauche.*

• Dans le croquis ***B****, le bataillon toujours en colonne droite en tête, passe en ligne sur le dernier peloton (le n° 4).*

• La zone grise doit être libre de tout obstacle (unité ou élément de terrain).

Manœuvres sur la position d'un peloton (cadre rouge).

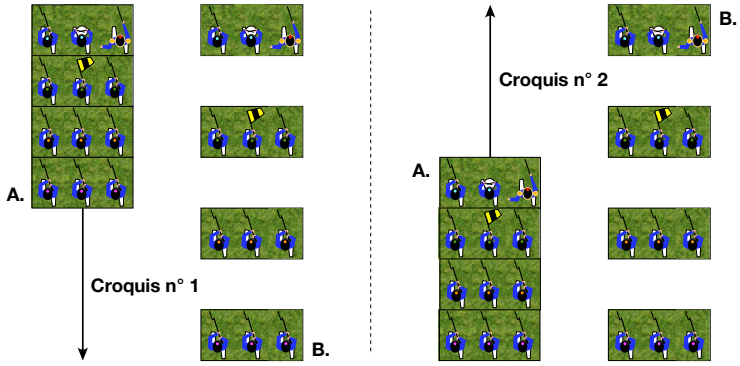
• Dans le croquis ***C****, le bataillon en colonne droite en tête, passe en ligne sur la* ***position*** *du peloton n° 4. Le peloton n° 1 est posé à la place du n° 4 et les 3 autres pelotons sont posés en ligne à gauche du n° 1.*

• Dans le croquis ***D****, le bataillon toujours en colonne droite en tête, passe en ligne sur la* ***position*** *du peloton de tête, le n° 1. Le 4e peloton (le n° 4) est posé à la place du peloton n° 1 et les trois autres pelotons sont posés en ligne à sa droite.*

De colonne semi-ouverte à colonne ouverte et vice-versa :

• Pour passer de colonne semi-ouverte à colonne ouverte, le peloton de queue ou de tête est déplacé d'une distance égale à la différence entre le front de la colonne et la profondeur d'un socle, multipliée par le nombre de rangs moins un, les rangs du milieu sont espacés ensuite *(voir page 12)*.

• Ce changement de formation coûte une demi-période sauf dans le cas du croquis n° 2 où il peut être fait en mouvement et est alors gratuit.



Généralités :

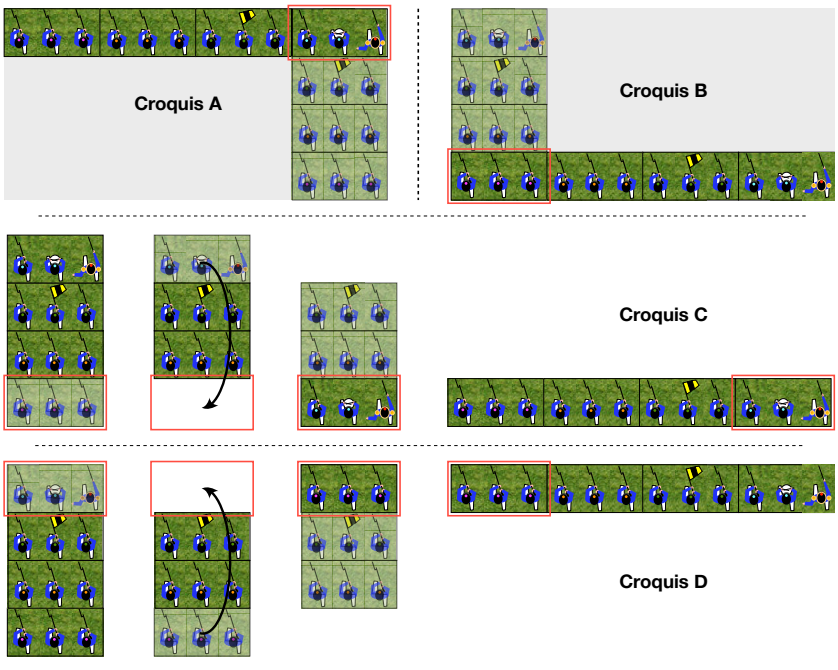
• Les changements d'écartement se font dans les deux sens, la tête ou la queue de colonne restant immobile, pour le même coût.

• Une colonne peut écarter ses rangs tout en avançant. Le déplacement doit être **au moins égal** au mouvement nécessaire pour changer d'écartement.

• Un escadron change de formation en une demi-période, en avançant ou sur place. La position des divisions de l'escadron l'une par rapport à l'autre n'a pas d'importance, mais si le nombre de figurines est impair, la plus grande doit être placée devant, par exemple celle de deux figurines puis celle d'une.

DE COLONNE À LIGNE et VICE-VERSA

• En **une période et demie**, un bataillon en colonne semi-ouverte (les bases au contact) peut se déployer en ligne sur n'importe quel **peloton** ou sur n'importe quelle **position** de peloton*.



Manœuvres sur un peloton fixe (cadre rouge).

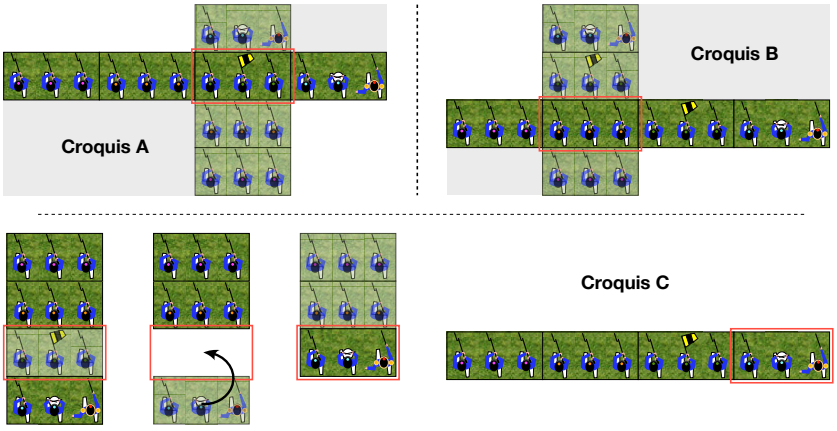
• *Dans le croquis **A**, le bataillon en colonne droite en tête, passe en ligne sur le 2e peloton. Le 1er peloton est posé à sa droite, les deux autres à sa gauche.*

• *Dans le croquis **B**, le bataillon en colonne droite en tête, passe en ligne sur le peloton n° 3. Les 1er et 2e pelotons sont posés à sa droite, le 4e à sa gauche.*

• *Les zones grises doivent être libres de tout obstacle (unité ou élément de terrain).*

Manœuvres sur la position d'un peloton (cadre rouge).

• *Dans le croquis **C**, le bataillon en colonne gauche en tête, passe en ligne sur la **position** du 3e peloton (le n° 2). Le peloton n° 1 (dernier) est posé à la place du n° 2 et les 3 pelotons sont posés en ligne à gauche du peloton n° 1.*



DE COLONNE À CARRÉ CREUX ou PLEIN

• Un bataillon en colonne passe en carré creux sur le peloton de tête en une ½ période (une demie), que la colonne soit droite ou gauche en tête.

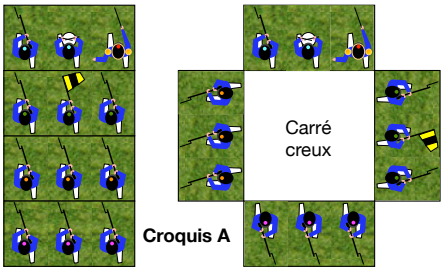
• Une colonne fermée serrée en masse passe en carré plein en une ½ période. Le dernier peloton est retourné pour symboliser ce changement *(voir croquis)*.

Important : une unité en masse chargée par de la cavalerie est considérée en carré plein si elle ne s'est pas encore déplacée dans la période.

• Une unité en masse ne peut pas passer en carré creux.

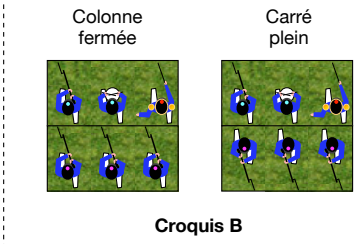
*Croquis **A** :*

• *Le carré est pris à partir de la colonne (ici, droite en tête).*



*Croquis **B** :*

• *La colonne fermée serrée en masse passe en carré plein en retournant son dernier rang.*



LIGNE À CARRÉ CREUX

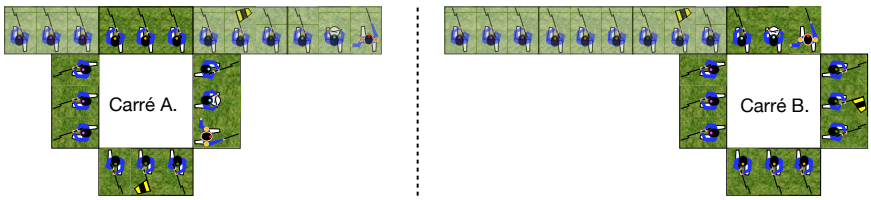
• En une période, un bataillon en ligne passe en carré creux sur l'arrière de n'importe lequel de ses pelotons.

1er croquis :

• *Le carré A est pris sur le peloton n° 3.*

2e croquis :

• *Le carré B est pris sur le peloton n°1.*



DEMI-TOURS

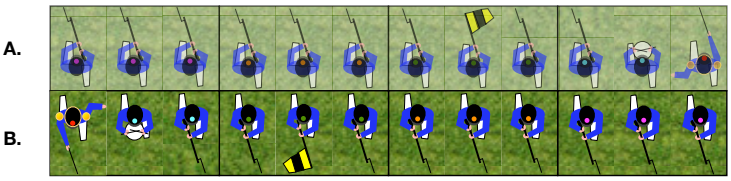
• Le demi-tour par la contremarche est assimilé à un changement de formation, il prend une demi-période par tranche de 6 figurines de front que l'unité soit en ligne ou en colonne. L'unité gagne une profondeur de socle vers l'arrière lors du changement de formation *(de A à B sur le croquis en haut de la page suivante)*.

Croquis :

*• L'unité en **A** fait demi-tour par la contremarche et se retrouve en **B**.*

• Comme il y a 12 figurines de front cela lui prend une période (deux fois six figurines).

** L'unité devra refaire demi-tour avant de changer de formation pour remettre les pelotons à leur place.*

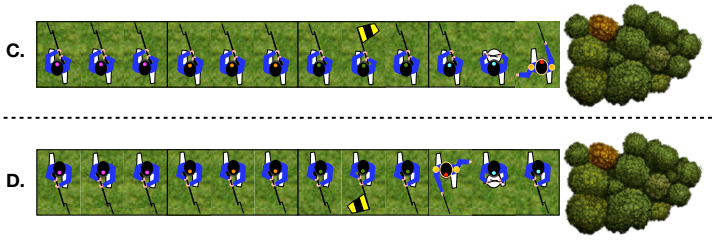


• Le demi-tour **sur place*** coûte une réduction du mouvement, c'est-à-dire que l'unité bougera à vitesse réduite après ou avant. Elle peut aussi faire demi-tour, avancer d'un demi-mouvement puis faire à nouveau demi-tour.

Croquis :

*• L'unité en **C** fait demi-tour sur place en faisant pivoter ses pelotons. En **D** ses pelotons ne sont plus à la bonne place (le peloton n° 1 est à gauche de la ligne au lieu d'être à droite). L'unité devra faire demi-tour pour changer de formation.*

** L'orientation de leur(s) base(s) ne change pas, ce sont les figurines qui pivotent.*



• Les tirailleurs font demi-tour ou quart de tour gratuitement sur place*.

PASSER EN LIGNE PAR LE FLANC

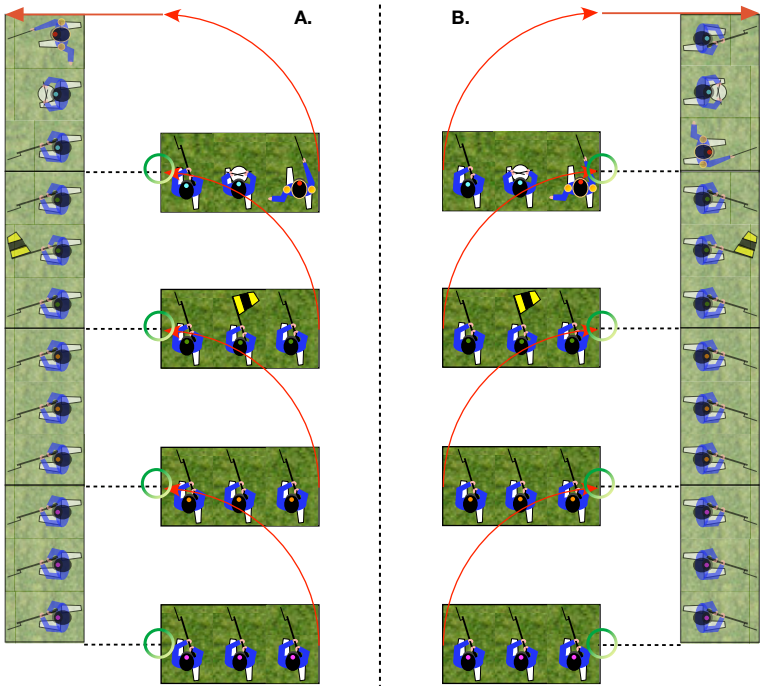
• Le passage de colonne ouverte à ligne par le flanc, et vice-versa, coûte un demi-mouvement.

Croquis :

*• En **A**, le bataillon en colonne ouverte par peloton passe en ligne par le flanc gauche en faisant pivoter ses pelotons sur le milieu des socles en avant. La ligne ainsi formée pourra changer de formation car les pelotons sont à leur place (peloton n° 1 à droite).*

*• En **B**, le bataillon en colonne ouverte par peloton passe en ligne par le flanc droit. La ligne ainsi formée ne pourra pas changer de formation car les pelotons ne sont pas à leur place (peloton n° 1 à gauche).*

*• Le bataillon aurait pu manœuvrer en faisant pivoter ses pelotons en arrière par la gauche en **A** ou en arrière par la droite en **B**.*



CHANGER DE FORMATION DANS OU À TRAVERS UNE ZONE

• Si l'unité est dans une zone cultivée ou si elle doit la traverser en partie, elle mettra une demi-période de plus pour changer de formation. De même, elle mettra une période de plus dans une zone d'abris légers.

• Dans une zone, une unité ou fraction d'unité en ordre serré passe en tirailleurs à la vitesse immédiatement supérieure à la vitesse de cohésion de la zone.

Rappel : *un escadron est constitué de deux divisions à deux pelotons chacune (si l'escadron a 4 figurines, une figurine = un peloton). * Voir page 13.*

** Un régiment en ligne sans intervalle : « en muraille », nécessite de faire un passage de ligne.*

** Par exemple, un escadron comptant cinq figurines, soit une division de 3 figurines et une de 2 figurines, sera sur 3 rangs de figurines : 2, 1 et 2 ; s'il compte 6 figurines il sera sur 4 rangs (2, 1, 2, 1).*

• Si besoin, un escadron ou un régiment en colonne de division peut passer à une figurine de front en mouvement à vitesse ordinaire, et vice-versa, sans coût supplémentaire.

1er croquis, colonne par division :

*• L'escadron peut passer gratuitement en colonne par division en avançant, comme en **A**, ou sur place en une demi-période comme en **B**.*

2e croquis, colonne par peloton :

• L'escadron passe gratuitement en colonne par peloton en avançant. Il peut aussi le faire sur place en une demi-période.

Important : *deux figurines ont été mises de côté pour que la longueur de la colonne corresponde au front de l'escadron en ligne afin de bien représenter la place qu'il occupera quand il passera en ligne par le flanc.*

** Ceci est possible uniquement si les escadrons sont en ligne, qu'ils soient collés ou à distance ouverte.*

Rappel : *la colonne à distance ouverte permet au régiment de passer en ligne par le flanc.*

Croquis :

• Le régiment en colonne par escadron passe en colonne serrée sur le premier escadron en une demi-période (il suffit d'ôter les deux derniers escadrons).

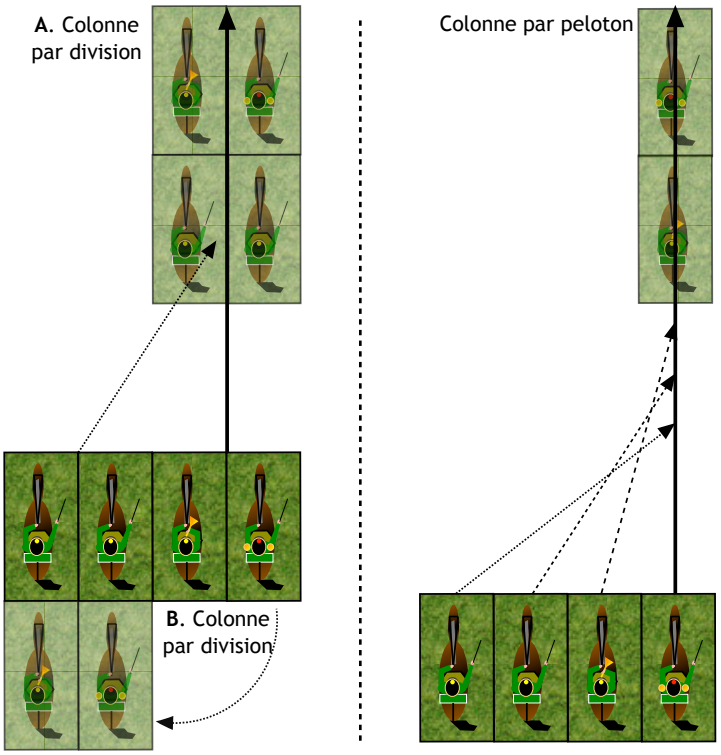
CAVALERIE

• Un escadron peut être en ligne ou en colonne par division ou par peloton.*

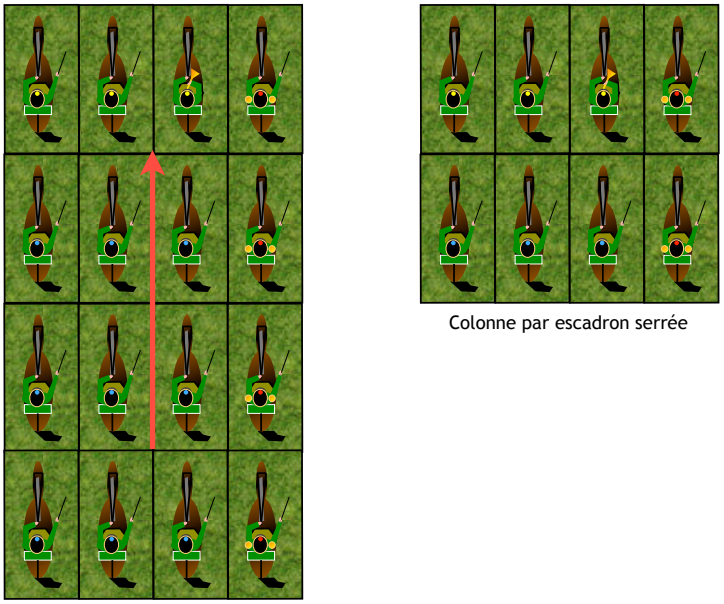
• Un régiment adoptera les mêmes formations en respectant les intervalles entre escadrons **ou non**. Quand le régiment est en ligne l'intervalle entre les escadrons permet le passage d'un escadron en colonne par peloton (une figurine de front) sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un passage de ligne.*

• La colonne pour suivre une route sera par division, ou par peloton si une des divisions* de l'unité compte plus de deux figurines.

• La colonne permet de passer en ligne par le flanc *(en pivotant sur le milieu de chaque socle comme l'infanterie, voir page précédente).*



• Un **régiment** en colonne par escadron peut passer en colonne serrée sur un escadron au choix, sur place ou en mouvement à vitesse ordinaire.* Un escadron sur deux est ôté et mis de côté hors table.



ARTILLERIE

De colonne attelée à batterie et vice-versa :

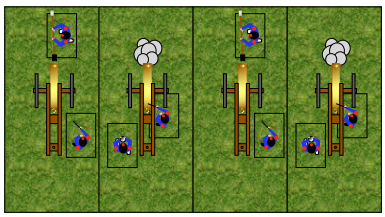
• L'artillerie Rapide dételle et attelle en une demi-période.

• La Semi-Rapide dételle en une demi-période et attelle en une période.

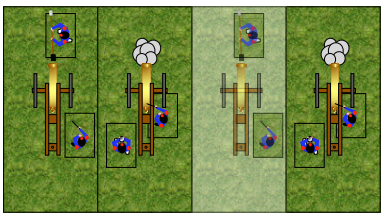
• L'artillerie Inapte dételle en deux périodes et attelle en trois périodes.

• Lors du passage de colonne attelée à batterie, le front des bases de section en batterie ne dépassera pas le front *(croquis D)*, le côté *(croquis G)* ou le coin *(croquis F et H)* de la base attelée, le plus proche de l'ennemi *(ligne en pointillé)*.

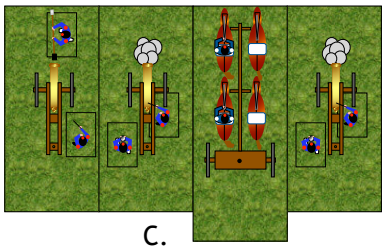
• Une compagnie d'artillerie attelle comme elle veut. Sa base attelée doit s'aligner sur le front ou le côté désiré, donc sur l'arrière si elle veut partir vers l'arrière.



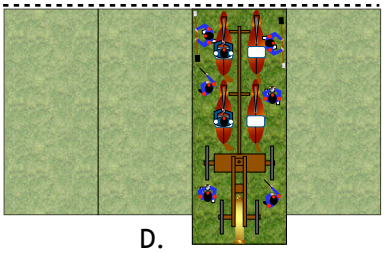
A.



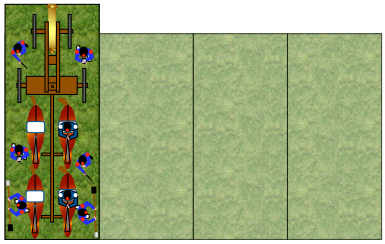
B.



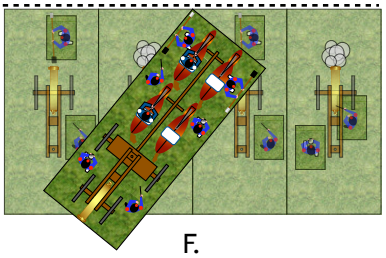
C.



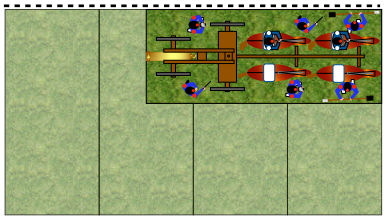
D.



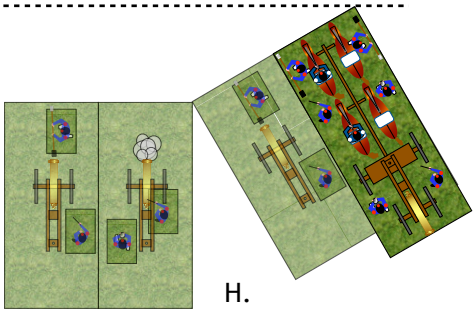
E.



F.



G.



H.

Mouvement en batterie :

• Lors de ses mouvements une compagnie d'artillerie en batterie peut passer en colonne sur une ou deux sections de front, par exemple pour passer entre deux obstacles.

• L'artillerie en batterie dans les redoutes ou dénuée de mouvement dans ses caractéristiques ne peut pas atteler.

Croquis : attelage d'une compagnie d'artillerie

***A.** La compagnie d'artillerie à quatre sections (soit 8 figurines) est en batterie.*

***B.** Une section est ôtée.*

***C.** Une base d'artillerie attelée est posée à la même place que la section enlevée pour avancer vers l'ennemi.*

***D.** Les autres sections sont ôtées, un modèle de canon est attelé à l'avant-train et six figurines d'artilleurs sont posées sur la base attelée pour arriver à huit figurines avec celles représentant les soldats du train d'artillerie.*

• Bien sûr, le joueur peut se contenter de poser une base attelée nue sans modèle d'avant-train et d'attelage et simplement poser dessus un modèle de canon et les huit figurines d'artilleurs.

***E.** Ici, la base attelée a été posée pour partir vers l'arrière.*

***F.** Ce croquis illustre la possibilité de dételer sur le coin le plus proche de l'ennemi ou, au contraire, d'atteler pour partir en avant dans une direction non perpendiculaire au front de la batterie.*

***G.** Ici, la base attelée a été posée pour partir sur le côté.*
Vice-versa, la compagnie d'artillerie peut se mettre en batterie sur le côté de la base attelée.

***H.** Ce croquis illustre la possibilité de dételer en dissociant les sections pour les orienter différemment. De même, l'attelage se fera sur n'importe quelle section, dans n'importe quelle direction, même sur un coin, pourvu que la base attelée ne dépasse pas de la surface occupée en batterie comme illustré dans ces croquis.*

• À l'issue du mouvement, chaque section devait reprendre sa place (1, 2, 3 et 4 de droite à gauche), mais cela n'est pas exigé dans le cadre du jeu.

TIRAILLEURS et FOURRAGEURS

• Les tirailleurs doivent être placés entre la ou les unités amies qu'ils **couvrent** et l'ennemi – les balles d'armes légères parcourent encore 8 **(5)** centimètres après avoir traversé l'écran qu'ils forment. Une fraction d'unité peut être détachée pour occuper un élément de terrain en tirailleurs.

• Un ou plusieurs pelotons, ou un bataillon entier, peuvent passer en tirailleurs.

• Pour se déployer en tirailleurs, les figurines concernées avancent en s'écartant, à vitesse accélérée en terrain nu sinon à la vitesse immédiatement supérieure à celle de cohésion du terrain traversé.

• Plusieurs pelotons, ou un bataillon, se déploient en tirailleurs vers l'avant. Un seul peloton se déploie vers l'avant ou par le flanc si l'unité est en colonne.

• Les tirailleurs resteront côte à côte en ligne droite, parallèlement au front ou au flanc de l'unité *(croquis A et B)*, ou groupe d'unités, dont ils dépendent, ceci sauf s'ils épousent les contours d'un ou d'une succession d'éléments de terrain.*

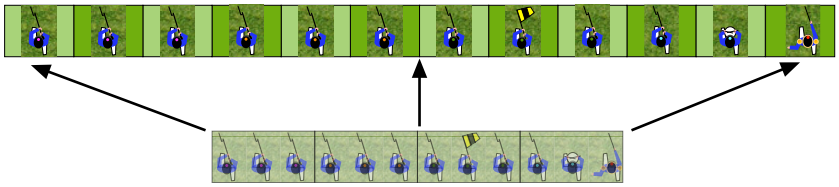
• Si une partie du bataillon est déjà en tirailleurs, une autre partie, ou le reste, peut se déployer et avancer pour intégrer la ligne des tirailleurs, les pelotons de fusiliers seront alors accolés sans souci d'ordre par rapport à ceux d'élites.

• Les tirailleurs doivent être posés sur une* (c'est mieux) ou plusieurs bases. La taille d'une base de peloton est définie par l'écartement adopté par les tirailleurs qui peuvent être en Ordre Ouvert (OO) ou en Ordre Étendu (OÉ).

• Tout ce qui est valable pour l'infanterie est valable pour la cavalerie. En suivant les mêmes procédures, un peloton*, une division, voire un escadron entier, peut passer en fourrageurs, en ordre ouvert ou en ordre étendu.

Ordre ouvert :

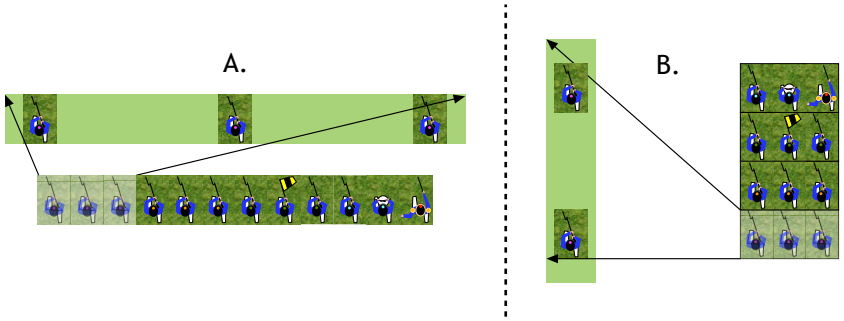
• À l'issue du mouvement, chaque figurine occupe l'espace de deux figurines en ordre serré. Un tirailleur occupera donc 3 **(2)** centimètres de front et un fourrageur occupera 5 **(3)** centimètres.



Ordre étendu :

• Dans cet ordre, chaque figurine occupe l'espace d'**au moins** trois figurines en ordre serré, soit 4,5 **(3)** centimètres pour un tirailleur et 7,5 **(4,8)** centimètres pour un fourrageur, sur une ou plusieurs bases *(croquis)*.

• En ordre étendu, l'espace entre les figurines peut être resserré* ou agrandi, à l'arrêt ou en marchant de front, ceci sur la figurine de gauche, de droite ou du centre.



• Si l'unité ennemie est en ordre serré, il suffit de masquer le front de cet ennemi ;

– si l'unité ennemie est en ordre dispersé et peut donc tirer avec un angle de 45°, il faut masquer l'unité amie en débordant son front si besoin ;

*– si les unités amies sont côte à côte à distance d'intervalle, les tirailleurs couvriront le front de leur unité **plus** un demi-intervalle de chaque côté de manière à former une ligne continue.*

** Ils repassent en ligne droite en le ou les quittant.*

** La base doit être aussi large que le front du bataillon entier en ligne plus un intervalle. Des petites marques peuvent être faites sur cette base pour repérer les 2 écartements : OO (2 figs) et OÉ (3 figs).*

** Un peloton égale une figurine de cavalier, une division égale 2 figurines de cavalier.*

• Les files étaient espacées d'un pas, ce qui doublait, et même un peu plus, le front initial (un pas = 0,65 m).

*• Une base pour trois figurines en tirailleurs fera donc 9 **(6)** cm de front au lieu de 4,5 **(3)** cm en ordre serré.*

Croquis :

• Déploiement d'un bataillon à quatre pelotons de deux figurines en ordre ouvert, en avant sur le centre. Chaque figurine occupe la place de deux figurines en ordre serré (pour le déploiement sur place, voir le chapitre : « Exemples »).

• Les files étaient espacées de plusieurs pas, jusqu'à 10 ou plus.

** En gardant l'espace minimum (une figurine pour 3).*

*Croquis **A** : déploiement du 4e peloton.*

• Les figurines sont posées sur une base qui couvre le front du bataillon plus un intervalle — comme historiquement. Elles peuvent passer en ordre ouvert en se resserrant (elles sont posées sur la base appropriée).

*Croquis **B** :*

• Le 4e peloton déployé sur le flanc, avance dans la même direction que l'unité mère et la protège de l'ennemi situé à gauche. Les tirailleurs peuvent tirer sur le flanc gauche en avançant à vitesse ordinaire.

Phase 3 de la séquence de jeu

MANŒUVRES VOLONTAIRES
MOUVEMENTS

GÉNÉRALITÉS

Important : le demi-mouvement est la plus petite unité de déplacement.

• Le mouvement d'une unité correspond à la distance qu'elle parcourt en une période. Cette distance est fonction de la vitesse adoptée – voire adoptable – par l'unité au début de son mouvement et valable au moins une demi-période.

• Une unité se déplace si elle est disponible*, commandée et que son colonel est muni d'un marqueur autorisant le mouvement ou qu'elle est au contact d'un général hiérarchique *(voir le chapitre Commandement)*.

Rappel : tirailleurs et fourrageurs se déplacent à vitesse accélérée en terrain nu qu'ils avancent, reculent, marchent par le flanc, tournent, etc. Dans une zone, ils bougent à la vitesse immédiatement supérieure à celle de cohésion.*

MOUVEMENT D'UNE BRIGADE

• S'il y a plus d'unités statut A, B, C, **en ligne** que de points de commandement (PC) **concernés***, toutes les unités de la brigade avanceront à demi-vitesse.

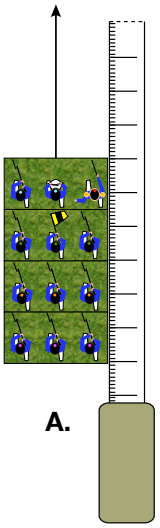
• Le ou les points de commandement d'un colonel comptent pour les unités de son régiment, ceux du général de brigade pour les unités de sa brigade.

L'AVANCE

• Une unité avance tout droit, par le flanc, en oblique, etc., quelle que soit sa formation.

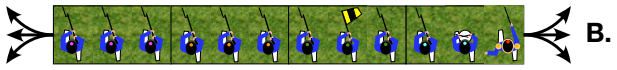
L'avance en ligne droite :

• L'avance en ligne droite se fait à vitesse ordinaire, accélérée ou de cohésion. L'unité avancera parallèlement à la règle, réglette, ou mètre à ruban, **posée sur la table** le long d'un de ses côtés.



L'avance par le flanc :

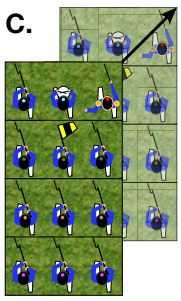
• L'unité se déplace transversalement – c'est-à-dire comme un anneau qui coulisse sur une tringle – du côté et dans la direction choisis, ceci à vitesse réduite quelle que soit sa formation.



L'avance en oblique :

• L'avance en oblique s'effectue à **45°** à vitesse réduite en terrain nu uniquement. Une unité peut ainsi avancer à droite ou à gauche, tout en conservant son orientation primitive. L'Anglette permet de respecter l'angle de 45°.

• L'unité peut avancer en oblique puis tout droit dans la demi-période, mais toujours à vitesse réduite.



Attention : *la ou les brigades contenant des unités qui peuvent charger sont jouées avant les autres, car les unités qui chargent sont déplacées en premier (en commençant par la brigade où il y a le plus de charges).*

Important : *les mouvements décrits sont valables pour toutes les Armes (Infanterie, Cavalerie, Artillerie) sauf spécifications.*

• Les déplacements sont mesurés à l'aide d'un mètre à ruban, de l'Anglette ou de tout autre instrument de mesure : règle, réglette…

** C'est-à-dire si elle n'a pas bougé ou n'a pas été attaquée cette période et dispose d'au moins un demi-mouvement après s'être réorganisée ou avoir changé de formation.*

** Quand elles sont en tirailleurs, les troupes semi-rapides (SR) avancent aussi vite que les rapides (R).*

** C'est-à-dire les PC des colonels des unités A, B et C, et du général de brigade.*

Exemple : une brigade comprend un régiment à 2 unités statut Vétéran et un régiment à 3 unités statut A, toutes les unités sont déployées en ligne :

– Le colonel du régiment statut A a 1 PC. Si le général de la brigade a 2 PC, les 5 unités de la brigade se déplacent normalement car il y a 1 PC pour chaque unité statut A (1 du colonel + 2 du général).

– Si le général a 1 PC, soit une des unités statut A passe en colonne, soit toutes les unités se déplacent à demi-vitesse. Voir : chapitre « Commandement » : Manœuvrabilité d'une brigade.

*Croquis **A** :*

• L'unité en colonne se déplace le long du mètre à ruban. Elle peut aussi se déplacer latéralement par le flanc comme l'unité en ligne du croquis B.

*Croquis **B** :*

• L'unité en ligne peut se déplacer vers la droite ou vers la gauche, tout droit ou en tournant vers l'avant ou vers l'arrière. Elle peut aussi aller tout droit.

*Croquis **C** :*

• L'unité en colonne se déplace en oblique à 45° (flèche), le front toujours orienté vers l'avant.

LES CHANGEMENTS DE DIRECTION

• L'unité change de direction à tout moment tant qu'il lui reste du mouvement. C'est la distance parcourue à l'extérieur du virage qui compte *(flèches des croquis)*. Le tableau en bas de la page indique le nombre de centimètres parcourus en fonction du nombre de figurines, ou de demi-sections pour l'artillerie, de front.

Le virage :

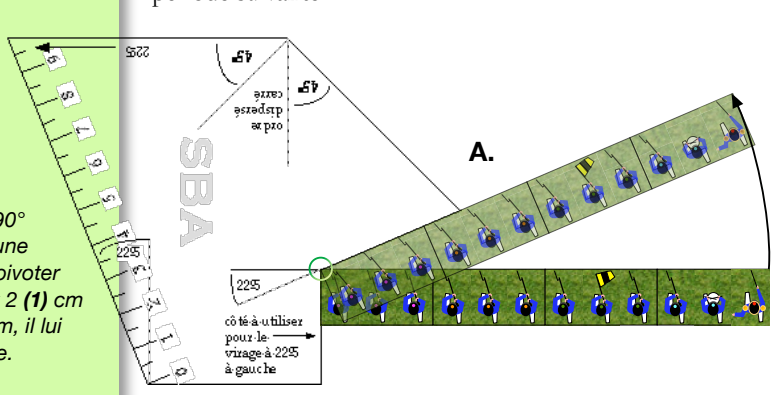
• Une unité en **ligne** tourne à vitesse ordinaire et une unité en **colonne** à vitesse réduite. L'orientation initiale se fait avec l'Anglette par cran de 22,5°, ensuite l'unité termine son mouvement en avançant tout droit à la même vitesse.

Important : une unité en colonne ira à vitesse réduite tant qu'au moins une de ses sous-unités sera dans le virage, ceci même si sa tête avance en ligne droite la période suivante.

• L'utilisation de l'Anglette et du tableau ci-dessous accélère le jeu et évite de tordre les mètres à ruban dans tous les sens !

*Croquis **A** :*

*• L'unité en ligne a pivoté de 22,5°. Elle a parcouru 7 **(4,5)** cm (car il y a douze figurines en ligne) et peut donc avancer tout droit de 9 **(5,5)** cm.*



*Croquis **B** :*

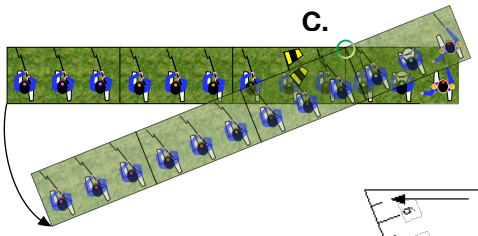
*• La 1re division de l'escadron a pivoté de 90° soit 4 fois 22°5, puis a avancé tout droit d'une longueur de socle pour laisser la place de pivoter à la 2e division. L'escadron a parcouru : 4 x 2 **(1)** cm + 5 **(3)** cm (longueur du socle) soit 13 **(7)** cm, il lui reste 11 **(8)** cm pour avancer en ligne droite.*

Le pivot sur place ou orientation :

• Tout se passe comme pour les virages sauf qu'ici l'unité pivote à vitesse réduite quelle que soit sa formation et en prenant le coin de n'importe laquelle de ses sous-unités comme point de pivot.

*Croquis **C** :*

*• L'unité en ligne s'est orientée de 22,5° vers l'arrière par la gauche, en prenant pour pivot le coin gauche (cerclé) du 1er peloton. Elle a parcouru 5,5 **(3,5)** cm puisque la plus grande branche compte neuf figurines.*



*Croquis **D** et **E** :*

• L'unité en colonne s'est orientée de 22,5° vers la gauche, en prenant pour pivot le coin gauche (cerclé) du 2e peloton.

• Pour poser l'Anglette, le 1er peloton est ôté. Pour tourner de 45° il suffira de replacer l'Anglette contre les pelotons et de les repivoter de 22,5°.

*• Une fois les 3 pelotons orientés, le 1er est remis en place. L'unité a parcouru 2 **(1)** cm car le pivot a été effectué sur 3 figurines (voir tableau).*

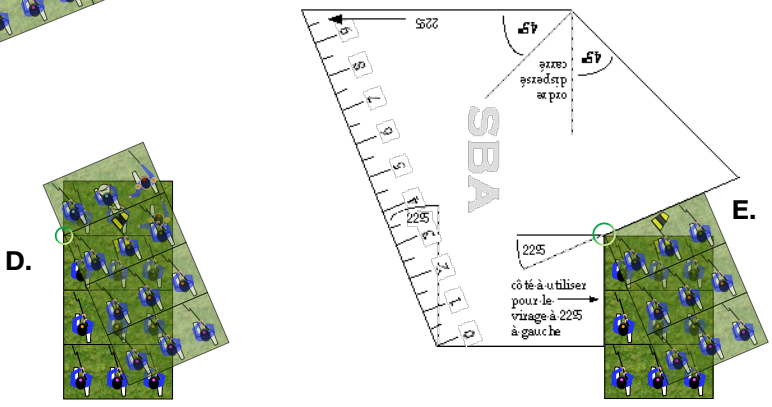


***Tableau :** la distance parcourue dépend du nombre de figurines, ou de demi-sections d'artillerie, de front.*

Distance, en cm, parcourue par une unité lors d'un virage de 22,5° (l'artillerie attelée = 2 cavaliers)

figurine ou ½ section :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25 mm : infanterie	0,5	1	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	9	9,5	10	10,5	11	12	12,5	13	13,5	23,5
cavalerie, art. à pied	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13,5	14,5	15,5	16,5	17,5	18,5	19,5	20,5	21,5	22,5	23,5
art. cal 12 et à cheval	1,5	2,5	4	5,5	7	8	9,5	11	12,5	13,5	15	16,5	18	19	20,5	22	23,5	24,5	26	27,5	29	30	31,5	33
15 mm : infanterie	0,5	1	1	1,5	2	2,5	2,5	3	3,5	4	4,5	4,5	5	5,5	6	6,5	6,5	7	7,5	8	8	8,5	9	9,5
cavalerie, art. à pied	0,5	1	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	9	9,5	10	10,5	11	12	12,5	13	13,5	14
art. cal 12 et à cheval	1	1,5	2,5	3	4	4,5	5,5	6,5	7	8	8,5	9,5	10	11	12	12,5	13,5	14	15	15,5	16,5	17,5	18	19

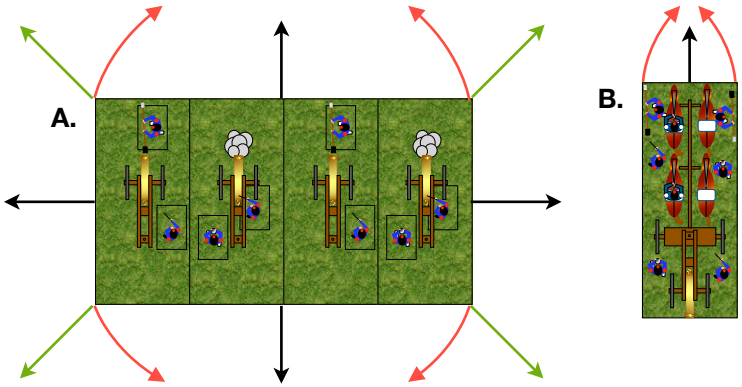
ARTILLERIE et ARTILLEURS

En batterie :

• Une compagnie d'artillerie en batterie peut avancer, reculer, tourner, pivoter sur place, se déplacer latéralement ou en oblique. Une ou plusieurs sections peuvent pivoter en avant ou en arrière sur le coin d'une demi-section **immobile**.

• Elle peut se déplacer à vitesse accélérée avec une cause de désorganisation.

• Le premier et le dernier demi-mouvement se font à demi-vitesse *(voir la page 10)* sauf vers l'arrière.



Croquis A :

• La compagnie d'artillerie en batterie peut se déplacer dans toutes les directions :

– flèches noires : en avant, en arrière et latéralement ;

– flèches rouges : en tournant sur les extrémités, en pivotant sur le centre de l'unité ou d'une section ;

– flèches vertes : en oblique en avant et en arrière.

Croquis B :

• La compagnie d'artillerie attelée peut se déplacer en avant (flèche noire) et en tournant sur les extrémités (flèches rouges).

Attelée :

• L'artillerie attelée avance et tourne à vitesse ordinaire ou accélérée sans cause de désorganisation, mais elle ne peut pas reculer, pivoter sur place, se déplacer latéralement ou en oblique.

• Elle peut se séparer ou se réunir gratuitement lors d'un déplacement. Si besoin, la fraction où se trouvent le ou les obusiers sera repérée*.

• Historique : l'artillerie anglaise traverse tous les obstacles en étant attelé, les canons français doivent être à la prolonge mais les caissons ont des difficultés à les suivre.

** Il faut prévoir les bases en conséquence.*

Artilleurs partant ou revenant à leur base :

• Ils se déplacent à vitesse d'esquive à partir d'un des côtés de leur base au choix. Ils sont sans formation et se réfugient sans malus de mouvement dans ou derrière une unité **formée** ou un élément de terrain. Au retour, le mouvement se mesure du front du refuge jusqu'à leur base où ils sont posés sans formation.

• La mesure est effectuée à partir de ce côté.

LE CARRÉ CREUX

• Une unité en carré creux se déplace et tourne à vitesse réduite dans toutes les directions, sans malus.

• Le carré creux accueille autant de figurines (artilleurs, généraux, tirailleurs sans leur base, Génie) que les trois quarts de son effectif initial ; les mouvements d'entrée sortie de ses « hôtes » se mesurent à partir de son front.

• Les figurines qui ne tiennent pas physiquement dans le carré sont mises hors table.

• Un carré issu d'une ligne double (Anglais, Portugais, etc.) n'accueille que ⅜ de son effectif (soit ¾ ÷ 2).

RALLIEMENT DES ESCADRONS
RÉUNION DE DEUX ESCADRONS

• Seul un escadron désorganisé ou sans formation peut partir en ralliement sans test de moral. Il ira soit derrière le dernier escadron de son régiment soit vers sa position initiale. Il perd ses bases de sous-unité (mises hors table), il s'oriente gratuitement et avance à vitesse accélérée. Ceci qu'il soit ou non commandé.

• Deux escadrons du même régiment, ayant perdu chacun une figurine ou plus et à portée de commandement, peuvent se réunir si la somme de leur effectif ne dépasse pas l'effectif de départ du plus gros escadron du régiment.

RASSEMBLEMENT DES TIRAILLEURS

• Les tirailleurs, fourrageurs, **détachés** partent à vitesse accélérée en direction de leur place dans l'unité mère. À l'arrivée, ils sont posés sur leurs bases d'ordre serré, ils sont formés*. Si leur unité se déplace ou si elle est **déjà** confrontée, ils sont posés derrière, désorganisés, ils se réorganiseront sur leur base à leur place habituelle dès que leur unité sera immobile.

• Les tirailleurs se déplacent à vitesse accélérée en terrain nu sinon à la vitesse immédiatement supérieure à la vitesse de cohésion de l'élément de terrain.

** Ils sont formés même si leur unité est confrontée à l'ennemi qui les a poursuivis.*

LE PASSAGE DE LIGNES

• Il consiste à faire traverser une unité à l'arrêt par une en mouvement, venant de l'arrière ou de l'avant*, jusqu'à ce qu'elles soient au moins à distance d'intervalle soit 5 **(3)** cm – le passage peut donc se faire sur 2 périodes.

• L'unité à l'arrêt doit être en ligne et formée. Si l'unité en mouvement n'est ni formée ni à vitesse ordinaire, celle à l'arrêt sera désorganisée lors du passage.

• Les tirailleurs (fourrageurs) peuvent effectuer un passage de ligne vers l'arrière.

• En cas d'attaque, c'est l'unité faisant face à l'unité ennemie, une fois le passage effectué, qui fera le test moral de confrontation avec la cause de désorganisation correspondant à une confrontation pendant un changement de formation.

• Comme deux peignes qui se croisent.

** Envoie d'une unité fraîche devant ou retraite d'une unité diminuée ou ayant épuisé ses munitions !*

• Les deux unités peuvent être de la même Arme ou d'Armes différentes, ainsi un escadron de cavalerie peut traverser un bataillon d'infanterie !

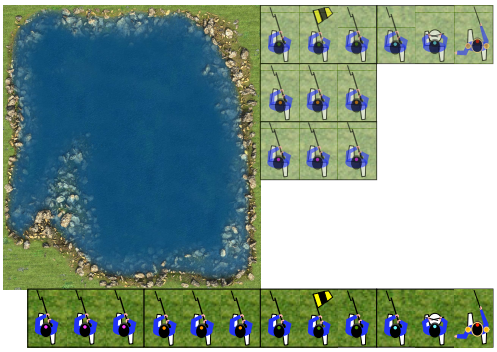
• Les unités sont en changement de formation durant le passage. Si celle en mouvement arrive à distance de confrontation, elle est désorganisée.

TRAVERSER UNE BATTERIE

• Une unité en ordre serré qui traverse une unité d'artillerie en batterie a une cause de désorganisation, les sections d'artillerie traversées restent formées mais ne tirent pas et ne manœuvrent pas le temps de la traversée.

LE PASSAGE D'OBSTACLE

• Quand une unité en mouvement rencontre un obstacle ou passe un défilé, les sous-unités faisant face à l'obstacle se placent gratuitement derrière leurs voisines, où sont mises hors table si la place manque*. Une fois l'obstacle passé elles reprennent leur place, toujours gratuitement.



• Ce mouvement se fait à vitesse ordinaire et les 2 tiers des sous-unités, au maximum, peuvent s'effacer devant l'obstacle.

** Les sous-unités étaient serrées les unes derrières les autres.*

Croquis :

• Pour éviter l'étang, la moitié de l'unité s'efface. Les 3e et 4e pelotonss, passent derrière le 2e peloton.

COLONELS, GÉNÉRAUX, ADC

• Un colonel se déplace avec les unités de son régiment. Un général de brigade se déplace après les colonels de sa brigade ; un général de division bouge après les généraux de brigade de sa division et le général en chef se déplace après ses généraux de division.

• Les aides de camp détachés se déplacent en dernier. Le premier mouvement d'un aide de camp détaché est mesuré à partir du bord du socle de son général avant que celui-ci ne bouge mais son mouvement est considéré fait en dernier.

• Les officiers vont en ligne droite et traversent sans pénalité tous les obstacles, sauf les zones d'habitation en feu et les rivières, et toutes les unités amies, sauf celles en carré ou en masse.

• Ils bougent de 74 **(46)** cm, sauf s'ils sont au contact d'une unité impétueuse ou en recul, retraite ou déroute, auquel cas ils se déplaceront avec elle.

• L'officier reste au contact de l'unité tant qu'elle n'obéit pas à un test de moral ou ne sort pas de table.

LES MOUVEMENTS D'ATTAQUE

• Une unité peut attaquer en effectuant un mouvement d'approche ou de charge. Elle doit s'arrêter à distance de confrontation de sa cible. Lors d'un mouvement d'approche sur le flanc ou l'arrière, la distance de confrontation peut être réduite sans être inférieure à la distance d'intervalle. Une unité non manœuvrée* peut effectuer un demi-mouvement d'attaque.

• La distance de confrontation ne peut être franchie qu'après un test moral du même nom.

** C'est-à-dire une unité qui est restée immobile pendant le temps de manœuvre de sa brigade. L'unité peut réagir à un mouvement ennemi mais avec un temps de réaction d'une demi-période. Si elle charge elle fera un demi-mouvement augmenté de la distance de confrontation entière.*

Distance de confrontation :

• La distance de confrontation en terrain nu (plaine ou pente) est égale à 8 **(5)** centimètres pour l'infanterie et à 16 **(10)** centimètres pour la cavalerie. Elle est divisée par deux si les unités confrontées sont dans une zone ou si elles sont de part et d'autre d'une ligne de crête ou si l'unité dans la zone n'est pas en lisière de celle-ci. Elle est égale à la distance de vue en cas de surprise.

Mouvement d'approche :

• L'approche et ses conséquences se gèrent comme la charge : l'unité doit voir sa cible au début de son déplacement*, mais elle n'ajoute pas la distance de confrontation à son mouvement et a le choix de poursuivre ou non.

** Sauf si le colonel de l'unité voit l'ennemi dans le cas d'une approche (l'unité doit être commandée).*

• Elle s'effectue à vitesse ordinaire, accélérée ou de cohésion si l'unité est dans ou traverse un élément de terrain. L'unité doit être formée, désorganisée* ou en ordre ouvert. Si elle gagne le test de confrontation elle avance autant qu'elle veut sans dépasser son mouvement quitte à pousser l'unité ennemie si nécessaire, ceci sans cause de désorganisation ni mêlée *(c'est une poussée ludique)*.

** Une unité désorganisée peut avancer et repousser une unité ennemie affaiblie ou des tirailleurs.*

Important : une unité ou fraction d'unité en ordre ouvert ou étendu peut effectuer un mouvement d'approche* contre des tirailleurs ennemis.

** Pour effectuer un test de confrontation.*

Mouvement de charge :

• Il est égal à la vitesse ordinaire de l'unité – ou de cohésion si elle est dans ou derrière un élément de terrain – **plus** la distance de confrontation. Une unité impétueuse se déplace à vitesse de charge.

• Ainsi, le mouvement de charge d'un bataillon rapide en plaine, égale :
– 10 + 5 = 15 centimètres, en 15 mm ;
– 16 + 8 = 24 centimètres, en 25 mm.

Important : la charge (contre-charge) s'effectue en ligne droite et le milieu du front de l'unité doit être à distance de charge d'une partie de la cible.*

** Pour que les mouvements soient francs et carrés. Il suffit de mesurer avant de déclarer la charge pour éviter tout problème.*

• Si l'unité gagne le test de confrontation – elle charge à fond – elle **doit** avancer de la totalité de son mouvement de charge, en poussant l'unité cible si besoin. C'est un mouvement **ludique**, il n'y a pas forcément une mêlée.

• Une unité qui est restée **immobile** pendant que sa brigade manœuvrait, peut charger en une demi-période, soit la moitié de son mouvement plus la distance de confrontation. Ainsi, une unité en soutien **et/ou** cachée derrière une ligne de crête ou dans une zone peut charger un ennemi qui arrive à portée de charge.

• Ainsi, le demi-mouvement de charge d'un escadron Rapide en plaine, égale :
– (15 ÷ 2) + 10 = 17,5 centimètres, en 15 mm ;
– (24 ÷ 2) + 16 = 28 centimètres, en 25 mm.

• Une unité en charge ne peut pas changer de formation, sauf un escadron qui peut passer de colonne à ligne, ou vice-versa, lors du premier demi-mouvement s'il n'arrive pas à distance de confrontation et si aucun obstacle ne s'y oppose.

Rappel : la ou les brigades contenant des unités qui peuvent charger doivent être jouées avant les autres, car les unités qui chargent doivent être déplacées en premier *(ceci en commençant par la brigade où il y a le plus de charges puisque les brigades sont jouées alternativement)*.

CHARGE et RÉACTION

I. LA DÉCLARATION DE CHARGE

• L'unité qui attaque désigne sa cible et le marqueur d'attitude de son colonel est **retourné** s'il ne l'était pas encore :

– **Attaquer** : l'infanterie **peut** charger ; la cavalerie doit charger ;

– **Soutenir** : l'unité peut attaquer un ennemi menaçant une unité en difficulté qu'elle soutient (ou désignée à cet instant) ;

– **Défendre**, **Repli !** et **Réserve** : l'unité ne peut pas charger.

Conditions pour déclarer une charge ou une contre-charge :

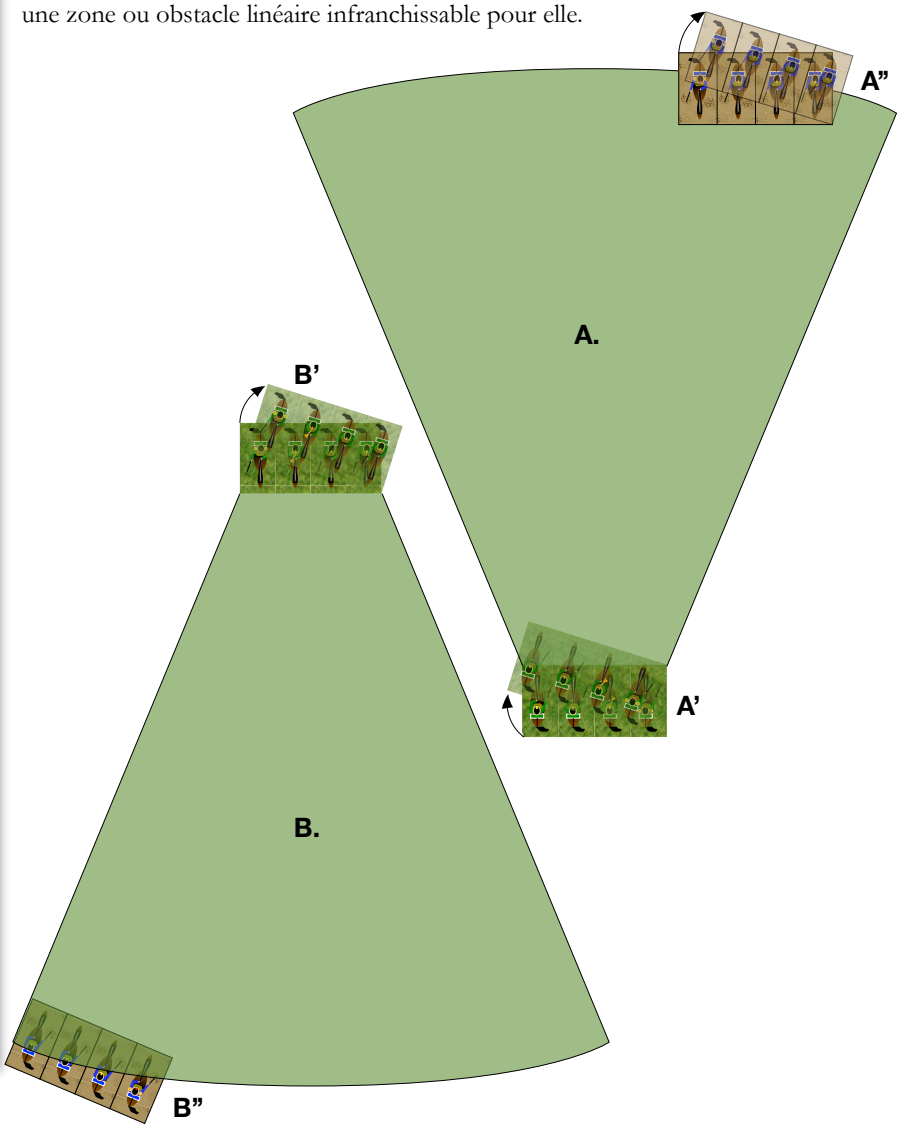
• L'unité doit être **formée*** pour charger ou contre-charger, sauf **impétueux**.

• Une unité en ligne peut charger ou contre-charger plusieurs ennemis quitte à se fractionner s'ils ne sont pas à la même distance, ceci sans malus.

• Une unité attaque un ennemi se trouvant dans son champ d'action, si besoin elle peut pivoter **gratuitement** d'au maximum 22,5°, en arrière ou en avant suivant si elle a bougé ou non *(voir croquis)*, **au moment** où la charge est déclarée. L'ennemi doit être **visible** par l'unité* – ou avoir révélé sa présence en ayant tiré. Une unité ne charge pas à travers des tirailleurs amis mais elle peut charger un ennemi visible derrière des ennemis en **ordre étendu**.

• L'unité ciblée déclare une contre-charge uniquement si elle voit l'unité qui la charge et si celle-ci se trouve, même en partie, dans son champ d'action, elle peut pivoter **gratuitement** d'au maximum 22,5°, en arrière ou en avant suivant si elle a bougé ou non *(voir croquis)*, **au moment** où la contre-charge est déclarée.

• Une unité ne charge ni contre-charge un ennemi se trouvant dans ou derrière une zone ou obstacle linéaire infranchissable pour elle.



• La charge est l'engagement ultime d'une unité. Ce mouvement en avant qui finit au pas de course ou au galop, est destiné à gagner du terrain en faisant fuir l'ennemi. Il désorganise l'unité, que celle-ci gagne ou non la confrontation morale qui s'ensuit.

• Il ou elle « peut » : signifie qu'un choix existe. Un bataillon qui a l'attitude attaquer peut tirer ou charger. Un escadron n'est pas obligé de charger des tirailleurs (voir page 48).

** Donc, une unité en tirailleurs, fourrageurs, désorganisée ou pire, ne peut pas déclarer une charge ou contre-charge.*

** Une unité immobile quand sa brigade manœuvrait peut charger à tout moment en phase 3 en ajoutant la distance de confrontation à la moitié de son mouvement.*

***Rappel :** la cavalerie n'attaque pas une zone boisée dense ou difficile, un obstacle linéaire, une tranchée ou une construction sauf l'arrière d'une redoute.*

*Croquis **A** :*

*• L'unité **A'** déclare une charge sur l'unité **A"** arrivée dans son champ d'action. Comme elle **n'a pas bougé** la période précédente elle pivote **en avant** d'au maximum 22,5°. Comme si elle avait fait ce pivot la période précédente en voyant arriver l'ennemi.*

*• L'unité **A"** contre-attaque. Comme elle a **bougé** la période précédente elle pivote **en arrière** d'au maximum 22,5°. Comme si elle avait fait ce pivot la période précédente à la fin de son mouvement en arrivant dans le champ d'action de **A'**.*

*Croquis **B** :*

*• L'unité **B'** déclare une charge sur l'unité **B"** qui est dans son champ d'action. Elle **a bougé** la période précédente elle pivote donc **en arrière** d'au maximum 22,5°. Comme si elle avait fait ce pivot la période précédente en voyant arriver l'ennemi.*

*• L'unité **B"** n'a pas besoin de pivoter puisqu'elle est orientée en direction de **B'**.*

***Nota bene :** l'Anglette permet d'effectuer ces pivots très facilement.*

II. LA RÉPONSE DE L'UNITÉ CIBLÉE

Comportement d'une unité en ordre serré formée :

• Le marqueur d'attitude du colonel est retourné s'il ne l'était pas et l'unité ciblée annonce son comportement en fonction du marqueur :

– **Attaquer** : l'infanterie **peut** contre-attaquer, donc déclarer une contre-charge, ou tenir. La cavalerie **doit** contre-attaquer et donc déclarer une contre-charge ;

– **Soutenir** : l'unité déclare une contre-charge ou tient au choix ;

– **Défendre** : l'infanterie défend l'élément de terrain ;

– **Repli !** : l'unité déclare une contre-charge ou annonce qu'elle tient ;

– **Réserve** : l'unité annonce qu'elle tient.

• Le verbe pouvoir indique qu'un choix est possible. Un bataillon qui a l'attitude attaquer doit contre-charger de l'infanterie et peut tenir face à de la cavalerie.

Comportement d'une unité en ordre ouvert :

• Une unité en ordre ouvert peut adopter un comportement correspondant au marqueur d'attitude de son colonel. Elle tient, **ou bien** recule ou esquive, suivant si elle peut être rattrapée ou non, devant un mouvement d'approche ou de charge. Si elle est dans ou derrière un élément de terrain, elle **peut** le défendre.

*• En fonction du mouvement annoncé, un marqueur **Recul** ou **Esquive** est posé près de l'unité. Ce marqueur sera ôté à la fin du mouvement (cette période ou la suivante si le mouvement est anticipé).*

Comportement d'une unité en ordre étendu ou d'une fraction d'unité* :

• Suivant si elle peut être rattrapée ou non, elle se couche, se rassemble, recule vers son soutien** ou esquive. Une fraction d'unité rejoint sa position dans son unité mère et une unité en ordre étendu s'éloigne vers son bord de table.

** Une fraction d'unité en ordre ouvert ou étendu.*

*** Une unité ou fraction d'unité en ordre étendu placée devant une unité amie en ordre serré s'arrêtera en deçà de la distance de confrontation puisque l'unité ennemie devra effectuer un test de confrontation avant de continuer à avancer (approche ou charge).*

Comportement d'une unité désorganisée ou pire :

• Une unité désorganisée annonce qu'elle tient, recule, esquive ou rallie suivant si elle est attaquée par de l'infanterie ou de la cavalerie et peut être rattrapée ou non. Une unité sans formation esquive ou rallie.

Comportement des artilleurs et du Génie :

• Les artilleurs en batterie en terrain nu tiennent ou esquivent au choix. S'ils sont en batterie derrière un obstacle linéaire ou en lisière d'une zone, ils défendent ou esquivent au choix. Si la compagnie est attelée, ils esquivent.

• Une compagnie du génie isolée esquive. Si elle est dans ou derrière un élément de terrain, elle défend ou esquive au choix. Au contact d'une unité d'infanterie, elle réagira et bougera comme elle.

III. LES MOUVEMENTS DES UNITÉS

Rappel : les mouvements de charge et contre-charge s'effectuent en ligne droite après l'éventuel pivot gratuit.*

L'unité qui gagne va au bout de son mouvement d'attaque :

• La position initiale de l'unité est repérée sur la table afin qu'elle puisse effectuer son mouvement en totalité si elle gagne le test de confrontation.

** En arrière si l'unité avait bougé la période précédente, en avant si elle n'avait pas bougé.*

• Ou bien, la distance qui lui reste à parcourir, une fois qu'elle s'est arrêtée à distance de confrontation, est notée.

Débordement automatique en mouvement :

• Dans le cas d'une attaque/contre-attaque, si les unités se sont déplacées **en permanence** – cette période et/ou la précédente – avant d'arriver à distance de confrontation, le front le moins large sera débordé par le front le plus large,* ceci sans qu'il soit nécessaire de centrer les unités.

• Les unités cherchaient toujours à se déborder. Par exemple, les escadrons avaient des hommes placés derrière les extrémités : les flanqueurs.

** Sur un côté ou deux s'il y a assez de pelotons.*

Esquive ou ralliement :

• L'unité perd ou quitte ses bases et se dirige vers sa position précédente, ou des troupes amies, en s'éloignant de l'attaquant d'un mouvement complet. Elle ne sort pas de table et en longe le bord si besoin.

• Les troupes à pied (infanterie, génie, artillerie) peuvent esquiver une période, mais une deuxième esquive les fait automatiquement passer en déroute.

Cas des artilleurs et du Génie :

• Si des artilleurs en esquive sont contactés, ils sont éliminés. Si la compagnie était en batterie, l'unité en charge peut poursuivre les artilleurs en traversant la base ou s'arrêter sur celle-ci, avec une cause de désorganisation dans les deux cas si elle est en ordre serré. Si la compagnie était attelée, l'unité en charge s'arrête contre la base qu'elle capture et déplacera ensuite à sa propre vitesse.

• Si une compagnie du génie en esquive est contactée, elle est éliminée. Si elle est au contact d'une unité d'infanterie, elle réagira et bougera comme elle.

Déroulement

A. L'unité ciblée Tient ou Défend :

• L'unité en charge avance jusqu'à distance de confrontation de l'unité ciblée.

• Pour amoindrir les effets du jeu alterné par brigade et du découpage en période, le mouvement précédant la déclaration de charge est pris en compte pour savoir si l'unité ciblée est en contre-charge et si elle pivote en arrière ou en avant.

B. L'unité ciblée contre-attaque :

1. Si l'unité ciblée a avancé tout droit d'un mouvement complet dans la période en direction de l'unité qui la charge, elle est considérée en contre-charge : l'unité qui charge avance alors jusqu'à distance de confrontation.

2. Si l'unité ciblée **n'a pas encore** bougé cette période mais a l'attitude attaquer ou soutenir et a avancé tout droit d'un mouvement complet la période précédente en direction de l'unité qui la charge, elle est considérée en contre-charge. L'unité qui charge avance :

– si la distance qui la sépare de l'unité ciblée est égale ou inférieure à son demi-mouvement plus la distance de confrontation, elle s'arrête à distance de confrontation ;

– si cette distance est supérieure à son demi-mouvement plus la distance de confrontation, l'unité en charge avance d'un demi-mouvement et l'unité ciblée avance jusqu'à distance de confrontation.

** Le marqueur d'attitude du colonel a peut-être été modifié lors de la phase deux de la période !*

3. L'unité ciblée n'a bougé ni cette période ni la précédente mais elle a l'attitude attaquer*. Si la distance séparant les unités est **supérieure** au demi-mouvement de l'unité en charge plus la distance de confrontation, alors l'unité ciblée est en contre-charge :

– l'unité en charge avance d'un demi-mouvement et l'unité ciblée avance jusqu'à distance de confrontation.

4. Dans tous les autres cas l'unité ciblée n'est pas en contre-charge. L'unité en charge avance d'un demi-mouvement **puis**, si besoin, l'unité ciblée avance et/ou tourne jusqu'à distance de confrontation.

C. L'unité ciblée se couche, se rassemble, recule, esquive ou rallie :

• Pour l'ordre étendu couché voir page 6 ; pour les vitesses de recul et d'esquive voir page 10.

• L'unité ciblée **ou** la fraction d'unité située sur le trajet de l'attaquant, se rassemble, recule, esquive ou rallie d'**un mouvement complet** :

** Car elle a effectué deux mouvements dans une seule période.*

– si elle a **déjà** bougé d'un mouvement cette période elle ne manœuvrera pas dans la phase 3 de la période **suivante***, le marqueur sera ôté à ce moment-là ;

** Car elle a effectué un mouvement et demi dans une seule période.*

– si elle a déjà bougé d'un demi-mouvement cette période, elle manœuvrera la 2e demi-période de la phase 3 de la période **suivante*** après retrait du marqueur.

• Puis l'unité qui charge effectue son mouvement :

– si elle ne rattrape pas sa cible ou n'arrive pas à distance de confrontation d'une autre unité dans la période, elle **n'ajoute pas** la distance de confrontation à sa vitesse ordinaire et n'est pas désorganisée ;

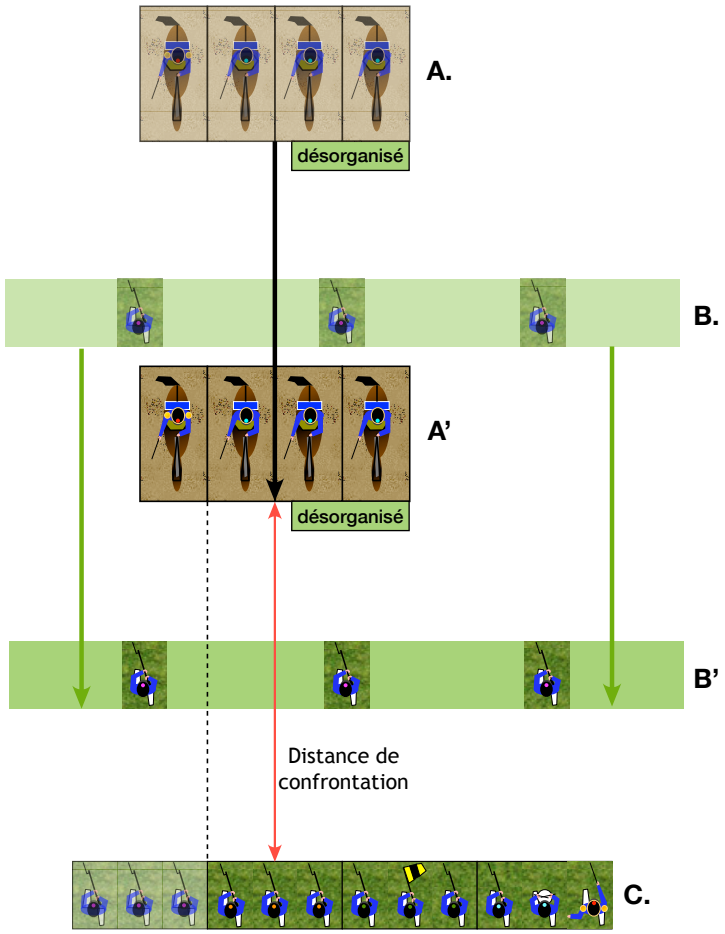
– si l'unité, fraction d'unité, est rattrapée, elle déroute automatiquement. L'unité qui charge la pousse de son mouvement complet et il y a une mêlée ;

– si l'attaquant ne chargeait pas des tirailleurs qui se sont couchés, le calcul des pertes est fait au moment du passage, bien sûr les tirailleurs ne ripostent pas.

• Une unité en ordre étendu ou une fraction d'unité en tirailleurs, n'est pas tenue de faire un mouvement complet si l'ennemi en charge ou en approche arrive à distance de confrontation d'un ami en soutien *(croquis ci-dessous)* :

– si l'ennemi perd le test de confrontation, les tirailleurs feront un tir incontrôlé ;

– si l'ennemi gagne le test de confrontation, les tirailleurs terminent leur mouvement si besoin. Ils seront en mêlée après l'éventuelle avance de l'ennemi et partiront en déroute avec l'unité amie en soutien.



Croquis (les distances ne sont pas à l'échelle) :

*• Un escadron de cavalerie **A** est parti en avance accélérée (cause de désorganisation) pour chasser des tirailleurs **B** avant que ceux-ci ne tirent.*

*• Les tirailleurs reculent et s'arrêtent **B'** en deçà de la distance de confrontation entre leur unité mère **C** et l'escadron qui s'arrête donc **A'**. Le peloton droit de l'escadron déborde le bataillon (ligne pointillée).*

• L'escadron et le bataillon effectuent un test de confrontation :

– l'escadron est statut vétéran mais il est désorganisé : statut divisé par 2 et arrondi à l'inférieur (5 ÷ 2) = 2, dé = + 1, il est débordé par de l'infanterie - 1, cavalerie face à infanterie en ordre serré formée - 7. Total = - 5 ;

– le bataillon est statut A (+ 4), dé = - 1, il est débordé par de la cavalerie - 3. Total : 0.

– différence entre l'attaquant (l'escadron) et l'unité qui tient (le bataillon) : (- 5) - (0) = - 5.

L'escadron retraite et les tirailleurs effectuent un tir incontrôlé (- 4 au facteur).

IV. L'ARRIVÉE DE PLUSIEURS CHARGES

• Si plusieurs unités ont chargé la même cible sous des angles différents, elles devront s'aligner côte à côte parallèlement au front de l'unité ciblée. Elles seront désorganisées si elles ne peuvent pas respecter les intervalles obligatoires*.

• L'issue de la charge d'une unité est déterminée par son test de confrontation et le résultat de celui-ci n'a aucune influence sur les autres tests de confrontation puisqu'ils sont effectués simultanément.

** Sauf des escadrons appartenant au même régiment.*

V. LA FIN D'UNE CHARGE

• Une unité poursuit sa charge tant qu'elle gagne ses tests de confrontation.

• À la fin de la période elle n'est plus en charge sauf si elle est impétueuse.

CAUSES DE DÉSORGANISATION

• Une unité qui charge ou contre-charge sera désorganisée à l'issue du test de confrontation quel que soit le résultat. S'il n'y a pas de test de confrontation elle n'est pas désorganisée (cas des tirailleurs qui esquivent).

• Une unité attaquée pendant un changement de formation a une cause de désorganisation. Si l'ennemi arrive à distance de confrontation dans la deuxième demi-période et que le changement de formation se terminait dans la première demi-période l'unité n'est pas désorganisée.

• Ceci est également valable pour :

– les unités effectuant un « Passage des lignes » (voir le chapitre Mouvements) ;

– une unité en carré creux ayant bougé cette période ou la précédente alors qu'elle était à portée de charge au début de son mouvement ;

– une unité qui se réorganise, sauf si la fraction qui se réorganise n'est pas elle-même confrontée (cas d'une sous-unité se réorganisant à l'arrière de son unité).

• Par exemple un bataillon en colonne attaqué de face qui passe en carré sur l'arrière.

Important : si les sous-unités confrontées n'ont pas bougé pendant le changement de formation, l'unité est considérée comme étant formée et fait donc **face** à la cavalerie qui aura le malus moral correspondant.

Phase 4 de la séquence de jeu

FEUX

• À tour de rôle, brigade par brigade*, les joueurs font tirer les unités en mesure de faire feu : artillerie en batterie et unités munies d'armes légères.

• Les tirs sont simultanés, les figurines éliminées suite à un tir dans la phase peuvent donc tirer avant d'être ôtées* de la table **sauf** en cas de surprise.

• Une unité qui n'a utilisé qu'un demi-mouvement en phase trois peut effectuer un demi-tir. Le résultat (**PP**) est divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur.

• Une unité **ne peut pas** tirer par-dessus une autre unité.*

Note : un marqueur (bourre de filtre d'aquarium, coton, etc.) posé en phase 3 désigne une unité qui doit tirer. Ainsi repérée, aucune unité ne sera oubliée. Ce marqueur sera ôté une fois que l'unité aura effectué son tir.

ORDRE DE PRIORITÉ DES CIBLES

• L'unité, ou fraction d'unité, doit respecter l'ordre de priorité suivant :

N° 1 : elle tire sur tout ennemi en mesure de la charger.

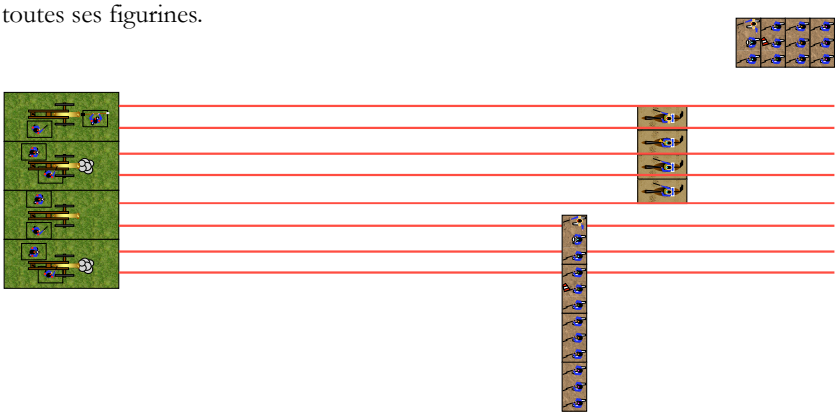
N° 2 : elle tire sur tout ennemi lui ayant tiré dessus dans la période ou avant.

N° 3 : elle tire tout droit sur le ou les ennemis* les **plus proches** dans son champ d'action et visibles **au début de la période**.

• Si un général hiérarchique est à son contact, l'unité n'est pas tenue de suivre les priorités de tir **N° 2** et **3**, elle pourra concentrer le tir de ses figurines sur **une** unité ennemie parmi les plus proches visibles au début* de la période.

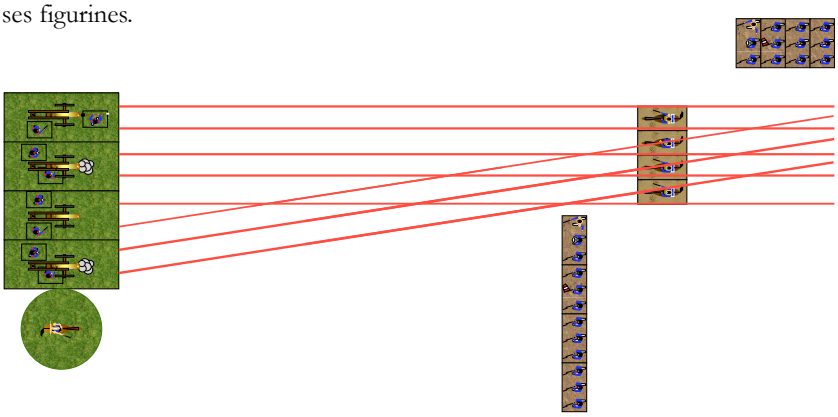
Tir sans général au contact :

• L'unité doit tirer **droit devant elle** sur les unités les plus proches et visibles par toutes ses figurines.



Tir avec un général au contact :

• L'unité concentre ses tirs sur **une** des unités les plus proches visibles par toutes ses figurines.



** Et ce qui est assimilé à une brigade (batterie).*

** Elles seront couchées en attendant d'être ôtées.*

** Sauf si cette dernière se trouve dans une zone d'ombre.*

• Exemple, une batterie est sous le feu de l'artillerie ennemie cette période ou la précédente, elle devrait donc riposter (N° 2), mais un escadron ennemi pouvant la charger se trouve dans son champ d'action, c'est donc sur lui qu'elle doit tirer (priorité N° 1).

** Les figurines d'une unité en ordre serré tirent droit devant elles. Les tirailleurs, ou l'infanterie dans une construction, tirent avec un angle de 45° et peuvent concentrer leurs tirs sur la ou les cibles présentes dans leur champ d'action (Angle de tir, page 85).*

** Sinon le résultat du tir est divisé par deux.*

Croquis :

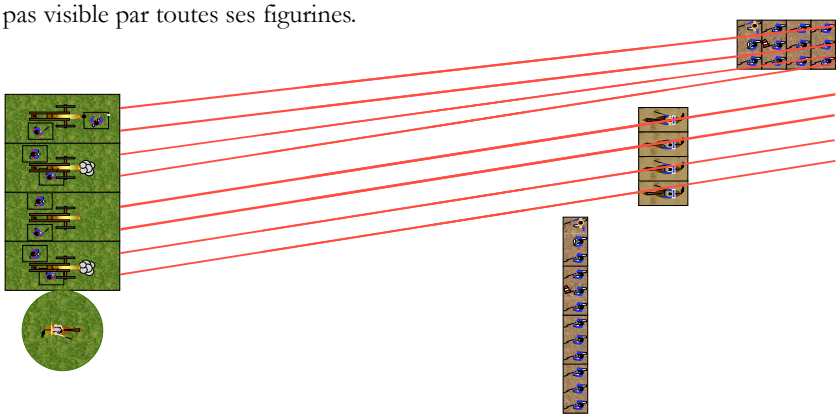
• Les demi-sections de la batterie tirent droit devant elles.

Croquis :

• Le général a ordonné à la batterie de tirer sur l'escadron. Trois demi-sections tirent à 22,5°.

Tirs interdits même avec un général au contact :

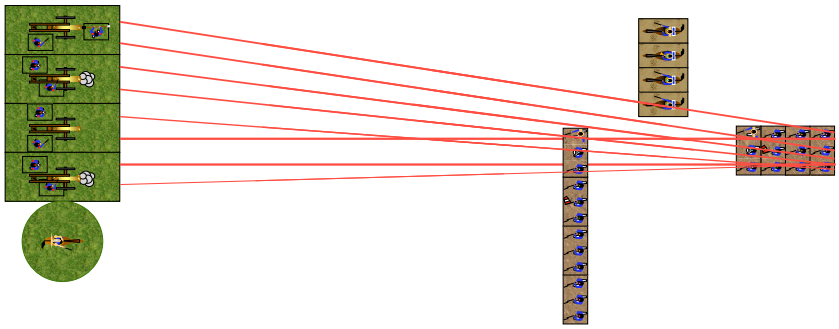
• L'unité ne peut pas tirer sur une unité qui n'est pas la plus proche et qui n'est pas visible par toutes ses figurines.



Croquis :

• La batterie ne peut pas tirer sur le bataillon en colonne même si c'est un bataillon de Vieille Garde !

• L'unité ne peut pas concentrer ses tirs sur une unité qui n'est pas visible, par exemple si celle-ci est masquée par des tirailleurs en ordre ouvert.



Croquis :

• Aucune section de la batterie ne voit le bataillon en colonne, elles ne peuvent pas tirer dans sa direction. Seuls les boulets des 3 demi-sections qui font face à la ligne traverseront la colonne.

CONDITIONS DE TIR

Attention : une unité, fraction d'unité, sans formation, en mêlée ou à distance de confrontation d'un ennemi, ne tire pas – ou pas dans cette phase.

• Les cibles doivent être visibles par l'unité et aucune unité amie ne doit être dans son champ de tir* ou l'avoir **traversé** cette période.

• Une figurine, ou une demi-section d'artillerie, dont la ligne de vue est arrêtée par un élément de terrain (zone, obstacle linéaire, ligne de crête) ne tire pas.

** Le champ de tir est défini par le front de l'unité qui fait feu et le front de sa, ou ses cibles. Il n'est donc pas aussi grand que le champ d'action.*

Pénétration :

• Les projectiles qui traversent leur cible, continuent leur course dans la plaine et à travers les obstacles. Ils peuvent toucher une unité ennemie, voire amie*, que cette unité soit visible **ou non** par le tireur.

** L'adversaire sera attentif sur ce point !*

• Une unité dans une zone peut tirer à l'extérieur, elle a le malus de la zone si elle n'est pas juste au bord car ses projectiles traversent une partie de la zone.

Mesure :

• Même si la cible s'est déplacée dans la période c'est sa position au moment de la mesure de la distance qui compte. Si le tireur ne voyait pas sa cible au début de la période, les pertes infligées seront divisées par deux.

• Les deux points ci-contre simplifient le jeu sans dénaturer l'esprit de la règle car les projectiles étaient dangereux plus loin que les portées adoptées. Par exemple, le fusil était mortel jusqu'à 240 mètres soit 37 centimètres en 15 mm et 59 centimètres en 25 mm !

• Une figurine ou une demi-section d'artillerie peut tirer même si seulement une partie de son front est à portée de la cible.

Artillerie sur tirailleurs :

• Les tirs d'artillerie sont inefficaces sur les tirailleurs en ordre étendu ayant la caractéristique **ApT** (c'est-à-dire qu'ils ne font aucune perte aux tirailleurs).

TIRS D'ARTILLERIE

Munitions et portées de tir :

• Une unité d'artillerie choisit sa munition (boulet, mitraille ou obus) en fonction de la distance qui la sépare de sa cible et du résultat souhaité :

– la portée **maxi** est la portée maximum pour l'obus et le boulet ;

– la portée à **grosse mitraille** est la portée maximum pour la mitraille.

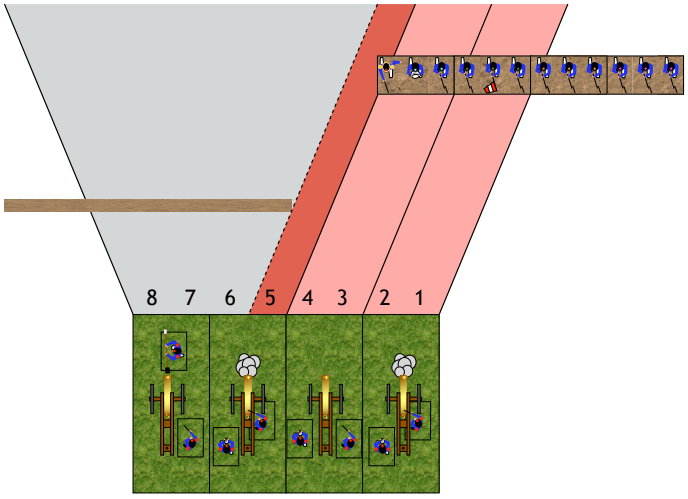
*• Au-delà de la portée Utile l'obusier tire **uniquement** en courbe, l'obus ne traverse donc plus les rangs.*

Champ de tir :

• L'artillerie en batterie peut tirer dans un angle de 22,5°. Cet angle détermine les limites de son champ de tir.*

Attention : ce sont toutes les sections qui pivotent de 22,5°. Si un général est au contact, elles peuvent pivoter indépendamment pour concentrer leurs tirs.

** Le champ de tir est défini par le front de l'unité qui fait feu et le front de sa, ou ses cibles. Il n'est donc pas aussi grand que le champ d'action.*



Croquis :

• Cette batterie comprend 4 sections soit 8 demi-sections alignées de droite à gauche.

• Les 4 premières demi-sections peuvent tirer sur le bataillon ennemi. La 5e demi-section peut tirer, bien que seule une partie de son front soit à portée de l'ennemi.

• Ces cinq demi-sections définissent le champ de tir de la batterie.

• Les demi-sections N° 6, 7 et 8 ne peuvent pas tirer car elles sont masquées par un obstacle linéaire.

• Le reste du champ d'action est en gris.

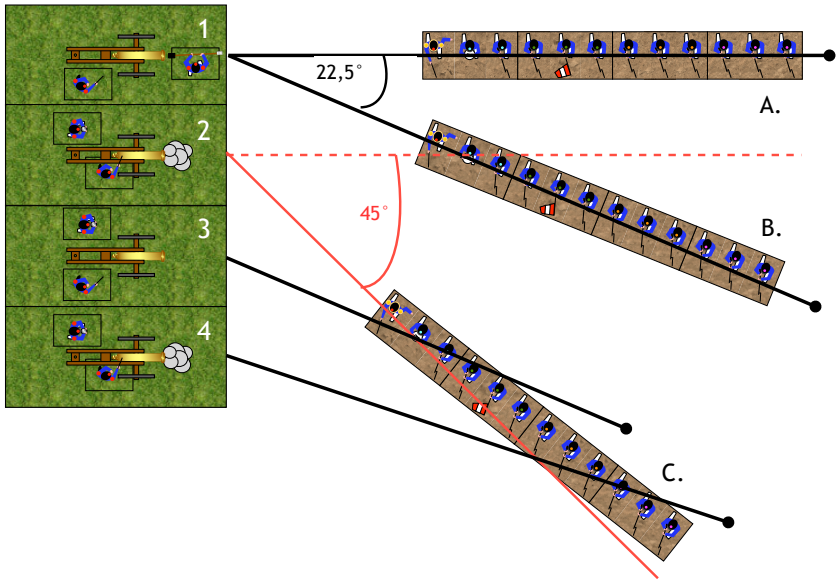
• Bien entendu, aucune unité amie n'a traversé le champ de tir de la batterie cette période.

Tir d'enfilade sur une unité en ordre serré :

• Il y a tir d'enfilade quand l'axe de tir d'une section passe par les flancs de la cible *(cas des unités A et B, croquis ci-dessous).*

Tir d'écharpe sur une unité en ordre serré :

• Il y a tir d'écharpe quand l'axe de la cible forme un angle faisant **moins** de 45° avec la perpendiculaire au front de la batterie *(cas de l'unité C).*



Croquis :

*• L'unité **A** est perpendiculaire au front de la section 1, celle-ci a donc le bonus tir d'enfilade (son boulet traverse l'unité A de part en part).*

*• L'unité **B** forme un angle de 22,5° avec le front de la section 1, celle-ci a donc le bonus tir d'enfilade (son boulet traverse l'unité B de part en part).*

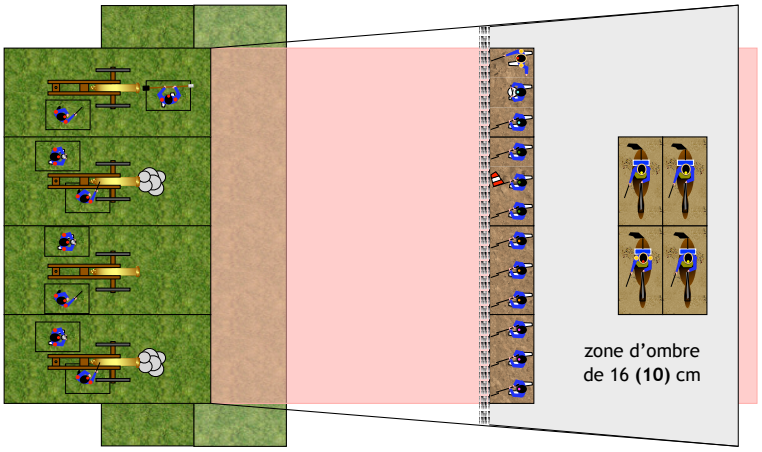
*• L'unité **C** fait un angle **faisant moins** de 45° avec la perpendiculaire de la batterie, les sections 3 et 4 bénéficient du bonus tir d'écharpe (les deux boulets traversent plusieurs pelotons).*

Rappel : *les boulets traversent les rangs d'une unité placée sur une pente de niveau 1 mais s'arrêtent à la ligne de crête (par souci de simplification).*

Pente de niveau 1 :

• Une compagnie d'artillerie en batterie dans une pente de niveau 1 peut tirer en bas avec un malus. Elle peut tirer par-dessus les obstacles linéaires au-delà de la zone d'ombre de 16 **(10)** cm de profondeur, mais à **boulet uniquement** et elle ne bénéficiera que de la moitié de son facteur **Rangs**.

• Une batterie ne peut pas tirer par-dessus une unité amie, sauf si celle-ci se trouve dans une zone d'ombre, auquel cas la batterie peut tirer à boulets.



Croquis :

• La batterie dans la pente de niveau 1 peut tirer sur le bataillon en ligne protégé par l'obstacle linéaire dur avec le malus de cible plus basse.

• L'escadron est invisible mais peut être touché par les boulets qui traversent le mur avec le malus.

• L'artillerie peut tirer au-delà de la zone d'ombre mais à boulets uniquement.

• Les distances ne sont pas à l'échelle.

Pente de niveau 2 :

• L'artillerie en batterie dans une pente de niveau 2 ne peut pas tirer en bas.*

• Une batterie en plaine située à portée de tir tendu ou moins, peut tirer sur une unité située dans une pente de niveau 2, mais elle ne bénéficiera pas de la pénétration des rangs *(elle en bénéficie quand l'unité est sur une pente de niveau 1).**

** Dans le cadre d'une reconstitution historique, elle peut tirer parallèlement à la pente ou sur une unité située au même niveau.*

** Les boulets remontent les pentes de niveau 1 mais pas celles de niveau 2 !*

Village :

• Une batterie peut tirer sur un village si elle a vu un ennemi y entrer.

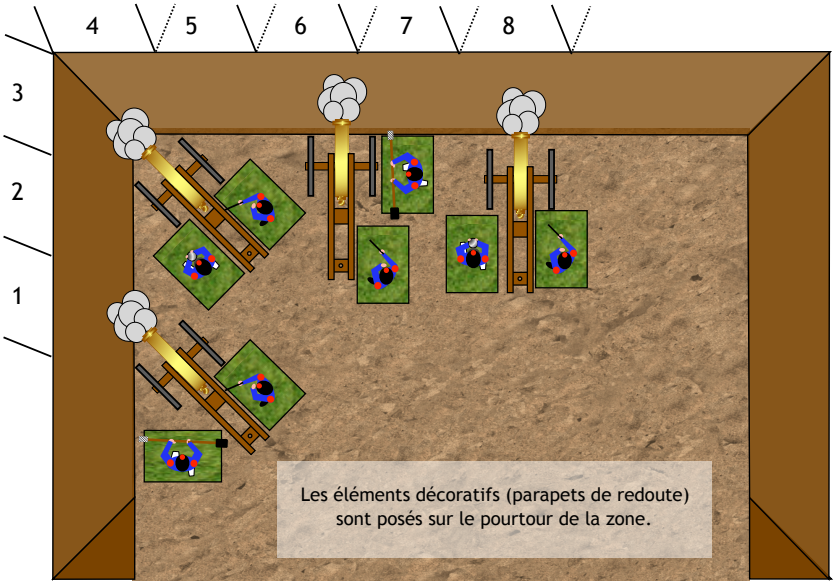
Redoute :

• Une unité tire depuis le bord de la redoute et elle est considérée au bord quand on lui tire dessus. Il faut mesurer au bord de la zone, autant de fois le front d'une demi-section* qu'il y a de figurines d'artilleurs *(voir croquis)*. La redoute est niveau 1, il y a donc un malus pour les tirs vers le bas (et vice-versa).

• Les canons ne bougent pas dans la redoute, leurs positions sont donc fixées, **pour toute la partie**, lors de leur premier tir.

• Même s'il y a des décors pour figurer la redoute.

** C'est le même quel que soit le calibre : 2,5 **(1,5)** cm.*



Croquis :

• La mesure des distances s'effectue à partir du périmètre de la zone figurant la redoute et non à partir des socles des figurines, la position exacte des figurines et des modèles n'a donc pas d'importance.

• Ici, 3 canons, c'est-à-dire trois figurines d'artilleurs, sont sur le côté gauche (1, 2 et 3) et les autres sont devant (4, 5, 6, 7 et 8) et ont tiré à gauche.

• La compagnie d'artillerie a tiré, les positions de tir (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8) resteront donc les mêmes jusqu'à la fin de la partie. Bien sûr, les canons numéros 4, 5, 6, 7 et 8, pourront tirer à 22,5° à droite (traits pointillés).

• Les figurines et la redoute ne sont pas à la même échelle.

LE TIR À BOULET

Portées de tir et malus :

• Suivant la distance à laquelle se trouve la cible, la batterie a un malus plus ou moins important.

Tir d'enfilade :

• S'il y a tir d'enfilade la valeur du facteur « **Rangs** » est ajoutée au facteur Feu.

Tir d'écharpe :

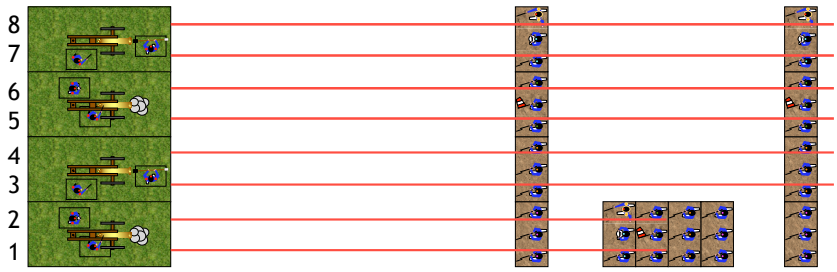
• S'il y a tir d'écharpe la moitié de la valeur du facteur « **Rangs** » *(arrondie à la valeur supérieure : 0,5 = 1 ; 1,5 = 2 ; 2,5 = 3, etc.)* est ajoutée au facteur Feu.

Pénétration des unités d'infanterie et de cavalerie :

• Les boulets traversent un certain nombre de rangs de figurines, ce nombre est indiqué par le facteur « **Rangs** » de la compagnie d'artillerie.

• Lorsqu'une batterie fait feu, les rangs des unités traversées successivement sont additionnés au fur et à mesure jusqu'à atteindre la valeur de ce facteur. La pénétration des boulets s'arrête quand cette valeur est atteinte *(voir croquis)*.

ATTENTION : il n'y a pas de pénétration des rangs pour les tirs d'enfilade ou d'écharpe. Le carré creux est toujours pris d'écharpe et compté sur 2 rangs.



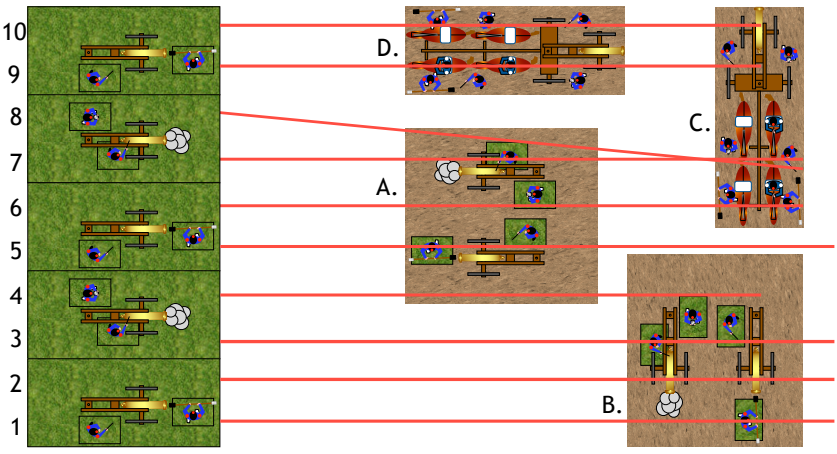
Pénétration d'une unité d'artillerie :

• Une section d'artillerie compte pour un rang de figurines.

• Quand une compagnie d'artillerie est en batterie, un tir de face (**A**, voir croquis ci-dessous) traverse un rang, un tir de flanc (**B**) traverse autant de rangs que de sections à la suite.

• Quand une compagnie d'artillerie est attelée, un tir de face (**D**) traverse autant de rangs que de sections, un tir de flanc (**C**) traverse deux rangs*.

ATTENTION : un tir d'enfilade ou d'écharpe sur une compagnie d'artillerie, attelée ou en batterie, ne donne pas de bonus.



• Les boulets s'arrêtent là, ils ne traversent pas l'unité.

• Le nombre de rangs restant à traverser par les boulets est diminué d'autant, voire réduit à zéro si la moitié des rangs ou plus a déjà été traversée.

• Les pertes ne sont donc pas multipliées par le nombre de rangs de l'unité.

Croquis :

– L'artillerie en batterie a un facteur « Rangs » de 3.

– Donc, les boulets des demi-sections 8, 7, 6, 5, 4 et 3 traversent les deux unités en ligne et continuent leur course.

– Les boulets des demi-sections 2 et 1 traversent la première unité en ligne et les deux premiers rangs de celle en colonne.

** Un seul rang s'il n'y a qu'une section.*

Croquis :

• La compagnie d'artillerie en batterie a cinq sections, soit dix demi-sections. Elle a un facteur « Rangs » de trois. Les unités d'artillerie adverses sont toutes considérées à deux sections :

*– les demi-sections 10 et 9 comptent 2 rangs pour **D** qui est attelée et de face et 1 pour **C**, attelé aussi mais de profil (total des rangs traversés : 2 + 1 = 3) ;*

*– les demi-sections 8, 7, et 6 comptent un rang pour **A** en batterie de face et 2 pour **C**, attelé et de profil (total des rangs traversés : 1 + 2 = 3) ;*

*– la demi-section 5 compte un rang pour **A** ;*

*– la demi-section 4 compte un rang pour **A** et deux rangs pour **B** ;*

*– les demi-sections 3, 2 et 1 comptent deux rangs pour **B** qui est en batterie et de profil.*

Exemple de calcul (1er croquis) :

• Une batterie à 6 fig. (Feu = 3, Rangs = 9, Dé = 0) tire sur 5 unités, toutes à portée de tir tendu :

*– Les boulets de la section n° 3 traversent les 4 rangs de l'unité **A**, le rang de l'unité **C** à 4 PV, les 4 rangs de l'unité **D** et s'arrêtent là (ils ont traversé 9 rangs).*

*– Les boulets de la section n° 2 traversent le rang de l'unité **C** à 4 PV (-1) et continuent.*

*– Les boulets de la section n° 1 traversent les 4 rangs de l'unité **B**, les 4 rangs de l'unité **E** et continuent.*

***3.** 2 figurines à facteur 3 font 1 point de perte. Les bataillons **A** et **D** ont 4 PP (1 PP x 4 rangs) chacun.*

***2.** Les 4 fig. à 2 font 1,5 soit 1 PP à l'escadron **C**.*

***1.** Les bataillons **B** et **E** ont 4 PP chacun.*

Les marqueurs roses représentent les reliquats.

Exemple de calcul (2e croquis) :

• Une batterie à 6 fig. (Feu = 3, Rangs = 8, Dé = 1) tire sur un bataillon en ligne. Elle tire tout droit puisqu'elle ne voit pas ce qu'il y a derrière sa cible. Les unités sont toutes à portée de tir tendu.

***1.** Six artilleurs à facteur 4 = 3 PP infligés à l'unité **A**. Les boulets ont traversé un rang.*

***2.** Les fig. des unités **B1**, **B2** et **B3** ont 4 PV = - 1, six fig. à facteur 3 = 2,5. Chaque escadron a 2 PP. Les boulets ont traversé trois rangs de plus.*

***3.** Les boulets de la section du centre, traversent le bataillon **C** en colonne ; 2 fig. à facteur 4 = 1 PP, les boulets traversent 4 rangs. Total = 4 PP.*

• En fin de Tir Tendu le boulet touche le sol avant de rebondir ; dans une zone difficile il va se « ficher » ou perdre beaucoup de son énergie.

*• Exemple : une batterie calibre 12 à 8 figurines ayant un facteur **Rangs** = 12 et tirant à portée de tir tendu, réduira le côté d'un village de 9,6 cm par tir en 25 mm et de **6,4 en 15 mm** (6 x 8, le résultat divisé par 10 ou 15).*

– En 25 mm, il faudra donc 2 tirs pour réduire le côté d'un village faisant 18 cm (9,6 cm x 2 = 19,2 cm).

** Par le propriétaire des figuratifs !*

Calculs successifs sur plusieurs unités :

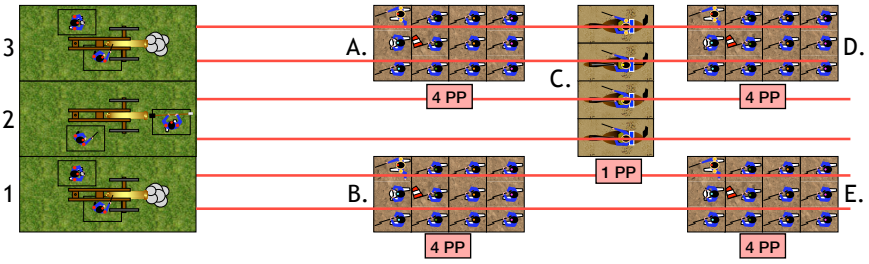
– le facteur de dégât est calculé pour la première unité ;

– le résultat est lu sur le tableau de pertes au croisement de la colonne « Nombre de figurines tirant » et de la rangée qui correspond au « Facteur de dégât » ;

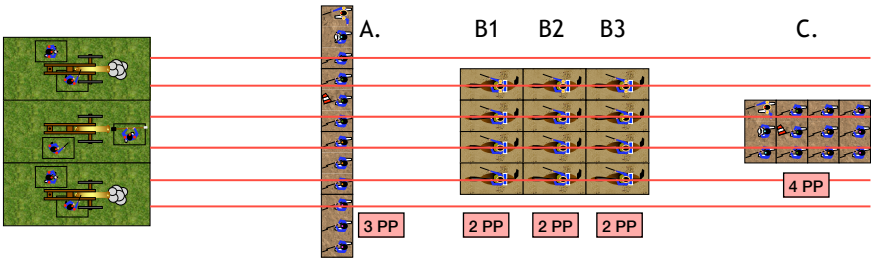
– puis ce résultat est multiplié par le nombre de rangs traversés par les boulets, nombre qui ne doit pas dépasser la valeur du facteur « **Rangs** » de l'artillerie ;

– si le facteur « **Rangs** » est supérieur au nombre de rangs de la première unité, le calcul est refait pour l'unité se trouvant derrière et ainsi de suite, jusqu'à ce que le total des rangs traversés atteigne la valeur du facteur « **Rangs** ».

• Les reliquats peuvent être gérés au dé à la fin des calculs. Un dé est lancé pour chaque reliquat, les figurines qui tombent sont ôtées en commençant par le plus gros reliquat, sinon par la première des unités touchées.



1er croquis (les distances ne sont pas à l'échelle)



2e croquis (les distances ne sont pas à l'échelle)

Pénétration des obstacles :

• Les boulets ne traversent pas les constructions (village et redoute).

• Ils parcourent 8 **(5)** cm dans les zones boisées denses et traversent les autres obstacles en gardant le malus correspondant.

• Si la portée en tir tendu se termine dans une zone difficile, les unités touchées au-delà sont considérées en abri dur.

Effet du boulet sur les abris durs :

• Une batterie qui tire à boulet sur un obstacle linéaire dur, réduit celui-ci en abri léger pour le test moral de confrontation **uniquement**.

• Une batterie calibre 12 ou assimilé qui tire à boulet sur un village, réduit celui-ci en abri léger pour le test moral de confrontation **uniquement**.

• La longueur réduite en abri léger à chaque tir, est égale à la valeur du facteur « **Rangs** » de la batterie d'artillerie multipliée par le nombre de figurines tirant, le tout divisé par 10 **(15)** jusqu'à portée de **tir tendu** et par 20 **(30)** au-delà.

• Le mur ou le côté de la construction doit être entièrement réduit en abri léger pour être compté ainsi au test moral de confrontation, donc, chaque tir doit être additionné jusqu'à ce que la longueur nécessaire soit atteinte.

Rappel : une unité ne tire pas sur un obstacle sans occupants visibles *(même s'il y a des figuratifs)*. **Mais** si des projectiles continuent leur course après avoir traversé une unité, les pertes infligées seront calculées* et notées sur les figuratifs.

OBUSIERS et FUSÉES

• Les obusiers tirent des obus et des boîtes à mitraille. Les obus étaient tirés soit à l'horizontal comme les boulets, jusqu'à portée **Utile** maximum, soit en courbe par-dessus les obstacles (unité ou élément de terrain). Les fusées étaient tirées en courbe uniquement. Pour les tirs courbes, l'unité doit voir l'objectif ou être à une longueur de socle de cavalier ou moins d'une ligne de crête, soit 5 **(3)** cm.

• Les mortiers tirent uniquement des obus en courbe.

Incendier une zone d'habitations :

• Si une batterie munie d'obusiers ou de fusée prend pour cible une habitation, elle y mettra le feu si le dé aléatoire, qui s'ajoute à son facteur Feu, égale 6, ceci jusqu'à portée **maxi**. L'habitation brûlera pendant toute la partie.*

• Les troupes occupantes ne peuvent pas éteindre le feu mais peuvent tenter de le contrôler. Un dé est lancé* lors de la phase 3 suivante, s'il est supérieur à 1, le feu est contrôlé ; à la 2e période de feu, le dé devra être supérieur à 2, et ainsi de suite jusqu'à la 6e période où elles devront, de toute façon, évacuer le village, ceci du côté désiré, sinon elles seront éliminées et compteront comme pertes.

** Le feu **doit** être représenté par un marqueur ou un accessoire (coton, bourre d'aquarium) peint ou non.*

** S'il y a une compagnie de génie ajouter 1 au résultat du dé.*

Batterie d'obusiers et de fusées :

• Si une batterie compte plusieurs sections d'obusiers ou est constituée uniquement d'obusiers ou de fusée il sera lancé un dé à 6 faces par section. Les résultats des dés seront additionnés au facteur Feu, ceci pour simuler l'imprécision de leurs tirs et la variabilité des dégâts. Ainsi, une batterie comptant trois sections d'obusiers, aura trois chances, d'obtenir un 6 au dé, mais le chiffre aléatoire à ajouter au facteur Feu pour le calcul des pertes ira de - 3 à + 3 !

Rappel : 6 = + 1 ; 1 = – 1 ; les autres faces = 0.

• Une compagnie d'artillerie pouvait avoir un ou deux obusiers ou n'être constituée que d'obusiers. Plus elle avait d'obusiers plus elle avait de chance de mettre le feu, mais les pertes causées par l'explosion des obus étaient très aléatoires (comme pour les fusées).

LE TIR À MITRAILLE

Portées de tir et malus :

• Le tir à mitraille peut être effectué de zéro jusqu'à portée de grosse mitraille.

Tir d'écharpe :

• S'il y a tir d'écharpe un bonus est ajouté au facteur Feu.

Pénétration des unités :

• La mitraille ne traverse pas les unités en ordre serré et l'artillerie attelée. Les tirailleurs et l'artillerie en batterie sont des écrans traversables qui arrêtent une partie des biscaïens* et protègent d'autant les unités situées derrière eux. Chaque type d'écran a une valeur** qui est déduite du facteur du tireur lors du calcul des points de perte infligés à l'unité située derrière l'écran.

• Les balles de mitraille forment un cône allongé, comme un cornet de glace ; des balles s'enfoncent dans la terre, ou ricochent, d'autres passent au-dessus des têtes !
À environ 140 pas les balles d'une boîte à mitraille sont dispersées dans un cercle de 15 pas de diamètre ayant pour centre le canon ; à environ 280 pas les balles sont dispersées dans un cercle de 30 pas de diamètre ; à environ 420 pas le cercle de dispersion fait 45 pas de diamètre.

** Les biscaïens sont des grosses balles en fer battu.*

*** La valeur d'un écran de tirailleurs en Ordre Ouvert est divisée par deux si ceux-ci sont ApT.*

***Note :** des tirailleurs ApT en Ordre Étendu n'ont aucune perte, donc ils n'arrêtent aucun biscaïen.*

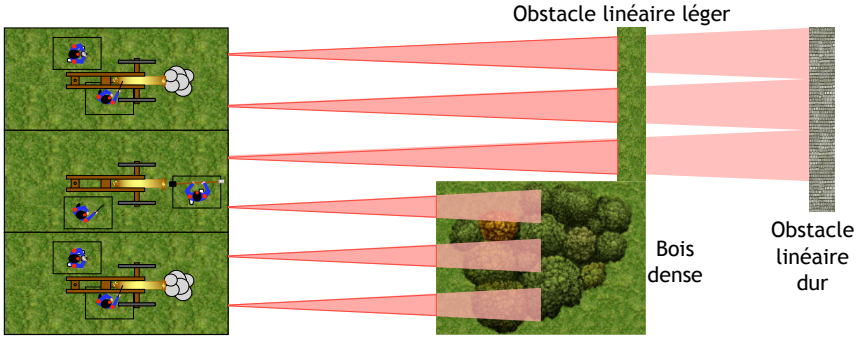
Pénétration des obstacles :

• La mitraille ne traverse pas les abris durs (construction, obstacle linéaire). Elle parcourt 8 **(5)** centimètres dans les zones boisées denses, 16 **(10)** centimètres dans les zones d'abris légers et traverse les obstacles linéaires légers, le tout avec le malus d'abri léger.

Croquis :

• La mitraille traverse l'abri léger avec un malus mais ne traverse pas le mur (obstacle linéaire dur).

*• Elle parcourt 8 **(5)** cm dans le bois dense avec le malus d'abri léger.*



TIRS D'ARMES LÉGÈRES

Portées de tir et malus :

• Toutes les armes légères ont un malus au-delà de leur demi-portée.

• Les mousquetons de la cavalerie ont une portée de 24 **(15)** centimètres.

• Les fusils, les arcs et les carabines en ordre serré ont une portée de 32 **(20)** cm.

• Les carabines ont une portée de 48 **(30)** centimètres mais **uniquement** quand les tireurs sont en tirailleurs.

• Les tirailleurs qui se sont déplacés en terrain nu à vitesse ordinaire au lieu de vitesse accélérée, peuvent tirer sur un ennemi qui a été visible et à portée de feu durant toute la durée leur déplacement (période complète ou 2e demi-période).

Angle de tir :

• Les figurines d'une unité en ordre serré tirent droit devant elles. Elles peuvent tirer avec un angle de 22,5° si un général hiérarchique* est au contact de l'unité, sinon il est interdit de concentrer son feu sur une seule cible.

• Les tirailleurs, ou les figurines d'une unité d'infanterie en ordre serré dans une construction (village, redoute), peuvent tirer avec un angle de 45°. Ils peuvent concentrer leurs tirs sur la ou les cibles présentes dans leur champ d'action.*

• Une figurine qui touche partiellement la cible comptera pour le tir.

Pénétration :

• Les balles ne traversent pas les unités en ordre serré, l'artillerie (attelée ou non), les constructions et les obstacles linéaires. Elles font 8 **(5)** cm dans les zones boisées denses et les zones d'abris légers, avec le malus d'abri léger, et traversent les zones cultivées sans malus.

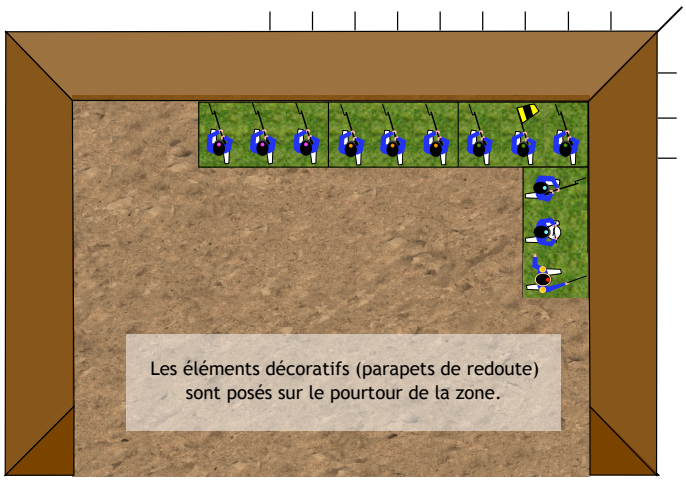
• Les unités situées à 8 **(5)** centimètres **ou moins** derrière les tirailleurs, peuvent être touchées mais elles bénéficient de la protection de l'écran qu'ils forment. La valeur de l'écran est déduite du facteur du tireur lors du calcul des points de perte infligés à l'unité située derrière les tirailleurs.

• Une unité ne peut pas tirer par-dessus une autre.

Construction, redoute :

• L'infanterie tire depuis le bord d'une zone d'habitation ou d'une redoute et elle est considérée au bord quand on lui tire dessus. Il faut mesurer en lisière de la zone autant de fois 1,5 **(1)** cm, soit le front d'une figurine en ordre serré*, qu'il y a de figurines dans l'unité, ceci même dans les coins car les figurines n'ont pas de flanc quand elles garnissent un obstacle *(voir croquis)*.

• La redoute est niveau 1, l'unité qui tire vers le bas a donc un malus, de même quand une unité en plaine lui tire dessus.



• Ceci pour simuler le fait que les tirailleurs pouvaient se déplacer et faire feu, ils s'arrêtaient pour recharger leur arme et pour viser.

** L'unité pourra ainsi concentrer son feu sur une unité ennemie dont le front est plus petit que le sien.*

** Si un général hiérarchique est à leur contact, ils peuvent tirer sur **une seule** cible (voir l'ordre de priorité des cibles page 78).*

• Les balles destinées aux tirailleurs ne les atteignaient pas tous, elles continuaient leur course et touchaient le sol à une certaine distance derrière eux. Les balles n'étaient pas dangereuses au-delà de cette distance.

• L'ennemi tire sur le bord de cet élément.

** Évidemment, si l'unité est en ordre ouvert, il faut prendre le front d'un socle de tirailleur, soit 3 **(2)** cm.*

Croquis :

• La mesure des distances pour le tir s'effectue à partir du bord de la zone et non à partir des bases de sous-unité, ceci permet de laisser les décors en place lors des mesures.

• Sur les 12 soldats : 9 tirent sur le front de la redoute et 3 tirent sur le côté droit.

• Les tirets montrent comment mesurer en lisière de zone. Celui de coin rappelle que les figurines d'infanterie peuvent tirer dans un angle de 45°.

PROCÉDURE DE TIR

Mesures de l'angle de tir et de la distance :

• La mesure de la distance s'effectue à partir du front de l'unité.

• Si l'unité borde une zone ou est collée à un obstacle linéaire, la mesure se fait à partir du bord de l'élément et non à partir du front de l'unité.

• La mesure de l'angle s'effectue en posant l'Anglette contre le front de l'unité.

• Ceci permet de laisser les décors (haie, mur, parapet de redoute, maison) en place lors des mesures.

Calcul du Facteur de dégât :

– prendre le facteur feu de l'unité (donné dans ses caractéristiques) ;
– ajouter le résulta d'un jet de dé : 1 = « – 1 » ; 6 = « + 1 » ; les autres = « 0 » ;
– ajouter ou retrancher les facteurs de tir *(voir la liste des facteurs)*.

Résultat en Points de Perte ou PP :

• Le résultat doit être lu sur le tableau de pertes, à l'intersection de la colonne « **Nombre de figurines tirant** » et de la rangée « **Facteur de dégât** ». Si l'unité subit plusieurs tirs dans la période, les pertes sont notées puis cumulées avant le lancer du dé de reliquat. Les **PP** d'un tir d'une demi-période sont divisés par 2.*

** Exemple, la cible n'est plus visible la 2e ½ période. En cas de division, les PP sont arrondis au supérieur.*

Écran traversable :

• La valeur des écrans traversables* est déduite lors des calculs.

** Unités en tirailleurs et artillerie en batterie.*

Multiplicateurs du résultat* :

• Les points de perte (**PP**) infligés par un tir à boulet doivent être multipliés par le nombre de rangs de l'unité traversés par ces mêmes boulets.

• Les **PP** *(résultat lu sur le tableau de pertes)* infligés par des tirailleurs **ApT** en ordre étendu sont multipliés par deux.

• Lors d'un feu d'arrêt à mitraille, les **PP** *(le résultat)* sont multipliés par deux.

** Le résultat est arrondi au supérieur.*

0,5 dans le tableau de pertes :

• Il faut ignorer le 0,5 derrière un nombre sauf si celui-ci doit être multiplié pour obtenir le résultat définitif ou s'il doit être additionné à d'autres résultats dans le cas où la cible a subi plusieurs tirs dans la phase.

• En cas d'addition, de multiplication ou de division, le résultat est arrondi à l'entier supérieur *(exemple : 3,5 x 5 rangs traversés par les boulets = 17,5 arrondis à 18 PP)*.

• Le 0,5 derrière un nombre est pris en compte uniquement quand les pertes sont notées sur papier ou gérées avec les marqueurs.

Résultat hors tableau de pertes :

• Pour trouver le résultat quand il y a plus de vingt-quatre figurines qui tirent, il faut ajouter au résultat correspondant à ces vingt-quatre figurines celui correspondant aux figurines supplémentaires, en additionnant les 0,5 éventuels.

• Exemples : 25 figurines facteur 3 = 24 figurines facteur 3 + une fig. facteur 3, soit 10,5 + 0,5 = 11 ; ou 27 figurines facteur 1 = 24 figurines facteur 1 + 3 figurines facteur 1, soit 6,5 + 1 = 7,5 qui est arrondi à 8.

Calcul avec des facteurs différents :

• Si des sous-unités possèdent des facteurs de feu différents, le calcul est effectué sur la base du facteur le plus faible, si le nombre de figurines qui ont un facteur supérieur est au moins égal au quart du total des tireurs, la lecture du résultat est décalée d'une case à droite, comme si une figurine de plus était comptée.

• Ce procédé qui accélère le jeu en évitant les calculs, est conseillé chaque fois qu'au moins le ¼ des figurines concernées a un facteur différent des autres.

• Exemples :

– un bataillon français a 18 figurines, tire : les fusiliers ont un facteur 4 mais les 2 pelotons d'élite (grenadiers et voltigeurs), soit 6 figurines (le tiers de 18), ont un meilleur facteur, la lecture du résultat est donc décalée d'une colonne à droite, ainsi au lieu de faire 9 pertes à son adversaire le bataillon lui en fait 10.

– une compagnie d'artillerie de 8 figurines facteur 2, est associée à une autre de 6 figurines facteur 3. La grande batterie ainsi formée a donc un facteur de 2, comme plus du quart des artilleurs a un facteur de 3, la lecture du résultat est décalée d'une colonne à droite, ainsi au lieu de faire 4 pertes (14 figurines à 2 de dégât), la grande batterie inflige 5 pertes (15 figurines à 2 de dégât).

FACTEURS COMMUNS À TOUS LES TIRS

Tir incontrôlé :

• Une unité surprise ou qui a ce résultat à un test de confrontation, a un malus.

Cible officier isolé :

• Une unité qui tire sur un officier isolé et **visible** a un malus.

Cible en batterie :

• L'unité qui tire sur une compagnie d'artillerie en batterie a un malus. Une unité en batterie est un écran traversable par **la mitraille**.

Cible en tirailleurs (fourrageurs) :

• L'unité qui tire sur des tirailleurs a un malus plus ou moins important suivant s'ils sont en ordre ouvert ou en ordre étendu et sont **ApT** ou non. Une unité en tirailleurs est un écran traversable par les projectiles.

• Des tirailleurs ApT se protègent mieux !

Cible colonne fermée en masse ou carré plein :

• L'unité qui tire a un bonus, sauf si elle tire à boulet puisque ce sont les rangs traversés qui comptent dans ce cas.

Cible plus haute ou plus basse : *

• Une unité qui tire sur une cible située plus haut ou plus bas qu'elle, a un malus. C'est le front du tireur ou de la cible qui doit être pris en compte.

** Les tirs d'obus en courbe n'ont pas ce malus.*

Cible en abri léger : *

• L'unité a un malus sauf l'artillerie qui tire à boulet.

** Les tirs d'obus en courbe n'ont pas ce malus.*

Cible en abri dur, chemin creux : *

• L'unité qui tire a un malus. L'artillerie calibre 12 n'a pas ce malus quand elle tire à boulet sauf sur une redoute et un chemin creux.

** Les tirs d'obus en courbe n'ont pas ce malus.*

FACTEURS PROPRES AUX ARMES LÉGÈRES

Cible en cuirasse :

• Une unité qui tire sur une cible dotée de cuirasses a un malus sauf les tirailleurs munis de carabines. Il n'y a pas de malus si les tireurs tirent dans le **dos** d'une unité dotée de demi-cuirasse (ou plastron).

Tirailleurs ApT :

• Les tirailleurs **ApT** ont un bonus.

Tir posé :

• Une unité d'infanterie dont le colonel a le marqueur d'attitude « Défendre » a ce bonus contre un obstacle linéaire, dans une zone d'habitation, une redoute ou un chemin creux. Les tirailleurs **immobiles** contre un obstacle linéaire ou dans une zone ont le bonus de tir posé sauf dans les zones cultivées.

*• Pour l'infanterie en **ordre serré**, le résultat du tir est divisé par deux, arrondi au supérieur, car seuls les soldats du premier rang pouvaient tirer.*

Unité désorganisée :

• Une unité désorganisée a un malus.

Par écran traversé :

• La valeur de l'écran traversable est déduite du facteur de l'unité considérée.

Au-delà de la demi-portée :

• Le résultat (**PP**) est divisé par 2 si la cible est au-delà de sa demi-portée.

• En cas de division, les PP sont arrondis au supérieur.

Infanterie ApT en ordre étendu :

• L'infanterie **ApT** en ordre étendu multiplie son résultat (**PP**) par deux.

Feu d'arrêt :

• Les **PP** infligés sont multipliés par deux (arrondis au supérieur).

Rappel : *les tirs d'artillerie sont inefficaces sur une unité ApT en ordre étendu.*

FACTEURS PROPRES AUX TIRS d'ARTILLERIE

TIRS À BOULET

Cible figurine à 4 PV en ordre serré :

• L'artillerie qui tire sur une unité en ordre serré à 4 **PV**, voire moins, a un malus.

Cible figurine à 8 PV en ordre serré :

• L'artillerie qui tire sur une unité en ordre serré à 8 **PV**, voire plus, a un bonus.

Au-delà de Tir Tendu :

• Si la cible est au-delà de la portée en tir tendu, l'artillerie a un malus.

Au-delà de la portée Utile :

• Si la cible est au-delà de portée utile, l'artillerie a un malus plus important.

Total des pertes infligées à une unité en colonne :

• Si la cible est en colonne et n'est pas sur une pente de niveau 2, le nombre de **PP** lu sur le tableau est multiplié* par le nombre de rangs traversés.

** Le résultat est arrondi au supérieur s'il finit en 0,5.*

Cible sur pente de niveau 2 :

• L'artillerie peut tirer sur une cible positionnée sur une pente de niveau 2 si elle est à portée de Tir Tendu. Les boulets ne traverseront qu'un rang.*

** Les boulets ne remontent pas une pente de niveau 2. Ils remontent une pente de niveau 1 mais s'arrêtent à sa ligne de crête.*

Tir d'écharpe :

• Si l'artillerie effectue un tir d'écharpe, la moitié de la valeur de son facteur « **Rangs** » (arrondie au supérieur) est ajoutée à son facteur Feu.

Tir d'enfilade :

• Si l'artillerie effectue un tir d'enfilade, la valeur de son facteur « **Rangs** » est ajoutée à son facteur Feu.

TIRS À MITRAILLE

Mitraille :

• L'artillerie qui tire à mitraille a un bonus.

Calibre 8, 9, 12 et obusiers :

• Les canons de calibre 8, 9 ou 12 et les obusiers, ont un bonus supplémentaire.

Au-delà de la portée petite mitraille :

• Si la cible est au-delà de la portée petite mitraille, l'artillerie a un malus.

Tir d'écharpe :

• L'artillerie qui effectue un tir d'écharpe sur sa cible, a un bonus.

Par écran traversé :

• La valeur de l'écran traversable est déduite du facteur de l'unité considérée.

• La valeur de l'écran formé par les tirailleurs ApT est plus faible voire nul car ceux-ci se cachent mieux et « stoppent » beaucoup moins de balles d'armes légères et de biscaïens (grosses balles en fer battu).

Feu d'arrêt :

• Les pertes infligées sont multipliées par deux.

Phase 5 de la séquence de jeu

CONFRONTATIONS

PRINCIPES

Attention : un test moral de confrontation est effectué dès que deux unités sont **face à face** à distance de confrontation suite à un mouvement d'approche ou de charge **OU** si l'une des deux est en arrêt ou si elles sont en mêlée.

• Le test de confrontation permet de savoir qui gagne l'affrontement et, donc, qui continuera son mouvement ou qui arrêtera la progression de son adversaire.

• Il détermine aussi le comportement des unités et les mouvements qui peuvent en découler, ainsi que les bonus-malus en cas de tir défensif et de mêlée.

Attaques multiples de face :

• Si plusieurs unités attaquent une ligne de face, il sera fait un test par attaquant, l'unité en ligne se comptera tous ses bonus-malus une fois pour toutes.

Attaque de flanc ou par l'arrière :

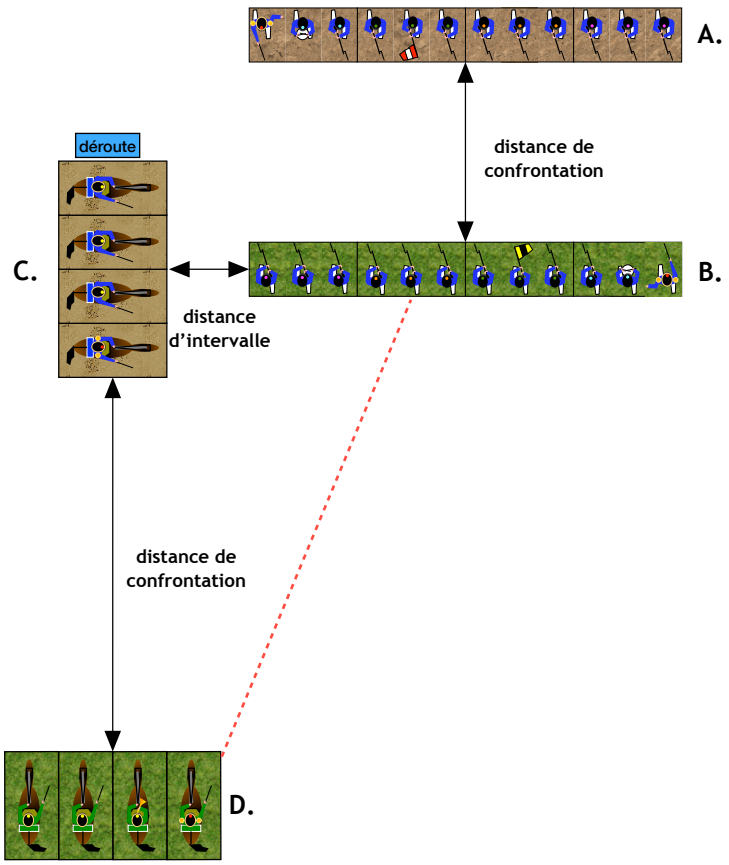
• Une unité attaquée de flanc ou par l'arrière perd automatiquement la confrontation et part en retraite contre l'infanterie, en déroute contre la cavalerie. Il n'y a pas lieu d'effectuer un test puisqu'il n'y a pas de face à face !

• Une unité confrontée ou en mêlée, est automatiquement prisonnière si elle est attaquée de flanc ou par l'arrière par une unité de cavalerie, par l'arrière par une unité d'infanterie.

• Bien sûr, une unité ne présentera pas son flanc ou son arrière volontairement.

Priorité : dernière constituée, première résolue !

• Quand il y a une cascade de confrontations de flanc ou par l'arrière, c'est la confrontation constituée en **dernier** qui doit être résolue en **premier**.



Le « corps à corps »

• Autant la réalité des corps à corps ne peut être niée avant l'invention des armes à feu — encore que — autant ils paraissent de moins en moins probables au fur et à mesure des progrès de celles-ci, sauf pour les rencontres de cavalerie ou les combats dans les espaces restreints (constructions, tranchées).

• Même si, parfois, les adversaires sont à quelques pas, ce n'est pas un « corps à corps », mais une confrontation morale. On cherche à impressionner l'autre, à le persuader que l'on va venir au contact – mais venir au contact c'est aussi s'exposer à recevoir un coup !

• Seuls les vétérans aguerris (ce qualificatif prenant ici toute sa signification) franchiront les derniers mètres.

• Le mouvement de charge (l'unité le termine au galop ou à la course) et l'éventuelle poursuite de l'ennemi, désorganisent le vainqueur.

• Le bonus moral d'attaque correspond à la peur qui vous saisit quand un ennemi impressionnant arrive sur vous ! En effet, un cuirassier sur son grand cheval impressionne plus qu'un chasseur à cheval et un grenadier de la Garde plus qu'un fusilier de ligne.

• Les pertes sont à considérer comme une addition des morts et blessés réels mais aussi de ceux qui se sont sauvés ! En effet, la pression psychologique augmente au fur et à mesure de la diminution de l'espace vital entre les deux adversaires, les soldats des derniers rangs partent d'abord puis ceux du premier rang flanchent et la poursuite commence. D'ailleurs, c'est pendant la poursuite qu'il y a le plus de pertes, baïonnettes, épées, sabres et lances frappent des hommes qui, pour la plupart, ne songent qu'à fuir !

Croquis :

*• Les bataillons **A** et **B** sont face à face à distance de confrontation et doivent faire un test de confrontation.*

*• L'escadron **C** approche le bataillon **B** de flanc et s'arrête à la distance minimum de confrontation soit la distance d'intervalle, le bataillon pourrait donc être fait prisonnier…*

*• L'escadron **D** a l'ordre de soutenir le bataillon **B** dont une partie de l'arrière est bien dans sa zone d'action. L'escadron **D** charge l'escadron **C** de flanc et s'arrête à distance de confrontation. Cette confrontation est constituée en dernier.*

Donc :

*• La confrontation entre **D** et **C** est résolue en premier. L'escadron **C** reçoit automatiquement un marqueur de déroute. Il fera son mouvement obligatoire en phase une de la période suivante.*

*• L'escadron **D** termine son mouvement et vient au contact du flanc de l'escadron **C**, quitte à le pousser puisqu'il a chargé, il y a une mêlée et un calcul de pertes à effectuer.*

*• Le bataillon **B** n'est pas pris de flanc et fait donc un test moral de confrontation avec le bataillon **A**.*

A. Résolution du test moral de Confrontation

PROCÉDURE

• Pour la résolution du test, l'unité attaquante est celle qui a fait un mouvement d'attaque* ou qui l'a **annoncé** à partir du 2e tour de confrontation ou de mêlée, ou celle qui a avancé la première en cas de surprise mutuelle.

** Mouvement d'approche ou de charge.*

1. Les facteurs moraux propres à l'unité qui attaque sont additionnés, la somme obtenue correspond à son moral à cet instant. Si une unité s'est fractionnée en chargeant, il y a un test de confrontation par fraction confrontée.

2. Les facteurs moraux propres à l'unité qui contre-attaque*, tient, défend ou est à l'arrêt sont additionnés, la somme obtenue indique son moral à cet instant.

** Une unité qui a l'attitude « Attaquer » est considérée comme étant en contre-attaque, même si elle n'a pas pu déclarer une contre-charge.*

3. Enfin, le moral de l'unité qui contre-attaque, tient, défend ou est à l'arrêt, est soustrait du moral de celle qui attaque, la **différence** donne le résultat.

RÉSULTAT

1 – La différence égale 2 et plus :

• Si l'attaquant a chargé :

– l'attaquant termine son mouvement de charge (il charge à fond*) ;

** Il peut continuer à charger la période suivante si un ennemi est à portée de charge.*

– l'unité qui contre-attaque reçoit un marqueur d'allure déroute ;

– l'unité qui tient ou défend fait un tir incontrôlé et reçoit un marqueur déroute.

• Si l'attaquant a effectué un mouvement d'approche :

– l'attaquant avance **autant qu'il le désire** sans dépasser son mouvement total ;

• L'unité en approche contacte, ou non, l'ennemi et le pousse, ou non, sans dépasser son mouvement.

– l'unité, infanterie ou artillerie, qui tient ou défend face à de l'infanterie effectue un tir incontrôlé et reçoit un marqueur de retraite ou recule si elle est en tirailleurs ; face à de la cavalerie elle reçoit un marqueur déroute ou esquive si elle est en tirailleurs.

2 – La différence égale 1 ou 0, match nul :

– l'attaquant et le contre-attaquant avancent chacun de la moitié de la distance de confrontation, une mêlée est constituée mais sans bonus-malus.

– sinon, l'unité qui charge ou approche est à l'arrêt jusqu'au test suivant, l'infanterie effectue un tir incontrôlé. L'unité qui tient ou défend fait un feu normal.

3 – La différence égale - 1 et moins :

• Si l'attaquant a chargé :

• Il reçoit un marqueur d'allure et effectuera sa retraite ou sa déroute en phase une de la période suivante.

– l'attaquant retraite devant une unité qui tient ou défend, sinon il déroute ;

– l'unité qui contre-attaque termine son mouvement (elle charge à fond) ;

– l'unité qui tient ou défend effectue un feu d'arrêt.

• Si l'attaquant a effectué un mouvement d'approche :

• Il retraitera en phase une de la période suivante.

– l'attaquant reçoit un marqueur de retraite ;

– l'unité qui tient ou défend effectue un feu d'arrêt.

CAS PARTICULIERS :

• Une unité **déjà en retraite** qui obtient un résultat retraite ou déroute, reçoit un marqueur déroute et une unité **déjà en déroute** est éliminée.

• Une unité d'infanterie en carré qui obtient retraite ou déroute, est rompue, elle passe sans formation et perd ses bases (en plus du marqueur d'allure).

** À l'arrêt suite à une précédente confrontation.*

• Une unité à l'arrêt* qui gagne, avance jusqu'au contact de son adversaire et son marqueur « Arrêt ! » est ôté.

• À l'issue de ces tests :

– un bataillon, ou un escadron, alignera gratuitement tous ses pelotons sur la fraction la plus en arrière et gardera le plus mauvais marqueur d'allure ;

– une réunion de deux escadrons* ou un régiment de cavalerie fera de même, mais par escadron, chaque escadron devenant indépendant et gardant le plus mauvais marqueur d'allure de ses fractions ;

– bien sûr, si l'unité fractionnée a gagné tous ses tests elle se réunira au niveau de sa fraction la plus avancée avant de poursuivre son avance s'il y a lieu.

** Dans les cavaleries autrichiennes, russes et assimilées, les escadrons s'accolent par deux quand ils sont en ligne. Cette réunion de deux escadrons s'appelle une division.*

B. Pose des marqueurs d'allure

• Le résultat du test s'impose absolument, l'unité qui s'arrête, retraite ou déroute reçoit le marqueur d'allure correspondant sauf une unité en tirailleurs (fourrageurs) qui aura les marqueurs « recul ou esquive » si elle risque d'être rattrapée.

• L'unité n'obéit plus à son colonel* et garde son marqueur d'allure jusqu'au prochain test de moral ou de confrontation.

** Donc, au joueur !*

C. Tir défensif

• L'unité qui tient ou défend, effectue son tir défensif avec l'éventuel bonus ou malus correspondant au résultat du test.

• Seules les sous-unités physiquement confrontées feront feu sur l'attaquant. Si l'unité a été attaquée lors d'un changement de formation ou d'une réorganisation, seule la fraction immobile pourra tirer.

• Le reliquat du tir défensif s'ajoutera aux pertes dues à la mêlée éventuelle qui suit, si besoin un dé posé derrière l'unité indiquera le montant de ce reliquat.

D. Avance, poussée…

• L'unité qui a effectué un mouvement d'approche avance autant que désiré sans dépasser son mouvement total. Celle qui charge à fond termine son mouvement total en poussant si besoin l'unité adverse et a une cause de désorganisation.

Important : l'unité s'arrêtera à distance de confrontation d'un autre ennemi. Un autre test de confrontation sera effectué après l'avance des éventuelles unités en soutien*. Si ce nouveau test est gagné elle terminera son mouvement d'attaque en poussant les deux unités et aura une nouvelle cause de désorganisation.

• Une unité à l'arrêt suite à une précédente confrontation va au contact de son adversaire.

** L'esprit de ce point de règle est : si l'unité doit ou veut avancer de son mouvement complet dans la période, elle doit pouvoir le faire et ses soutiens aussi !*

Avance sur l'artillerie :

• L'unité peut soit pousser les servants, soit s'arrêter contre la base d'artillerie si celle-ci est attelée ou dessus si elle est en batterie.

• Une unité qui traverse une batterie, ou s'arrête dessus, **suite à la mêlée**, perd ses bases de sous-unité.

• Les modèles de canon abandonnés sont capturés et comptent dans les pertes. Une base d'artillerie attelée sera traitée comme une unité prisonnière.

Unité fougueuse :

• Une unité fougueuse qui gagne un test de confrontation doit tester son moral. Si elle devient **impétueuse** elle doit aller au bout de son mouvement et sera en mêlée si elle contacte, voire pousse, son adversaire. Elle le poursuivra jusqu'à ce qu'il sorte de table ou bien chargera l'ennemi le plus proche* la période suivante.

** Si le précédent a été éliminé ou est prisonnier.*

et Mêlée éventuelle

Une mêlée est constituée dans les cas suivants :

– une des unités confrontées est de la cavalerie ayant obtenu charge à fond ;

– il y a match nul entre des unités en ordre serré qui se sont chargées ;

– l'unité attaquée était à l'arrêt après une confrontation la période précédente ;

– l'unité qui a perdu le test **défend** une construction (village, redoute) ou un chemin creux (tranchée) ;

– les unités confrontées sont **dans** une construction, sauf en cas de match nul ;

– l'unité qui a gagné le test est devenue impétueuse **ou bien** le joueur a annoncé qu'elle poursuivra son adversaire en retraite ou pire, la période suivante.

Attention : une mêlée constituée suite à un match nul, dure tant que les unités font match nul aux tests de confrontation des périodes suivantes.

Désorganisation :

• La mêlée est une cause de sans formation. Cependant, une unité qui a chargé, traversé un obstacle, etc., donc déjà désorganisée, sera sans formation à l'issue de la mêlée sans malus supplémentaire.

Poursuite en mêlée :

• Une unité qui poursuit en mêlée un adversaire qui déroute pourra le faire à la même vitesse *(sauf infanterie contre cavalerie)*, ceci sans malus supplémentaire.*

** L'unité est et reste sans formation.*

PROCÉDURE DE CALCUL DE PERTES

Détermination du nombre de combattants en mêlée :

• Seules les figurines au contact* – même partiellement – combattent. L'unité ayant **gagné** le test de confrontation compte en plus la sous-unité *(peloton pour l'infanterie, division pour la cavalerie)* qui débordait** lors du test de confrontation. Les figurines perdues lors du feu défensif sont ôtées avant le contact.

• L'artillerie attelée combat avec toutes ses figurines puisqu'elle n'a qu'une base.

** Si une base est incomplète, les figurines restantes seront serrées du côté de la mêlée !*

*** Une de chaque côté au maximum.*

Calcul du Facteur de dégât :

• Les facteurs de mêlée sont additionnés *(voir la liste des facteurs)*.

Résultat en Points de Perte ou PP :

• Le résultat est donné dans le tableau de pertes, à l'intersection de la colonne « **Nombre de figurines combattant** » et de la rangée « **Facteur de dégât** ».

• Les pertes infligées par l'unité sont annoncées à l'adversaire.

• Si l'unité est attaquée par plusieurs ennemis, les pertes infligées sont cumulées avant le lancer du dé de reliquat.

Match nul :

• Une mêlée constituée suite à un match nul, dure jusqu'à ce qu'une des unités perde un test de confrontation. Le calcul des pertes est effectué après le test.

• Les unités effectuent un test de confrontation à chaque phase 5.

Officier en mêlée :

• Un officier au contact lors du test moral de confrontation, participe à l'éventuelle mêlée et son sort est testé à l'issue de celle-ci *(voir chapitre « Les Pertes »)*, **sauf** s'il s'est servi de son charisme en négatif pour baisser le moral de l'unité.*

** Exemple, le joueur a compté en négatif le charisme d'un officier pour tenter de faire retraiter l'unité qui est en mêlée.*

Génie en mêlée :

• Si l'adversaire fait tomber au moins deux figurines, une des deux sera du Génie s'il obtient six en lançant un dé à six faces (dé aléatoire).

• *Les chevaux répugnent à marcher sur des corps.*

• *OÉ = Ordre Étendu.*

FACTEURS DE MÊLÉE

Facteur de base :

• Toutes les unités ont le même facteur de combat de base.

Infanterie à 4 PV :

• Les unités d'infanterie dont les figurines ont quatre points de vie (**PV**), voire moins, ont un malus au combat.

Infanterie à 8 PV :

• Les unités d'infanterie dont les figurines ont huit points de vie (**PV**), voire plus, ont un bonus au combat.

Cavalerie contre Ordre Étendu couché :

• La cavalerie a un malus contre l'infanterie en Ordre Étendu couché.

Cavalerie contre troupe à pied :

• Les unités de cavalerie ont un bonus contre les troupes à pied *(sauf OÉ couché).*

Cavalerie contre cavalerie :

• Toute unité de cavalerie qui combat de la cavalerie a un malus.

Unité en charge à fond ou poursuite en mêlée :

• Une unité qui charge à fond ou qui poursuit en mêlée a un bonus.

• Une unité de cavalerie équipée de lances a un bonus supplémentaire.

Unité en déroute :

• Une unité en déroute a un malus qui est plus important contre la cavalerie.

Adversaire muni d'une cuirasse :

• Si son adversaire est muni d'une cuirasse, d'une demi-cuirasse (plastron), voire d'un bouclier, l'unité a un malus.

• Si l'adversaire muni d'une demi-cuirasse (plastron), voire d'un bouclier, est en **retraite ou pire**, l'unité n'a pas de malus.

E. Mouvement des unités en soutien

• Les unités en soutien de l'unité qui a gagné le test de confrontation, peuvent la suivre dans son mouvement et avancer à leur tour suffisamment pour garder, si c'est possible, le même écart qu'avant le test, **mais** sans dépasser leur capacité de mouvement. Ainsi, ils compteront peut-être encore pour un éventuel test moral de confrontation !

• Bien sûr, les colonels des régiments qui se sont déplacés les suivent.

• De même pour les supérieurs hiérarchiques du colonel à condition qu'il leur reste du mouvement.

Important : une unité en charge à fond peut continuer la période suivante si un ennemi est à portée de mouvement de charge. Elle aura son bonus de charge mais sera au minimum désorganisée puisque la charge à fond est une cause de désorganisation.

EXEMPLES

Attention : les valeurs des facteurs ne servent que pour les exemples de ce chapitre.

• Les distances données sont celles des unités rapides, sauf précision, dans l'échelle 15 mm. Les durées et les calculs sont valables pour l'échelle 25 mm.

Croquis :

Le bataillon peut passer en ordre ouvert de 2 façons :

– soit sur place en étendant son front de six centimètres de chaque côté ce qui lui prend une demi-période (vitesse accélérée ÷ 2) et il lui restera une ½ période (6,25 arrondis à 6,5) pour avancer en tirailleurs (flèches vertes) ;

– soit en étendant son front en avant à vitesse accélérée. Les flèches rouges représentent le mouvement des figurines aux extrémités qui parcourent 12,5 cm.

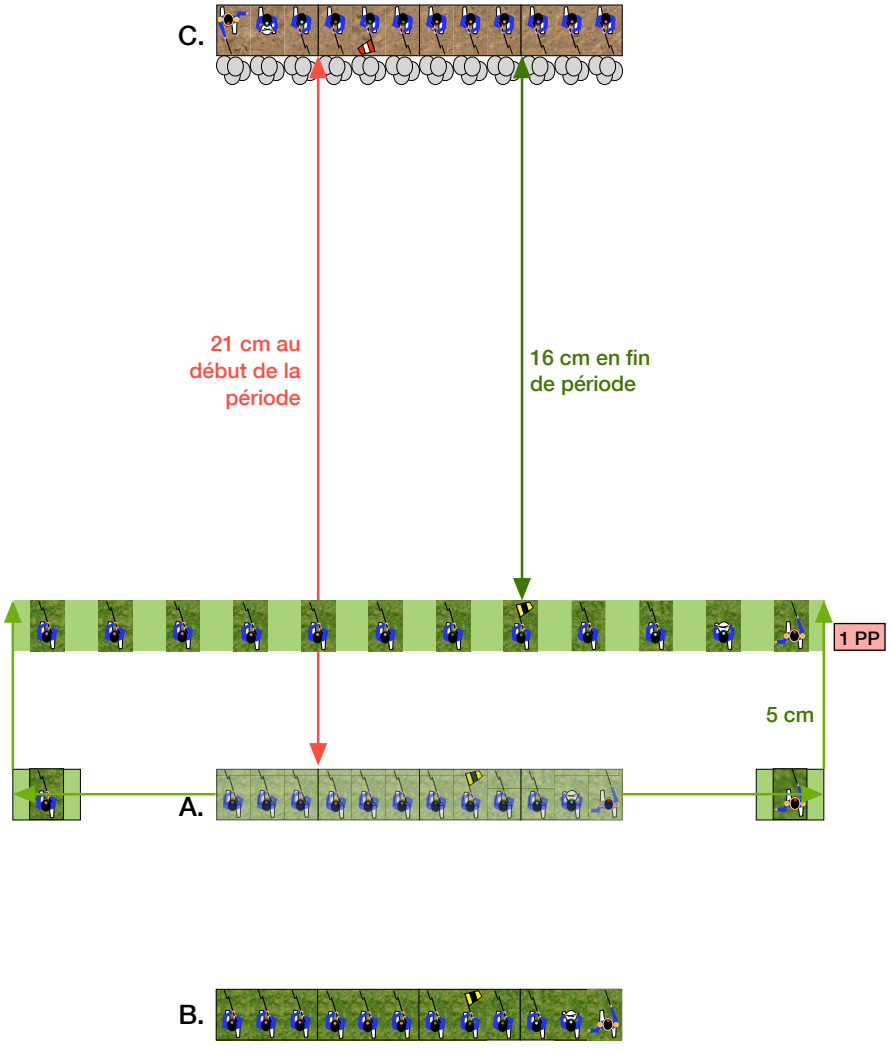
• Dans le 1er cas le changement de formation prend seulement une ½ période mais l'unité n'avancera ensuite que d'un demi-mouvement. Dans le 2e cas le changement de formation prend une période mais l'unité avance d'environ 11 cm en ligne droite puisque les 12,5 cm sont faits en oblique.

Passage d'ordre serré à ordre ouvert par les flancs ou en avant sur le centre.



1re période : passage d'ordre serré à ordre ouvert par les flancs puis feux.

Croquis 1re période :



Phase 3 : *la brigade à laquelle appartient l'unité **C** a manœuvré et l'unité **C** n'a pas bougé.*

*• Le bataillon **A** qui est ApT, soutenu par **B**, veut passer en tirailleurs pour attaquer l'unité ennemie **C**, celle-ci est à 21 cm (portée de tir du fusil : 20 cm).*

*• Le bataillon **A** passe en ordre ouvert par le flanc puis avance à vitesse ordinaire (10 cm) d'un demi-mouvement soit 5 cm.*

Phase 4 : *à la fin de son demi-mouvement, **A** est à 16 cm de l'unité **C** (21 - 5 cm). Il a avancé à vitesse ordinaire au lieu de vitesse accélérée mais il ne peut pas tirer puisque sa cible n'était pas à portée de tir au début de son mouvement.*

Rappel : *des tirailleurs qui se sont déplacés en terrain nu à vitesse ordinaire au lieu de vitesse accélérée, peuvent tirer sur un ennemi qui a été visible et **à portée de tir** durant leur déplacement (période complète ou 2e demi-période).*

*• L'unité **C**, immobile, fait un feu complet car le bataillon **A** est à portée au moment du tir et a été visible toute la période :*

*– Facteur feu = 4, D6 = 0, cible tirailleurs ApT en ordre ouvert = -4. L'unité **C** est au-delà de la demi-portée, le résultat doit être divisé par 2. Total des pertes infligées à **A** : 1 PP (12 figurines à facteur 0 = 2,5 et 2,5 ÷ 2 = 1) noté en rose à côté d'**A**.*

Croquis 2e période :

Phase 3 : *le colonel de l'unité **C** a un marqueur d'attitude attaquer. Comme l'unité **C** est à plus de 15 cm (10 de vitesse ordinaire + 5 de distance de confrontation) du bataillon **A**, donc trop loin pour charger, elle avance d'un demi-mouvement à vitesse ordinaire (5 cm).*

***Phase 4 : C** tire une demi-période (feu divisé par 2) : Facteur feu = 4, D6 = 0, cible tirailleurs ApT en ordre ouvert = -4. L'unité **C** est toujours au-delà de la demi-portée, le résultat doit être divisé par 2 et encore une fois par 2 puisqu'elle n'a qu'un demi-tir. Total des pertes infligées au bataillon **A** : 12 figurines à facteur 0 = 2 PP, 2 PP divisé par 2 = 1 PP et 1 PP divisé par 2 = 0,5 arrondi au supérieur = 1.*

*• Le bataillon **A**, toujours soutenu par **B** qui s'est approché, ne bouge pas et fait donc un feu complet d'une période :*

*– Facteur feu = 5, D6 = 1. Les tirailleurs ApT ont +1. Ils tirent à 45° (traits pointillés). La cible est au-delà de la demi-portée, le résultat est divisé par 2. Total des pertes infligées à C : 6 PP (12 figurines facteur 7 = 12 et 12 ÷ 2). L'unité **C** perd donc 1 figurine à 6 PP qui est ôtée (la base est visible).*

Croquis 3e période :

Phase 3 : *l'unité **C** déclare une charge, le bataillon **A** annonce qu'il tient (son colonel a l'attitude Attaquer), l'unité **C** avance de 6 cm pour arriver à distance de confrontation du bataillon **A**.*

Phase 4 : *les unités confrontées ne tirent pas.*

Phase 5 : *l'unité **C** a 4 de moral de base, D6 = 1, son bonus moral = +1, elle est débordée des 2 côtés = -2, la période précédente (la 2e) elle était sous le feu de tirailleurs ApT = -2, leur tir a fait 6 PP/fig. concernée soit 1 tranche de perte = -1. **Moral = 1**.*

*• Le bataillon **A** a 4 de moral de base, D6 = 0, il est soutenu par un bataillon de son régiment (**B**) = +2, il est en ordre ouvert = -3. **Moral = 3** ;*

*– le moral du bataillon **A** qui tient, est ôté du moral de l'unité **C** qui attaque. **La différence = -2** ;*

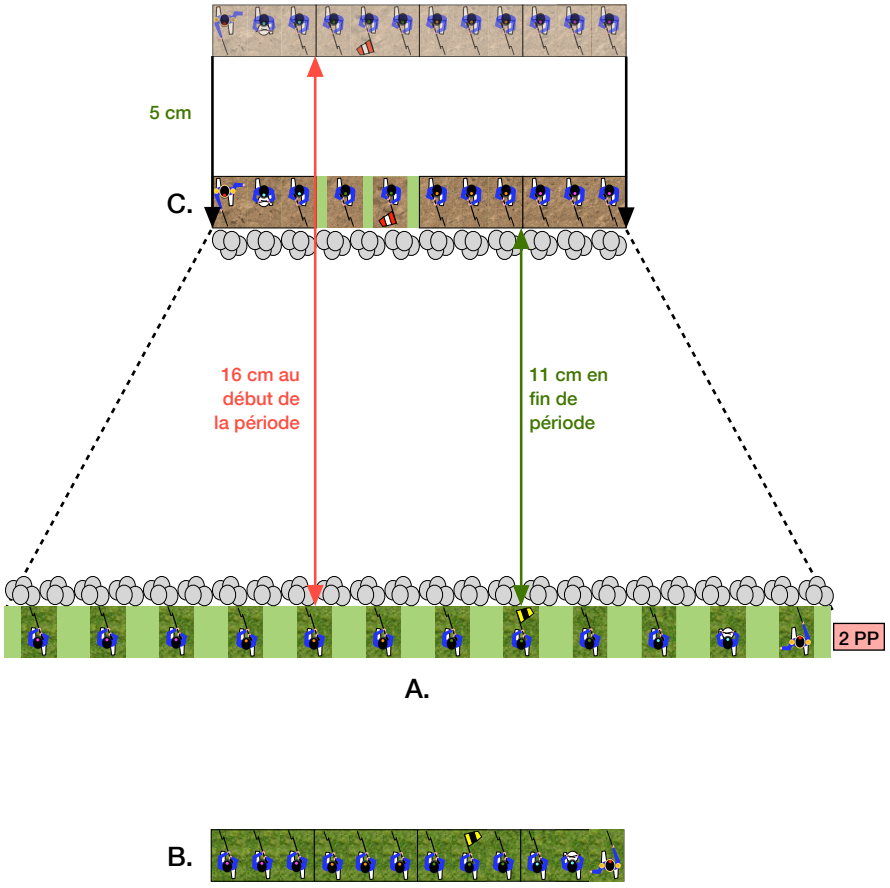
*– l'unité **C** reçoit un marqueur de retraite, elle est désorganisée. Le bataillon **A** effectue un feu d'arrêt (voir tableau de l'aide de jeu).*

*• Calcul du feu défensif du bataillon **A** :*

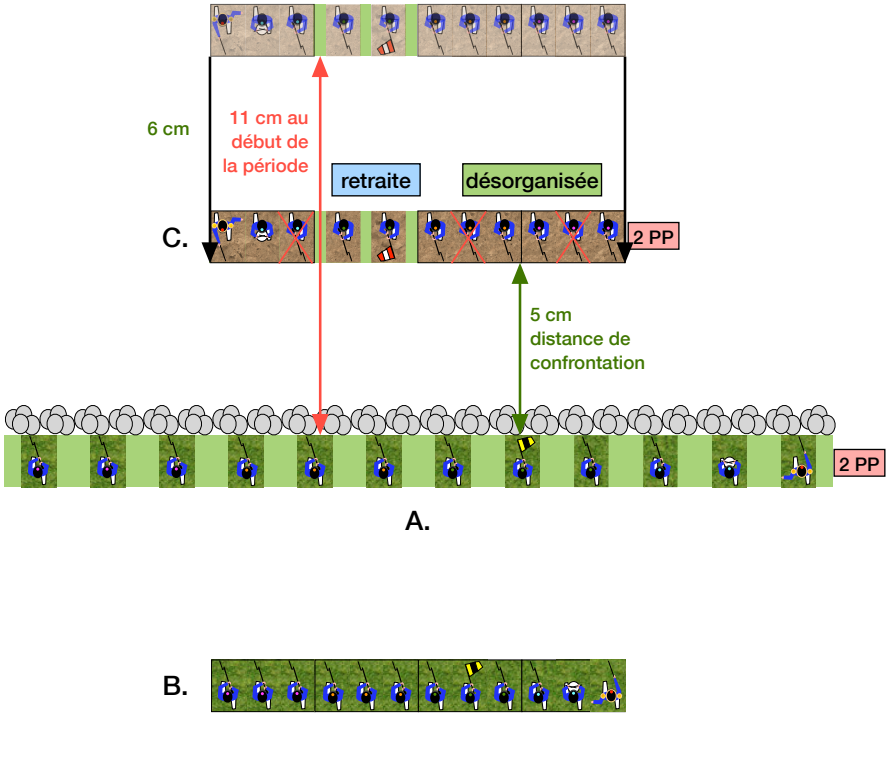
*– Facteur feu = 5, D6 = 0. Les tirailleurs ApT ont +1. Feu d'arrêt : il multiplie son résultat par 2. Pertes infligées : 20 PP (12 figurines à facteur 6, multiplié par 2), l'unité **C** perd 3 figurines (croix rouges) et a 2 PP de reliquat (notés en rose).*

*• L'unité **C** atteint les ⅔ de son effectif mais elle ne teste pas son moral puisque c'est suite à un test de confrontation et du tir qui en découle.*

2e période : avance d'un demi-mouvement et feux.



3e période : charge, réaction et test de confrontation.



Croquis 4e période :

Phase 1 : *l'unité **C** qui a fait ½ tour sur place, effectue son mouvement de retraite à vitesse accélérée, soit 12,5 cm.*

Phase 3 : *l'unité **C** est contactée par son général de brigade, elle fait demi-tour gratuitement (elle l'aurait fait de toute façon puisqu'elle est suivie).*

*– Le bataillon **A** poursuit à vitesse accélérée puisqu'il est en tirailleurs, il reste donc à distance de confrontation. **B** le suit à vitesse ordinaire (10 cm).*

Phase 5 : *l'attaquant, **A**, a 4 de moral de base, D6 = 0, il a gagné une confrontation la période précédente = +2, il est soutenu par **B** = +2, il est en ordre ouvert = -3. **Moral = 5** ;*

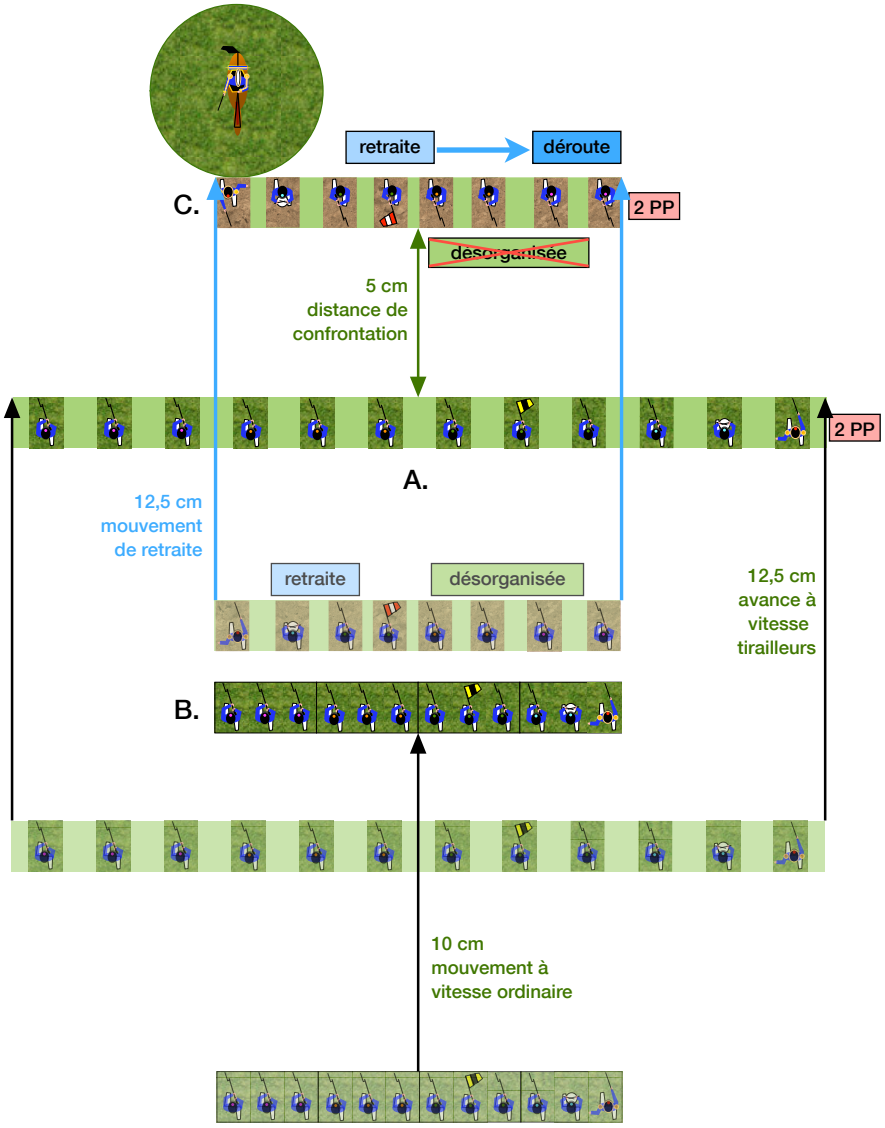
*– l'unité **C** a 2 de moral puisqu'elle est désorganisée, D6 = 1, elle est aux ⅔ de son effectif initial = -3, elle est débordée des deux côtés = -2, elle est en retraite = -1, charisme du général au contact = +3. **Moral = 0** ;*

*– le moral de **C** qui tient, est ôté du moral du bataillon **A** qui attaque (5 - 0). **La différence = 5** ;*

*– l'unité **C** doit recevoir un marqueur de retraite, mais comme elle est déjà en retraite, elle reçoit celui de déroute. Comme elle a une nouvelle cause de désorganisation elle passe sans formation mais le marqueur de sans formation n'est pas mis car il fait double emploi avec celui de déroute (une unité en déroute est sans formation).*

*• Calcul du feu défensif du bataillon **C** :*
*– l'unité **C** effectue un tir incontrôlé : facteur feu = 4, tir incontrôlé = -4, D6 = 1, cible ApT en ordre ouvert = -4. Total des facteurs = -3 et le tableau s'arrête à -1, le tir de **C** ne fait aucune perte !*

4e période : retraite, avance et nouveau test.



Croquis 5e période :

Phase 1 : *l'unité **C** perd ses bases de sous-unité, fait demi-tour sur place et effectue son mouvement de déroute en se rassemblant sur son centre :*

*– le général reste au contact de l'unité **C** puisqu'il la contactait quand elle est partie en déroute.*

Phase 3 : *les escadrons, dont le colonel a le marqueur d'attitude soutenir, effectuent un mouvement en oblique pour couvrir **C**.*

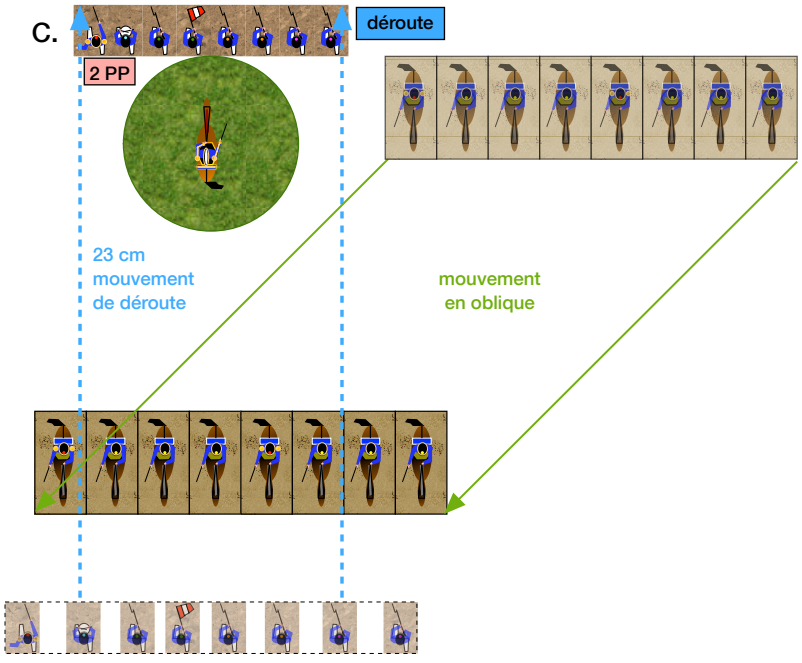
Fin de période, après la phase 5 : *l'unité **C** teste son moral puisque son général est à son contact :*

*– elle a 0 de moral de base puisqu'elle est sans formation, D6 = 0, elle est aux ⅔ de son effectif initial = -3, elle est à l'abri des vues et des tirs = +2, elle est en déroute = -2, charisme du général au contact = +3. **Moral = 0**.*

*– **C** n'a pas obtenu 1 ou plus au test de moral (voir tableau de l'aide de jeu), elle reste en déroute et part vers son bord de table à vitesse accélérée.*

• Les distances ne sont pas à l'échelle du croquis.

5e période : mouvement de déroute.



***Rappel :** les distances sont celles du 15 mm et **ne sont pas à l'échelle**.*

La période précédente un bataillon statut A (attitude Attaque) est arrivé devant une zone d'abris légers (bois clair) garni de figuratifs… des tirailleurs ?

Phase 2 :

• Surprise ! Le 1er joueur mesure la distance (11 cm) et décide de démasquer un escadron statut élite et son colonel au contact. Les autres figuratifs (des leurres ?) ne bougent pas ;

– il réussit le test de commandement et donne un marqueur d'attitude Attaquer à son colonel.

Phase 3 :

• L'escadron déclare une charge sur le bataillon qui annonce qu'il tient. L'escadron s'arrête à distance de vue puisqu'il était caché (5 cm).

• Le 1er joueur avait calculé le mouvement de charge de son escadron :

– pour sortir de la zone d'abris légers, l'escadron doit faire un premier demi-mouvement à vitesse réduite : (15 - 5) ÷ 2, soit 5 centimètres ;

– puis il a un demi-mouvement à vitesse ordinaire ;

– enfin il ajoute la distance de confrontation, 5 cm ;

– 5 + 7,5 + 5 = 17,5 cm de mouvement de charge.

• L'escadron immobile dans la zone était formé puisqu'une unité peut se réorganiser dans une zone. Il pouvait donc déclarer une charge. Par contre il a une cause de désorganisation car il avance dans la zone pour en sortir.

***Phase 5 :** l'escadron a 3 de moral car il est désorganisé, D6 : 0, bonus moral : +4, débordé par de l'infanterie : -1, face à de l'infanterie en ordre serré formée : -7, charisme colonel au contact : +1. **Moral = 0** ;*

*– le bataillon a 4 de moral de base, D6 = 0, il est surpris = -3, il est débordé par de la cavalerie = -3. **Moral = -2** ;*

*– le moral du bataillon qui tient, est ôté du moral de l'escadron qui attaque : 0 - (-2). **Différence = 2** ;*

– l'escadron charge à fond et il y aura une mêlée ;

– le bataillon reçoit un marqueur de déroute et effectue un tir incontrôlé.

• Tir défensif du bataillon :

– facteur feu = 4, D6 = 0, tir incontrôlé = -4, total = 0. Il y a 4 figurines qui tirent (la 4e touche partiellement). Quatre figurines à facteur 0 = 1 perte (marqueur rose).

• L'escadron vient au contact et pousse le bataillon du reste de son mouvement de charge.

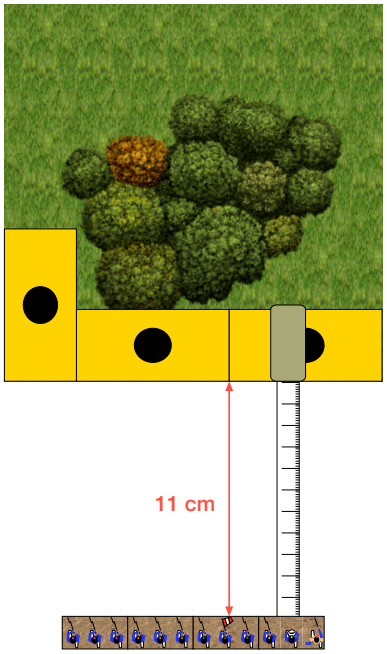
• Mêlée :

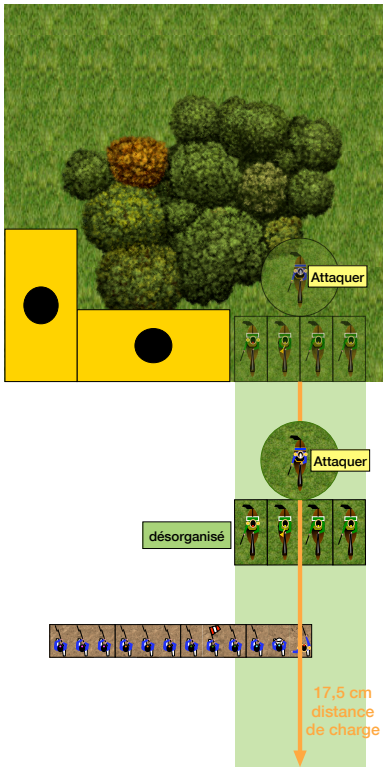
– l'escadron : facteur de mêlée = 4, cavalerie contre troupe à pied = +2, unité en charge à fond = +4. Total = 10. La division en débord compte car l'escadron a gagné la confrontation. Quatre figurines à facteur 10 = 6 pertes infligées au bataillon.

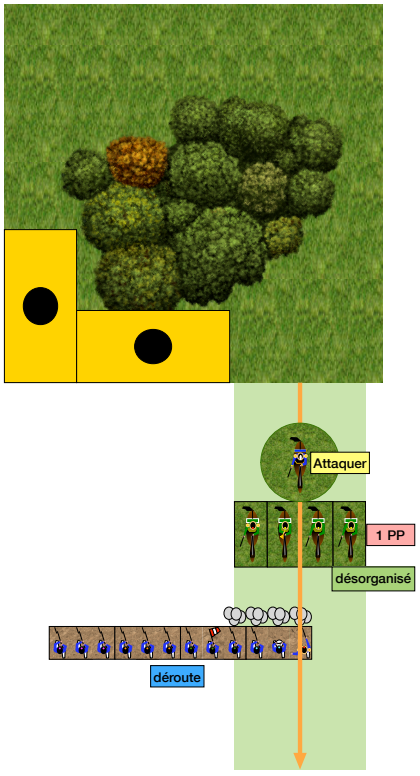
– le bataillon : facteur de mêlée = 4, unité en déroute contre cavalerie = -3. Total = 1. Quatre figurines (au contact même partiellement) à facteur 1 = une perte infligée à l'escadron.

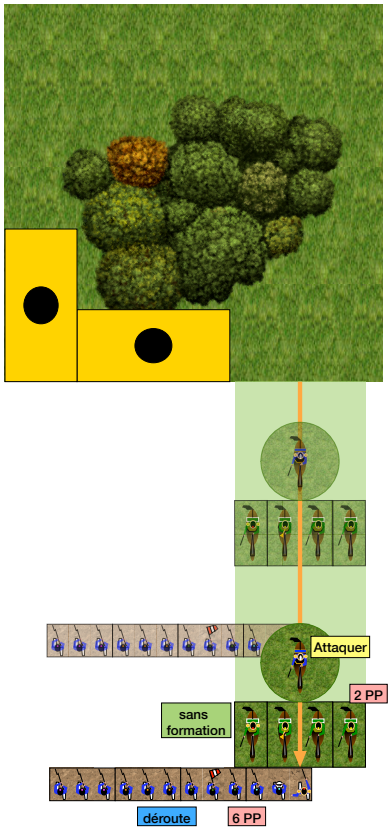
• L'escadron passe sans formation suite à la mêlée.

Avance et… surprise !









Budgets

(les mouvements et les portées pour jouer en 15 mm sont grisés)

INFANTERIE	PV	C Génie	Classe	Statut	Feu	Bonus Moral	ApT	Vitesse 15 mm	Vitesse 25 mm	Budget
Grenadiers	6	-	R	E	4	2	-	**10**	16	7
Légers	6	-	R	V	5	1	oui	**10**	16	7,6
Infanterie de Ligne	6	-	R	A	4	1	-	**10**	16	4,5

CAVALERIE	PV	cui	Classe	Statut	Feu	Bonus Moral	L, M Lég.	Vitesse 15 mm	Vitesse 25 mm	Budget
Cuirassiers	4	cui	R	E	0	4	L	**15**	24	6,7
Dragons	4	-	R	V	2	3	M	**15**	24	4,7
Hussards	4	-	R	A	3	2	lég.	**15**	24	3,4

ARTILLERIE	pied/ cheval	Cal.	Obus	Classe	Statut	Feu	Rangs	Portée maxi	Portée utile	Tir tendu	Mitraille		Vitesse	Fig.	Budget
											grosse	petite			
Ligne à pied, calibre 6	pied	6	oui	SR	A	3	7	163	72	34	82	35	10	6	86
								261	115	54	131	56	16		
Ligne à cheval, calibre 6	cheval	6	oui	R	V	3	7	163	72	34	82	35	15	6	104
								261	115	54	131	56	24		

Officiers supérieurs	Budget	Charisme	Commandement
Général en chef	65	3	3
Général de division	50	2	3
Général de brigade	40	2	2
Aide de camp (adc)	10	1	0
Colonel	5	1	1

TROUPES IRRÉGULIÈRES

ORGANISATION et REPRÉSENTATION

• Une troupe irrégulière compte au moins deux figurines et au plus trente-six qui seront organisées par « *sous-unité* » de 2, 3 ou plus, figurines au choix.

• Une figurine à cheval compte au moins 2 PV et au plus 6 ; une figurine à pied compte au moins 4 PV et au plus 10. Le nombre de points de vie des figurines peut ainsi être modulé en fonction de la « densité » des troupes qu'elles représentent (nombre et comportement historique).

• Les troupes irrégulières ne sont pas embrigadées et n'ont donc pas de général hiérarchique supérieur, c'est le chef de la troupe et lui seul qui fera : le test de commandement *(pas de transmission de points de commandement)*, les tests de moral et de confrontation, tout ceci sauf ordres de bataille **historiques**.*

FORMATIONS et CHANGEMENTS

• Les troupes irrégulières à pied ou à cheval manœuvrent de la même façon.

• Les Irréguliers s'adaptaient au terrain et aux circonstances, ils étaient donc en « colonne de marche » sur les routes et dans les passages étroits, et en « ligne » sinon. Bien sûr, ils combattaient aussi en tirailleurs.

• Se mettre en « ligne » consistera à mettre le plus possible de sous-unités les unes à côté des autres, en fonction du but recherché :

– défendre le pourtour d'une zone d'abris, un passage entre deux obstacles, une ligne de crête ou un obstacle linéaire (ruisseau, etc.) ;

– déborder la ligne adverse.

• Une troupe irrégulière en « ligne » peut donc avoir un nombre indéterminé de sous-unités de front, tout en étant sur plusieurs rangs de profondeur.

• Pour passer en ligne, la sous-unité en **tête** de la colonne de marche effectue un mouvement latéral complet à vitesse ordinaire ou s'arrête contre un obstacle ou à distance d'intervalle d'une unité en ordre serré. Les autres sous-unités sont posées à côté de la première ou derrière s'il n'y a pas assez de place, ceci en commençant par les sous-unités hors table. Des figurines peuvent être ôtées de leur base pour former un front continu.

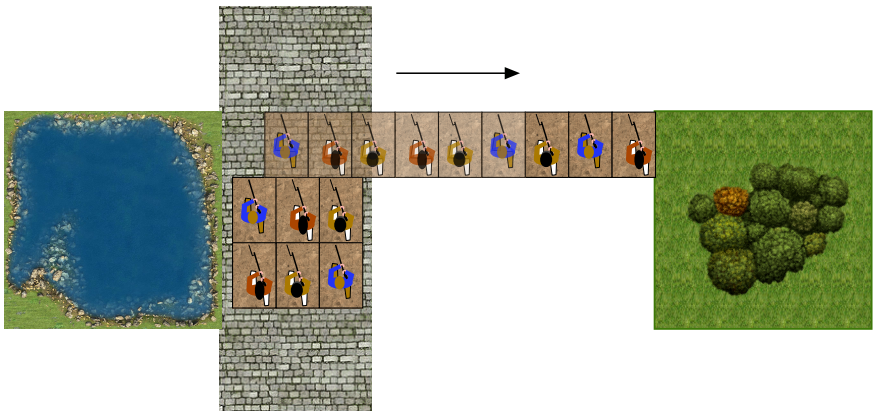
• Pour passer en colonne de marche, **une** des sous-unités, au choix sur le **front** de la ligne, avance à vitesse ordinaire, les autres se placent à la queue leu leu au fur et à mesure de l'avance de la première. La troupe est considérée en masse, les sous-unités excédentaires sont ôtées – en en laissant au moins deux :

– la moitié du nombre de sous-unités si les figurines sont à 8 PV ou plus ;

– les deux tiers du nombre si les figurines sont à 7 PV ou moins.

• Le demi-tour n'est pas un changement de formation.

• Le passage en tirailleurs se fera à partir du front ou des flancs de la troupe, de la même façon que les unités régulières.



• Ce paragraphe concerne notamment les Vendéens, les Chouans, les fellahs égyptiens, les cosaques irréguliers et en règle générale les troupes levées pour la durée d'une campagne et/ou ne manœuvrant pas en suivant un règlement : elles ne sont pas réglées, c'est-à-dire qu'elles ne sont pas rangées en ordre serré.

• Une figurine à cheval représente donc au moins douze cavaliers (6 x 2) et au plus trente-six (6 x 6).

• Une figurine à pied représente au moins vingt-quatre hommes (6 x 4) et au plus 60 (6 x 10).

• Un socle d'infanterie représente environ 63 m².

** Comme pour les Vendéens par exemple.*

Croquis :

• La troupe irrégulière (6 sous-unités) est arrivée en colonne de marche par la route. Elle doit passer en ligne pour défendre le passage entre l'étang et le bois.

• La sous-unité de tête s'est déplacée vers la droite à vitesse ordinaire, 2 des sous-unités hors table ont été posées à côté de la première (elles sont estompées).

• Quand la ligne sera formée, une figurine d'une des sous-unités du 2e rang sera ôtée de sa base pour fermer la ligne du côté de l'étang (elle comptera pour le tir et l'éventuelle mêlée).

• Une sous-unité peut être détachée en tirailleurs dans le bois (comme pour les autres classes).

Vitesse ordinaire :

	infanterie, génie artillerie à pied	cavalerie artillerie à cheval
Infanterie, cavalerie légère	20 **(12,5)** cm	32 **(20)** cm
Cavalerie Lourde et Moyenne	–	24 **(15)** cm
Artillerie (inapte)	8 **(5)** cm	–
Vitesse accélérée :	+ 4 **(2,5)** cm	vitesse ordinaire x 2
Vitesse réduite :	- 4 **(2,5)** cm	- 8 **(5)** cm
Demi-vitesse :	vitesse ordinaire/2	vitesse ordinaire/2

*• Exemple : la vitesse réduite de la cavalerie légère sera de 32 **(20)** cm moins 8 **(5)** cm de réduction, soit 24 **(15)** cm.*

Vitesse de cohésion :

• Dans un obstacle, les troupes irrégulières avancent à la vitesse immédiatement supérieure à la vitesse de cohésion de cet obstacle. En effet, elles ne sont pas rangées (mises en rang) en **ordre serré**, elles n'ont donc pas besoin de ralentir pour rester en rang dans un obstacle. Ceci n'est pas valable pour la cavalerie lourde irrégulière.

Intervalle :

• Les troupes irrégulières respecteront un « espace » correspondant à la largeur d'un socle quand elles seront côte à côte et à sa profondeur quand elles seront l'une derrière l'autre (pour éviter les blocs).

Cohésion :

• Une unité irrégulière sur ses bases n'est ni formé ni sans cohésion (comme les tirailleurs et les fourrageurs).

Désorganisation :

• L'infanterie irrégulière n'est pas désorganisée par la traversée des éléments de terrain car elle ne respecte pas un ordre serré.

• La cavalerie irrégulière n'est pas désorganisée, **sauf** la cavalerie lourde, par la traversée des éléments de terrains car elle ne doit pas respecter un ordre serré.

Les pertes :

• Les reliquats des figurines à 2 points de vie peuvent être gérés par pile ou face, ou pair impair avec un dé.

• La gestion des reliquats peut se faire avec des marqueurs, sur papier ou grâce à un dé comportant le nombre de faces nécessaire : quatre, six, huit ou dix.

• Les unités irrégulières sont considérées en ordre serré pour les tirs.

• Les pertes sont notées sur la même sous-unité située à l'arrière de l'unité. Cette sous-unité est ôtée avec sa dernière figurine.

Test moral obligatoire :

• **Fougue :** une troupe irrégulière qui voit un ennemi à portée de charge ou qui a gagné un test de confrontation doit effectuer un test de moral.

Valeur du statut, confrontation gagnée cette période ou la précédente :

• Une unité qui a gagné un test moral de confrontation a un bonus ;

– une unité irrégulière ajoute **en plus** son bonus moral d'attaque.

Soutien moral :

• Une unité irrégulière ne peut pas soutenir une autre unité (irrégulière ou non).

Cavalerie irrégulière contre cavalerie formée :

• La cavalerie irrégulière a un malus moral contre la cavalerie **formée** (Rapide ou Semi-rapide en ordre serré).

Résultat du test de moral :

• Une troupe irrégulière est impétueuse si le résultat est égal ou supérieur à son statut.

** 0,5 sera arrondi à 1, ainsi, une unité comptant quatre figurines ou moins n'en perdra aucune.*

Déroute :

• Dès le premier mouvement de déroute l'infanterie irrégulière perd 10 % de son effectif.*

Avance impétueuse :

• Quels que soient sa formation et les obstacles, l'unité déclare une charge sur l'ennemi visible le plus proche, même s'il n'est pas dans son champ d'action.

• C'est le **seul** cas où une troupe irrégulière peut ajouter la distance de confrontation à son mouvement.

Durée de réorganisation :

• L'infanterie irrégulière se réorganise en une période.

Durée pour se reformer :

• L'infanterie irrégulière sur **ses bases** se reforme en une période et demie, sans ses bases voir le tableau ci-dessous.

Nombre de figurines	2 à 4	5 à 16	17 à 24	25 à 36
Nombre de périodes pour se former en ligne	1,5	2	2,5	3
Nombre de périodes pour se former en colonne	2	2,5	3	3,5

Le passage de lignes :

• Les troupes irrégulières ne peuvent pas effectuer le passage de lignes.

Conditions pour déclarer une charge ou une contre-charge :

• Une troupe irrégulière ne peut pas déclarer une charge ou contre-charge, elle ne peut faire qu'un mouvement d'approche.

Tirs :

• Les Irréguliers sont considérés en ordre serré pour les tirs (uniquement).

Gain du test de confrontation :

• Une unité irrégulière qui gagne un test de confrontation doit tester son moral. Si elle devient **impétueuse** elle doit aller au bout de son mouvement et sera en mêlée si elle contacte, voire pousse, son adversaire. Elle le poursuivra jusqu'à ce qu'il sorte de table ou bien chargera l'ennemi le plus proche* la période suivante.

** Si le précédent a été éliminé ou est prisonnier.*