

Vive l'Empereur !

REGLES COMMUNES

Troisième édition. Version 3.1 Mars 2011

Préface

"Vive l'Empereur !" est une série de jeux de simulation historique utilisant un système de règles communes auxquelles s'ajoutent des règles spécifiques (encore appelées "événementielles") à chaque bataille. Ces règles spécifiques donnent entre autres les conditions à remplir par chaque joueur pour gagner la partie.

Ce système se propose de retracer, à l'échelle du régiment, des affrontements s'étant déroulés sous le Premier Empire. Les pions représentent les unités impliquées dans ces affrontements, et se déplacent sur la carte du champ de bataille. Le mouvement et le combat des unités sont régis par un tableau (selon leurs formations de combat) et des dés. Le jeu se déroule sous forme d'une succession de tours divisés en phases, chaque joueur jouant alternativement la totalité de son tour de jeu.

Didier Rouy

"A la guerre, le Chef seul comprend l'importance de certaines choses, et peut seul, par sa volonté et par ses lumières supérieures, vaincre et surmonter toutes les difficultés.

A peu d'exceptions près, c'est à la troupe la plus nombreuse que la victoire est assurée. L'art de la guerre consiste donc à se trouver en nombre supérieur sur le point que l'on veut combattre. Votre Armée est-elle moins nombreuse que celle de l'Ennemi... Surprenez-le dans ses mouvements en vous portant avec rapidité sur les divers corps que vous aurez eu l'art d'isoler. Combinez vos manoeuvres de manière à pouvoir opposer dans toutes les rencontres votre Armée entière à des divisions d'armée. C'est ainsi qu'une Armée moitié moins forte battra toujours celle de l'Ennemi. Ainsi, vous serez toujours plus fort que lui sur le Champ de bataille."

Napoléon

Vive l'Empereur ! est une série de jeux de simulation historiques stimulant les batailles du Premier Empire s'étant déroulées entre 1805 et 1815 à l'échelle du régiment.

6 jeux ont déjà été publiés :

- Auerstaedt 1806, Davout contre le duc de Brunswick, Socomer Editions
- Hanau 1813, Napoleon contre de Wrede, Socomer Editions
- Eckmuhl 1809, Davout contre l'Archiduc Charles en Bavière, Azure Wish Editions
- Friedland 1807, Napoleon contre Benningsen, Azure Wish Editions
- Austerlitz 1805, la bataille des 3 Empereurs, Azure Wish Editions.
- Leipzig 1813, La bataille des Nations,, Pratzten Editions

Puis nous espérons publier :

- Vitoria 1813, Wellington contre Joseph, Pratzten Editions
- Les Quatre Bras, Ligny, Waterloo and Wavre, Pratzten Editions
- La Katzbach 1813, Pratzten Editions

Note: le présent document ne contient aucune figure, il n'est destiné qu'à aider les francophones qui ont du mal avec la règle anglaise. Se reporter aux règles originales de la boîte pour les figures.

JEU STANDARD

I-Introduction

Chaque jeu peut être joué de plusieurs façons, en utilisant soit les règles du jeu standard, les plus simples, soit l'ensemble des règles du jeu standard et avancé. Les règles du jeu avancé prennent le pas en cas de conflit. Après commun accord, les joueurs peuvent choisir d'appliquer aucune, une ou plusieurs des règles avancées.

Un troisième ensemble de règles, dites spécifiques, est propre à chaque jeu de la série, alors que les règles du jeu standard et du jeu avancé sont utilisables pour tous les jeux de la série.

Certains points de règle peuvent sembler mal placés ou incomplets. Ils prennent tout leur sens après la lecture de l'ensemble du livret, et sont des rappels de règles détaillées plus loin. Nous vous engageons à une deuxième lecture pour saisir tout le sens du texte.

Échelle approximative

- * 1 pion = 1 régiment d'infanterie ou de cavalerie, ou 2 batteries d'artillerie.
- * 1 hexagone = environ 250 mètres.
- * 1 tour de jeu = 30 minutes.
- * 1 pas de pertes = 300 hommes environ ou une batterie d'artillerie (+/- 6 canons).

Au début de chaque chapitre figure un petit résumé en italique des règles.

Principaux changements propres à la troisième édition des règles :

- IV-B Formations de la cavalerie
- IV-12 : calcul de la puissance de feu de l'artillerie en fonction de la portée.
- VII-6 et VII-7: Ligne de visée et effet des crêtes
- IX-2 : mouvement de charge de cavalerie
- IX-6 : formation en carré

II-SEQUENCE DE JEU

Chaque phase doit être terminée avant le début de la suivante. Pendant le tour d'un joueur, l'adversaire peut intervenir de plusieurs manières : pendant la phase de feu défensif, et quelquefois en cas de mise en carré, de contrecharge ou de tir d'opportunité.

Lorsque les deux joueurs ont fini de jouer, un nouveau tour commence et une case du compteur des tours est cochée (sur leur Fiche d'Armée).

"L'art de la guerre est un art simple et tout d'exécution. Il n'y a rien de vague ; tout y est bon sens, rien n'y est idéologie." Napoléon

1-Tour du Premier joueur

- Charges de cavalerie

- Mouvement régulier
- Feu défensif du 2^{ème} joueur
- Feu offensif
- Choc
- Ralliement

2-Tour du Second joueur

Identique à celui du premier

NB : le joueur est appelé l'Attaquant pendant son tour. Son adversaire est le Défenseur.

III-LE MATERIEL

III.1-les pions-Unités (Fig.1)

Les pions-unités représentent les différentes formations combattantes, par opposition aux pions-chefs et aux marqueurs. La plupart des unités sont représentées par plusieurs pions, d'effectifs dégressifs, se remplaçant en cours de bataille, au fur et à mesure des pertes encaissées (un nouveau pion est utilisé toutes les deux ou trois pertes). Pour chaque unité, un seul pion la représentant doit être présent sur le champ de bataille.

Il est possible de visualiser à peu près la force d'un pion en regardant le nombre de traits jaunes sur sa partie supérieure (infanterie), de traits blancs (cavalerie), ou de petits canons (artillerie). Ceci indique le nombre de pas de l'unité (à deux ou trois pertes inférieures près).

Ces pions ont chacun deux faces, la face visible correspondant à la formation de combat dans laquelle se trouve l'unité :

- en Ligne ou en Colonne pour l'infanterie et la cavalerie ;
- Attelée ou en Batterie pour l'artillerie.

Une unité en ligne ou en batterie est lue « horizontalement », une unité en colonne ou attelée est lue « verticalement ».

De plus, chaque pion porte un certain nombre d'indications :

- le Front de combat : bande colorée supérieure du pion, elle indique la direction vers laquelle l'unité est orientée.

- Identification : nom du régiment. L'identification est complétée par un numéro ou une abréviation de son corps d'armée, sa division d'appartenance, ainsi qu'une lettre (A, B ou C) indiquant le degré des pertes subies (à deux ou trois "pas" près).

Chaque pion a en plus un N° de repérage pour se référer facilement sur la feuille des pertes (ex. le n°15 est la 15ème unité sur cette feuille).

- Portée de Feu : 5 à 7 hexagones pour l'artillerie. En l'absence de chiffre, toujours 1 pour l'infanterie. La cavalerie ne combat pas par le tir.

- Points de Mouvement (PM) : nombre de points que

chaque unité peut dépenser par tour pour se déplacer, à des coûts variants avec le terrain (voir table des Effets du terrain).

- Nombre de "Pas" de pertes : chaque pas représente environ 300 hommes ou une batterie de 6 canons ; c'est le reflet du nombre d'hommes que contient au départ l'unité.

- Feu : cette valeur reflète la capacité de tir de chaque unité. La cavalerie en est dépourvue.

- Choc : cette valeur reflète la capacité de chaque unité à se battre au corps à corps. Elle sert de "multiplicateur" aux pas de l'unité pour déterminer sa puissance de choc.

- Moral : cette valeur représente la capacité d'une troupe à tenir devant l'Ennemi avant de s'enfuir. Cette valeur va en général de 6 à 11 au départ.

Les valeurs de Choc et de Feu sont sujettes à variation selon les circonstances et le terrain environnant. **Toute "demi-valeur" est arrondie à l'entier supérieur.**

Exemple : 5:2=2½ ; arrondi à 3.

III.2-les pions Chefs

Ils représentent non seulement la personne même du général, mais aussi son état-major, son équipage, ses ingénieurs, ses aides de camp, etc...

Outre le nom du Chef et son portrait, on trouve trois valeurs :

- le bonus de combat (à gauche) ;
- le bonus de moral (au milieu) ;
- la capacité de mouvement (à droite).

Les deux premières modifient les dés et la troisième est une valeur exprimée en points de mouvement.

Au dos se trouve une autre valeur d'Initiative en haut servant quand le Chef décide d'agir par lui-même, et une valeur d'obéissance en bas (Règles avancées, Cf. Chapitre XVII).

III.3-les Marqueurs

Il existe deux types de marqueurs :

- le "Carré" : à poser au dos des unités d'infanterie (face "ligne") pour former un Carré (voir figure-8).
- Marqueur numérique : à poser en croix sur les unités Désorganisées. Le numéro du marqueur correspond au tour où l'unité a été Désorganisée. Ils sont aussi utilisés pour indiquer la présence de voltigeurs dans les règles avancées. NB : ils peuvent également servir à indiquer les pertes (Cf. Option VII-8).

III.4-les Autres pions

- Leurre : les leures sont utilisés pour tromper l'Ennemi.
 - Réserve : les réserves sont utilisées pour masquer certaines unités et les tenir en retrait.
 - Événements : Ces pions sont tirés au sort pendant la partie (Cf. Règle avancée XXII).
- Certains de ces pions ne sont pas disponibles pour toutes les batailles.

III.5-les Cartes

Elles représentent le champ de bataille. Elles sont divisées en hexagones, appelés "hex" dans la règle, et servent à poser les pions.

Chaque hex contient un terrain défini. Il peut exister également des terrains entre les hexs, le long des bords, tel qu'une "ligne de crête" ou un "ruisseau". Un récapitulatif complet des terrains se trouve sur chaque Aide de Jeu fournie.

Voici la **mini-liste des terrains** ; les avantages décrits sont indiqués en faveur du Défenseur :

- Clair (terrain par défaut)
- Difficile : choc +
- Taillis : feu +
- Bois / Forêt : feu & choc ++
- Ville / Village : feu & choc et moral ++
- Maison / Ferme : feu & choc +
- Château / Abbaye : feu & choc et moral +++
- Ravin : choc +
- Marais : choc +
- Pente (ligne de crête) (si en haut) : choc +
- Ruisseau : choc +
- Fleuve : impassable
- Route : mouvement +++
- Chemin : mouvement +
- Pont : permet de passer un Fleuve, un Ruisseau ou un Ravin.
- Gué : idem mais avec une capacité plus réduite.

NB : tous les terrains ne sont pas présents à chaque bataille.

Pour la clarté du jeu, la notion de "rivière" est scindée en deux catégories bien distinctes : les fleuves et les grandes rivières sont dénommées "Fleuve" (non-franchissables) ; les petites rivières et les ruisseaux sont appelés "Ruisseau" (franchissables).

Sur les bords de la carte certains hexagones sont incomplets. Quand ils représentent plus de la moitié d'un hexagone entier, ils peuvent être utilisés comme des hexagones normaux. Par contre, quand ils représentent moins de la moitié d'un hexagone, ils sont purement décoratifs et aucune unité ne peut y passer. Un terrain très majoritaire en termes de pourcentage d'occupation d'un hex s'applique à tout l'hex. Par exemple si un arbre déborde légèrement sur un hex par ailleurs de terrain clair, cet hex est considéré comme clair.

III.6-les Aides de Jeu

Il existe plusieurs Aides de Jeu qui peuvent être photocopiées libres de droits :

- Chaque joueur dispose d'une (ou plusieurs) Feuille d'Armée pour comptabiliser ses pertes. Les cases sont cochées à partir de la droite quand une unité prend des pertes, l'effectif restant étant le nombre de cases non-

cochées.

- Une feuille Effets du terrain résume les effets du terrain sur le mouvement, la formation, le tir et le choc.
- Une feuille regroupe les Tables de Feu et de Choc ainsi que la Table de Formations.

IV-LES FORMATIONS DE COMBAT

Chaque type d'unité peut adopter un certain nombre de formations de combat, certaines volontairement, d'autres obligatoirement (en fonction du terrain) ou par un résultat de combat (désorganisation).

Les formations sont au coeur du système de jeu, elles influent sur les capacités de combat et de mouvement de chaque unité. Le jeu a été conçu pour que les joueurs puissent visualiser très facilement ces formations d'un simple coup d'oeil.

"L'art de la guerre est de disposer ses troupes de manière qu'elles soient partout à la fois. L'art du placement des troupes est le grand Art de la guerre." Napoléon

IV.0-les Formations

Chaque unité ne peut adopter qu'une de ces formations de combat (mais elle peut en changer au cours d'une tour).

- Infanterie :

- la Ligne (meilleure au feu)
- la Colonne (meilleure au choc)
- le Carré (pour faire face à la cavalerie)
- la formation Adaptée (obligatoire en terrain de ville, château, forêt ou taillis)
- Désorganisée (en craquant au moral ou suite à un résultat de combat)
- Tirailleurs (pour l'infanterie légère)

- Artillerie :

- Attelée (pour se déplacer)
- en Batterie (pour faire feu)
- Désorganisée

- Cavalerie :

- la Colonne (état normal pour le mouvement)
- la Ligne (lors d'une charge)
- la formation Adaptée (ville, château, forêt ou taillis)
- Désorganisée

De la formation dépendent largement la face et l'orientation du pion, le front de combat de l'unité étant représenté par le côté du pion où se trouve la bande colorée.

De manière générale, **un pion a toujours ses côtés les plus petits placés contre deux bords** dans l'hex où il se trouve (quelle que soit sa formation de combat).

IV.A-INFANTERIE

Voici la liste exhaustive de toutes les formations de l'Infanterie et leurs effets.

IV.1) Infanterie en Ligne

- Recto avec le symbole d'infanterie en ligne.
- Orientée vers un angle de l'hex, les petits côtés contre deux bords d'hex, symbole d'infanterie devant.
- Mouvement réduit à la valeur indiquée.
- Traversée d'un Ruisseau impossible.
- Peut s'empiler avec de l'artillerie en Batterie ou Attelée, si les unités ont au moins 2 hexs de front en commun.
- Portée de feu : 1 hex (y compris l'infanterie légère, quand elle est en ligne).
- Choc à valeur normale, valeur réduite de moitié si attaquée à revers (par son flanc ou de dos) (valeur arrondie au sup.).
- NB : Attaque à revers, voir cas décrit en VIII-6 (notamment exception ordre mixte, flanc protégé).

IV.2) Infanterie en Colonne

- Verso avec le symbole d'infanterie en colonne sur le petit côté.
- Orientée vers un unique bord d'hex, symbole de colonne à l'avant.
- Défense, Front sur trois hexs (hex central et les deux hexs adjacents).
- Attaque possible sur un seul hex (feu et choc) de son Front (hex central) ; les deux hexs adjacents bien que faisant partie du front ne peuvent pas servir en attaque, que cette attaque soit au choc ou par le feu (et ce à la phase de feu offensif, défensif, ou d'opportunité. Toute action de feu est considérée comme une attaque).
- Mouvement à partir de cet hex central du Front uniquement.
- Mouvement en pleine capacité.
- Valeur de **choc** augmentée de **+1 en attaque** (mais non-modifiée en défense).
- Peut s'empiler avec de l'artillerie en Batterie ou Attelée, si les unités ont au moins 2 hexs de front en commun.
- Valeur de choc réduite de moitié en défense si attaquée à revers (par son flanc ou de dos) (valeur arrondie au sup.).
- NB : Attaque à revers, voir cas décrit en VIII-6 (notamment exception ordre mixte, flanc protégé).

IV.3) Infanterie en formation Adaptée

- Formation obligatoire en **Ville, château, Forêt, Taillis**.
- Utiliser la face Colonne.
- Front sur les six hexs adjacents (ni flanc, ni arrière).
- Puissance de **feu** réduite à la valeur de **1**.
- Choc normal, en attaque comme en défense.
- Pas de test moral en ville ou dans un château provoqué par un résultat de tir ou de choc.
- Peut s'empiler avec de l'artillerie Attelée en ville ou en forêt.
- Tout changement obligatoire (donc involontaire) de formation (Adaptée ↔ Autre) ne coûte aucun PM, aussi bien à l'entrée qu'à la sortie de ces terrains.

Exceptions : une unité ne passe pas en formation Adaptée si elle est Désorganisée (Cf. IV-5).

IV.4) Infanterie en Carré

- Formation possible qu'en terrain **Clair, Ferme** ou **Difficile** (là où il n'y a aucune formation obligatoire).
- Orientée en Ligne, avec un marqueur de carré posé dos à dos.
- Front sur les 6 hexs adjacents (elle n'a ni flanc, ni arrière).
- Mouvement réduit à **1 PM**.
- Choc normal en défense contre la cavalerie.
- Défend à ½ valeur contre l'infanterie qui l'attaque. Si un carré est attaqué à la fois par de l'infanterie et de la cavalerie, l'infanterie qui défend est réduite de moitié, et la valeur de corps à corps de la cavalerie est réduite à 1. - Une unité en carré ne peut pas attaquer au choc.
- Puissance de feu **-2** par rapport à la Ligne, avec un minimum final de 1.
- Moral augmenté de **+2** contre la cavalerie.
- Peut s'empiler en ordre mixte avec de l'artillerie en Batterie ou Attelée (Cf. IX-6).

IV.5) Infanterie Désorganisée

- Ceci est une "formation" en terme de règle, mais en réalité, elle représente une unité dont l'ordre est rompu et qui ne retrouvera sa cohésion qu'après un certain temps.
- Face Colonne employée.
 - Marqueur numérique posé en croix dessus (n° du tour de Désorganisation).
 - Front sur les six hexs adjacents (ni flanc, ni arrière).
 - Recul immédiat de **2 hexs** (lors de la Désorganisation, Cf. VIII.9).
 - Pas d'attaque au choc (mais défense normale).
 - Utiliser le potentiel de la Colonne, mouvement possible uniquement vers les lignes de communication (Cf. XV). **Ce mouvement à la phase de mouvement n'est pas obligatoire, mais peut être requis à la phase de réorganisation.**
 - Puissance de **feu** et valeur de **choc** réduites à la valeur **1**.
 - Moral **-2**.
 - Un 2^{ème} résultat "Désorganisée" élimine l'unité (cas spécial quand l'Armée est démoralisée, Cf. XII).
 - Pas d'empilement avec une unité non-désorganisée (n'importe quelle autre formation).

IV.6) Infanterie en tirailleurs

Note : Cette règle, ouverte à critiques tenant au déploiement total des unités, a été profondément transformée en étendant la formation "en tirailleurs" à toutes les unités susceptibles de déployer des compagnies de voltigeurs en formation lâche. Etant d'un abord plus délicat elle a néanmoins été déplacée dans les règles optionnelles (Cf XVI-1). Nous recommandons pourtant de l'utiliser, après avoir maîtrisé le reste des règles standard.

Seule l'infanterie légère (unité d'infanterie ayant une portée de tir de 2) peut adopter cette formation.

- Formation possible qu'en terrain **Clair, Ferme** ou **Difficile** (là où il n'y a aucune formation obligatoire), et parfois dans les marais si les règles spéciales l'autorisent.
- L'infanterie légère est positionnée en Ligne à cheval sur 2 hexs.
- Attention : ce changement de formation n'entraîne aucun tir

d'opportunité (ou contrecharge). *Exception* : si l'unité passe en tirailleurs, puis dans une autre formation pendant la même phase de mouvement, alors les feux d'opportunité s'appliquent, ceci pour éviter la "marche en crabe" de ces unités. Les deux hexs doivent être du terrain autorisé ci dessus, éventuellement traversés par une Crête (mais pas de ravin, ruisseau ou tout autre terrain).

- Front sur 3 hexs (2 de flanc et 3 de dos).
 - Tir : * à 1 hex de son front à plein potentiel de feu.
* à 2 hexs au delà de son front mais avec un potentiel de feu -2 et un minimum final de 1.
 - Portée de feu offensif / défensif : 2 hexs.
 - Portée de feu d'opportunité : 1 hex seulement.
 - Une infanterie légère (ayant une portée de 2) ne peut tirer à cette portée qu'en formation de Tirailleurs. Dans une autre formation, elle agit comme une unité d'infanterie normale.
 - Il suffit qu'une des deux "demi-unités" (un des deux hexs occupés par cette unité) soit Désorganisée pour que toute l'unité le soit.
 - Valeur de **choc** diminuée de moitié en toute circonstance.
- Note : Flanc et revers sont décrits en VIII-6, avec la notable exception du flanc protégé.
- Le choc contre une telle unité se fait comme si elle défendait chaque hex.
 - Toute attaque par le **feu** contre une unité en tirailleurs se fait à -1 au dé.
 - Le reste se fait comme la Ligne (Cf. IV-1).

IV.B-CAVALERIE

Voici la liste exhaustive de toutes les formations de la Cavalerie et leurs effets.

IV.7) Cavalerie en Ligne (en "bataille")

- Orientée comme l'infanterie en Ligne.
 - Toute **charge** ou contrecharge ne peut se faire que dans cette formation. Le passage de colonne à ligne est gratuit en début de charge.
 - Revient de toute façon en Colonne ou Adaptée à la fin de la charge.
 - La plupart des terrains est traversable par de la cavalerie en charge en mais à des coûts variables.
 - Exceptions : rivières, châteaux, marais, ravins.
 - La valeur de choc est réduite à 1 si l'unité attaque un carré, ou attaque une unité dans un bois ou une ville, ou si l'unité qui attaque est elle-même dans une ville ou un bois.
 - Choc à valeur diminuée de moitié si attaquée de flanc ou par l'arrière (valeur arrondie au sup.).
- Note : Flanc et revers sont décrits en VIII-6, avec la notable exception du flanc protégé.

IV.8) Cavalerie en Colonne

- Orientée comme l'infanterie en Colonne.
 - Formation obligatoire :
* à l'arrêt
* pendant le mouvement normal.
 - Choc à valeur diminuée de moitié si attaquée de flanc ou par l'arrière (valeur arrondie au sup.).
- Note : Flanc et revers sont décrits en VIII-6, avec la

notable exception du flanc protégé.

IV.9) Cavalerie en formation Adaptée

- Formation obligatoire en **Ville, Forêt, Taillis**.
- Utiliser la face Colonne.
- Front sur les six hexs adjacents (elle n'a ni flanc, ni arrière).
- **Choc** réduit à valeur **1** en défense (pas d'attaque dans cette formation).
- Pas de test moral en ville provoqué par un résultat de tir ou de choc.

- Formation obligatoire :

* à l'arrêt : si la cavalerie est dans une forêt, un taillis ou une ville.

* pendant le mouvement normal, lorsque l'unité entre dans une ville, une forêt ou un taillis. Cette unité repasse en Colonne en sortant de ces terrains.

- Cas d'Exception :

- la cavalerie charge ou fait une contrecharge sans sortir de cet hexagone : elle passe alors en ligne le temps de la charge mais sa valeur de choc est réduite à 1, même si elle charge un hex de terrain clair (Cf. IX-1).

IV.10) Cavalerie Désorganisée

Ceci est une "formation" en terme de règle, mais en réalité, elle représente une unité dont l'ordre est rompu et qui ne retrouvera sa cohésion qu'après un certain temps.

- Face Colonne employée.
- Marqueur numérique posé en croix dessus (n° du tour de Désorganisation).
- Orientée vers les 6 hexs adjacents (ni flanc, ni arrière).
- Recul immédiat de **2 hexs** (lors de la Désorganisation, Cf. VIII.9).
- Ne peut pas charger.
- Utiliser le potentiel de la Colonne, mouvement possible uniquement vers les lignes de communication (Cf. XV).
- Valeur de **choc** réduite à la valeur de **1**.
- Moral -2.
- Un 2^{ème} résultat "Désorganisée" élimine l'unité.
- Pas d'empilement avec une unité non-désorganisée (n'importe quelle autre formation).

Passage **volontaire de la cavalerie en Désorganisée** (Cf. VI-5). Décision immédiate, coût **0** PM.

Spécial : le marqueur posé en croix a le n° du tour précédent.

IV.C-ARTILLERIE

Voici la liste exhaustive de toutes les formations de l'Artillerie et leurs effets.

IV.11) Artillerie Attelée

- Formation obligatoire en **Ville** (elle a alors un front, flanc, arrière comme en terrain clair).
- Mouvement impossible en **forêt, taillis** ou **marais** sauf via une route.
- +1 PM pour chaque tranche de 60° de rotation, sauf si

l'unité entre par la route et ressort par cette même route ou si elle suit un changement de direction de cette route dans l'hex.

- Orientée comme l'infanterie en Colonne.
- Pas de tir possible.
- Au Choc attaque impossible, mais défense normale.
- Pas de test moral en ville provoqué par un résultat de tir ou de choc.

IV.12) Artillerie en Batterie

- Formation possible qu'en terrain **Clair, Ferme** ou **Difficile** (là où il n'y a aucune formation obligatoire).
- Orientée comme l'infanterie en Ligne.
- Idem pour son front.
- Mouvement **0** PM à moins de changer en formation Attelée : dépense 2 PM de la face Attelée (Cf. VI-3). Idem en devenant Désorganisée : dépense 0 PM.
- Rotation maximum de 60° par tour sans coût, à condition que cette rotation soit le seul mouvement effectué par cette unité pendant ce tour.

- Calcul de la puissance de feu :

la puissance de feu décroît avec la distance de la cible. Cette puissance est égale à la valeur de l'unité diminuée du nombre d'hexs entre l'unité qui tire et la cible, avec un minimum final de 1 quelle que soit la distance du moment que l'unité est à portée.

Par exemple si la cible est à 3 hexs du tireur (2 hexs vides entre les deux), alors la puissance de feu sera $6-2=4$. C'est la colonne 4 qui sera utilisée sur la table de feu (à condition qu'il n'y ait pas d'autre modificateur). De même une unité à 7 hexes (portée maximale de certaines unités) sera attaquée avec une valeur de $6-6=0$, donc 1 de valeur finale.

Exception: deux batteries ayant déjà pris une perte et qui tirent sur la même cible avec une valeur théorique finale de 1+1 le feront avec une valeur finale de 1 (ce qui évite que deux demi-batteries tirent mieux qu'une batterie entière).

La puissance de feu est également diminuée par le terrain ou si l'artillerie a pris des pertes (voir VII-1).

- Portée de feu d'opportunité limitée à 2 hexs seulement (quelle que soit sa vraie portée).
- Au Choc attaque impossible, mais défense normale.
- Attaque à revers, voir cas décrit en VIII-6 (notamment exception la concernant).
- Artillerie et Carré : voir Carré (Cf. IX-6).

IV.13) Artillerie Désorganisée

- Marqueur numérique posé en croix dessus (n° du tour de Désorganisation).
- Recul immédiat de 2 hexs (lors de la Désorganisation, Cf. VIII.9), sauf si la Règle avancée XVI.3 est jouée.
- Moral -2.
- Utiliser le potentiel d'Attelée, mouvement possible uniquement vers les lignes de communication (Cf. XV).
- Attaque au feu ou au choc interdite.
- Elimination automatique si une unité ennemie l'attaque

au choc à moins qu'elle ne soit empilée avec de l'infanterie en désordre. Dans ce cas elle est ignorée pour le combat mais subit le résultat de combat de l'infanterie.

- Un 2^{ème} résultat "Désorganisée" élimine l'unité.
- Pas d'empilement avec une unité non-désorganisée (n'importe quelle autre formation).

Note historique : les unités d'artillerie avaient une densité bien moindre que l'infanterie ou la cavalerie, nous vous engageons à utiliser la règle optionnelle XVI-2.

V-EMPILEMENT

Plusieurs unités amies peuvent occuper un même hex, mais sous certaines conditions. Un joueur n'a pas le droit d'examiner une pile d'unités ennemies, il ne peut en voir que l'unité supérieure.

v.1-Limites d'Empilement

On peut empiler sur un même hex au maximum :

- soit **10 pas** d'infanterie et/ou d'artillerie ;
- soit **7 pas** de cavalerie.

Ces limites ne peuvent à **aucun moment** être dépassées (même lors des mouvements). Si une unité Désorganisée est obligée de reculer sur un hex où les limites seraient alors dépassées, toute la pile devient immédiatement Désorganisée. Si cette pile est elle-même en désordre, elle effectue un mouvement de recul supplémentaire d'1 ou 2 hexs (Cf. VIII-9).

v.2-Incompatibilité d'Empilement

Si la cavalerie devait entrer (pendant un mouvement de retraite par exemple) dans un hex occupé par une infanterie / artillerie, ou vice-versa, alors les deux piles deviennent Désorganisées immédiatement (recul de 2 hexs, chacune).

Si la pile traversée était déjà Désorganisée, elle effectue un mouvement de recul supplémentaire d'un ou deux hexs (Cf. VIII-9). Le non-empilement doit toujours être respecté, quitte à refaire autant de reculs supplémentaires nécessaires.

Note : Que ce soit pour les limites d'empilement ou les incompatibilités, insistons sur le fait qu'en aucun cas ces situations ne se produisent réellement, les règles sont là pour les éviter. Quand le cas se présente où il pourrait y avoir surempilement ou incompatibilité, alors les unités sont désorganisées ou poussées avant que ça se produise et pour que ça ne se produise pas de fait.

v.3-Empilement & Combat

Quand plusieurs unités sont empilées :

- Seule l'unité du dessus peut tirer.
- Chaque pile ne peut attaquer au choc qu'un hex (pas d'attaque divergente).
- Toutes les unités de la pile comptent pour le choc (en attaque comme en défense).

Exceptions :

- une unité ayant une valeur de choc de 0 en attaque ne

participe pas au combat, mais elle en subit les éventuels résultats D, D+1 ou E. Si un résultat de combat appelle un test moral (résultat *), c'est la première unité de la pile ayant une valeur de choc non nulle qui teste.

- artillerie en batterie attaquée à revers ne compte pas dans le combat (Cf. fin VIII-6).

v.4-Empilement & Pertes

L'unité supérieure encaisse seule la totalité des pertes subies.

Exceptions :

- Si l'unité supérieure a une valeur de **0** au cours d'un choc, l'unité du dessous prend les pertes.

- Si une unité est éliminée et qu'il reste des pertes à encaisser, l'unité juste en dessous les encaisse et effectue un test moral si besoin (et ainsi de suite).

- Dans le rare cas où une artillerie est sur le dessus et est attaquée par le flanc ou l'arrière (avec pour exception le flanc protégé expliqué en VIII-6), l'artillerie est ignorée pour le combat et l'infanterie du dessous prend les pertes.

v.5-Empilement & Test de Moral

Si un test moral est nécessaire, l'unité du dessus de la pile effectue ce test. Si elle réussit, toute la pile tient. Si elle rate, celle en dessous fait un test à **-2** au moral (et ainsi de suite).

Attention : le concept de "je suis dessus donc je suis devant" n'est qu'un artifice pour expliquer pourquoi celle du dessus teste seule son moral. Si un tir est subi par exemple par derrière, c'est également celle du dessus qui prend.

v.6-Empilement & Feu d'Opportunité

Une unité de la pile qui **sort** "par derrière" en laissant des unités dans l'hex subit quand même le feu d'opportunité (seul le fait de sortir de l'hex compte, VII-5). Si ce feu entraîne un test moral, c'est la pile entière qui teste, puisque c'est l'hex qui a été soumis au feu (ce qui arrive si l'unité sortant casse au moral, auquel cas on teste les autres unités présentes).

v.7-Empilement & Orientation

Des unités empilées doivent avoir la même orientation en fin de phase de mouvement, si elles ont la même formation. Elles peuvent être d'orientations différentes si elles ont des formations différentes : mais ces unités doivent avoir au moins **deux hexs** de front en commun. La pile d'unité est dite en "**Ordre Mixte**".

Le concept de flanc s'applique alors uniquement à la pile, et non à chaque unité : il suffit qu'une unité de la pile soit considérée comme étant de front (elle "couvre" les autres unités).

Exemple de l'Ordre mixte : l'unité d'infanterie supérieure est en Ligne pour tirer, l'unité inférieure en Colonne bénéficie du +1 à sa valeur de choc au moment de l'assaut. Chacune ayant deux hexs de front en commun avec l'autre. Idem lorsque l'unité supérieure (ou

inférieure) est de l'artillerie.

Exceptions :

- Une infanterie en Carré ne peut pas être empilée avec une infanterie dans une autre formation.

Deux unités qui se retrouveraient empilées à la fin d'une phase quelconque avec des orientations incompatibles doivent effectuer toutes les deux un test moral (cette situation peut arriver en cas d'interruption de mouvement par contrecharge ou en cas de recul avant combat). Si le test réussit pour les deux, le joueur concerné doit réorienter l'une des unités pour satisfaire aux règles.

NB : cette situation n'est à vérifier qu'en fin de phase (si un tel cas se présente).

v.8-Unité Désorganisée et Autre formation

Une unité Désorganisée ne peut traverser une unité dans une autre formation ("en ordre") qu'en cas de **retraite**. Dans ce cas l'unité en ordre doit tester immédiatement son moral. L'unité en retraite ne peut pas s'arrêter ; elle continue son mouvement jusqu'à ce qu'elle atteigne une case libre.

v.9-Organisation de l'Empilement

Le changement des unités dans une pile (pour répondre à la question « qui est dessus et qui est dessous ») est gratuit. Il ne peut se faire que pendant sa phase de mouvement (ou de charge pour les cavaleries faisant une charge). Exception, une artillerie passant sous l'infanterie au moment d'une mise en carré.

VI-MOUVEMENT ET EFFETS DU TERRAIN

Pendant sa phase de mouvement, le joueur peut bouger toutes, certaines ou aucune de ses unités, en dépensant des points de mouvement (PM) en fonction de leur formation et du terrain (Cf. la table des Terrains en Aide de Jeu).

"L'art de la guerre consiste, avec une Armée inférieure, à avoir toujours plus de forces que son Ennemi sur le point qu'on attaque ou sur le point qui est attaqué. Mais cet Art ne s'apprend ni dans les livres, ni par l'habitude, c'est un tact de conduite, qui proprement constitue le génie de la guerre." Napoléon

VI.1-Généralités

Le mouvement n'est pas obligatoire. Les PM ne peuvent être transférés d'une unité à l'autre ou accumulés d'un tour sur l'autre. Chaque unité récupère sa pleine capacité de mouvement d'un tour à l'autre.

Exception : La cavalerie qui a chargé pendant la phase de charge ne peut pas bouger volontairement pendant la phase de mouvement qui suit. Seules bougeront pendant cette phase les cavaleries qui n'auront pas chargé (même les charges sur place).

Le nombre de PM dont l'unité dispose est la valeur indiquée

sur la face du pion exposée, à l'exception des carrés comme expliqué ci dessous. Par exemple, une unité qui est en carré au début de sa phase et qui dépense son unique PM alloué dans cette formation pour changer de formation, ne fait que déduire simplement 1 de la valeur de mouvement de la nouvelle formation. Dans d'autres cas, au moment où le pion change de formation et se retourne, il peut avoir déjà dépensé plus de PM qu'alloués dans la nouvelle formation (passage de ligne en colonne par exemple). Dans ce cas, l'unité s'arrête.

Concernant les carrés, l'unité dépense son PM pour changer de formation, ce MP est soustrait du potentiel de mouvement de la nouvelle formation.

Une unité d'infanterie / artillerie peut entrer dans un hex contenant des unités amies à condition de respecter les limites d'empilement par hex (Cf. v-1). Idem pour la cavalerie (hex traversé avec cavalerie seulement). Une unité Désorganisée ne peut pas volontairement passer à travers une autre unité amie "en ordre" (sauf en cas de retraite, Cf. v-1).

Une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Un chef n'est pas une "unité".

VI.2-Hex d'entrée

Selon sa formation, une unité ne peut entrer que dans certains hexs.

- Ligne : via l'un des 2 hexs de son front ;
- Colonne : via son hex central de front (là où elle peut attaquer ou tirer) ;
- Carré, Adaptée, Désorganisée : via n'importe lequel des 6 hexs adjacents.

Le coût d'entrée dans un hex dépend du terrain. Voir la table des Terrains en Aide de Jeu. Il existe parfois des coûts supplémentaires pour franchir certains bords d'hex (ex. un ravin, un ruisseau, monter pour passer une crête, etc...).

Exemple : une infanterie en Colonne avec 6 PM entre dans un hex clair (1 PM), monte et franchit une ligne de Crête en terrain Clair (1+1=2 PM), et termine son mouvement en forêt (2 PM). Elle a dépensé en tout 5 PM.

VI.3-Changement de Formation

Le changement de formation volontaire s'effectue sur place en dépensant :

- * **1 PM** pour l'infanterie ;
- * **2 PM** pour l'artillerie.

Par contre, **un changement involontaire ne coûte aucun PM.**

Les changements de formation de la cavalerie sont toujours involontaires.

Attention, passer en "formation" Désorganisée ou Adaptée, et réciproquement, est toujours gratuit.

Colonne / Ligne :

Quand une unité en Colonne se déploie en Ligne, ses 2 hexs de front doivent être 2 des 3 hexs du front de la Colonne. Et vice-versa (passage de Ligne à Colonne).

en Batterie / Attelée :

Une artillerie en Batterie a 0 PM. Elle peut cependant passer en formation Attelée : elle dépense alors 2 PM de sa face Attelée. L'orientation adoptée dans la nouvelle formation est au choix du joueur et sans contrainte.

Exemple : une artillerie commence sa phase de mouvement en Batterie et a 5 PM sur sa face Attelée. Elle peut passer de Batterie à Attelée en dépensant 2 PM et commence alors son déplacement avec les 3 PM restants.

VI.4- Changement d'Orientation

Le changement d'orientation d'un hex coûte +1 PM pour chaque rotation de 60°.

Il existe deux cas spéciaux :

- l'artillerie en Batterie (60° par tour sans coût à condition que ce soit son seul mouvement pendant ce tour) ;
- l'Infanterie et la Cavalerie en Colonne ainsi que l'artillerie attelée : le premier changement d'orientation de 60° effectué avant ou après l'entrée dans un hex est gratuit. Une unité en Colonne peut donc profiter de ce changement gratuit de 60° au début de son mouvement et après son entrée dans chaque hex.

Cas particuliers :

- La **volte-face** à 180° coûte 2 PM quelle que soit la formation (demi-tour arrière).
- Le **recul**, mouvement d'une case vers l'arrière, sans changer d'orientation ni de formation coûte +1 PM par rapport au coût normal du terrain de l'hex de recul.
- Les changements d'orientation de la cavalerie pendant une charge sont couverts au chapitre IX.

NB : les formations ayant un front continu tout autour (formation Adaptée, Désorganisée ou en Carré) ne sont bien sûr pas concernées.

VI.5- Désorganisation Volontaire de la cavalerie

Une unité de cavalerie peut passer volontairement Désorganisée à n'importe quel moment :

- de son tour de jeu ;
- ou pendant les phases de mouvement ou de charge du tour de l'adversaire, dès que l'unité ennemie entre ou déclenche une charge dans un hex adjacent. Dans ce cas l'ennemi peut continuer son mouvement ou sa charge.

Cette décision doit être immédiate et coûte 0 PM.

L'unité doit reculer de 2 hexs (Cf. VIII-9 pour les priorités de recul). Un **marqueur** numérique correspondant au tour précédent (uniquement dans ce cas précis de désorganisation volontaire) est posé en croix sur l'unité. Cette cavalerie pourra donc faire un test de ralliement dès le tour suivant.

Après ce mouvement, l'ennemi peut continuer son mouvement ou sa charge s'il lui reste des PM.

VI.6- Influence des Terrains

Pour traverser un pont sur un fleuve, une unité d'infanterie

doit se mettre en Colonne (Attelée pour l'artillerie) en dépensant les coûts normaux de changement de formation, ou être Désorganisée. Un ruisseau peut être traversé dans n'importe quelle formation avec un coût indiqué sur la table des terrains. Certaines règles spéciales peuvent aussi s'appliquer.

En ville, dans une forêt ou un taillis, une unité d'infanterie ou une cavalerie (qui ne charge pas) doit se mettre en formation Adaptée (rappel : à 0 PM), ou être Désorganisée. Une artillerie ne peut être qu'Attelée ou Désorganisée en ville. Elle ne peut traverser une forêt (ou un taillis) que via une route, en formation Attelée ou Désorganisée.

VI.7-la Route

L'infanterie et la cavalerie doivent être en **Colonne** ou Désorganisée pour bénéficier de la route. De même l'artillerie doit être **Attelée** ou Désorganisée.

Une unité se déplaçant sur une route ne dépense qu'**1 PM** par hex (la route annule le ruisseau, la forêt, etc...).

Bonus de Mouvement :

Une unité a **2 PM** de plus si elle effectue tout son mouvement sur la route (du début à la fin). Ces PM doivent être utilisés sur la route (mouvement ou changement de formation). En pratique ce bonus peut être utilisé même si l'unité finit son mouvement par un corps à corps en dehors de la route, du moment que tout son mouvement a été sur la route.

Infanterie / Cavalerie :

Si l'unité sort de la route dans un hex de ville, forêt ou taillis, elle passe immédiatement en formation Adaptée (rappel : à 0 PM). Par ailleurs, tout changement de direction de la route est suivi gratuitement (sans dépense pour changement d'orientation) par les unités qui l'empruntent.

Artillerie :

L'unité traversant un hex de forêt ou taillis doit rester sur la route. Elle ne peut en sortir qu'en suivant intégralement la route. En ville, elle peut quitter la route mais elle doit rester Attelée (ou Désorganisée).

En cas de test moral, l'unité devient automatiquement Désorganisée. Dans ce cas elle doit suivre la route pour faire son mouvement de retraite.

D'autre part, comme pour l'infanterie et la cavalerie, une artillerie ne dépense aucun PM lorsqu'elle change d'orientation dans le but de suivre le tracé de la route.

VI.8- Recul de Cavalerie

Une cavalerie qui n'est ni désorganisée ni chargée et qui ne fait pas de charge ou de contrecharge peut reculer d'**1 ou 2 hexs** dès qu'une unité ennemie entre dans un hex adjacent. Ce mouvement est donc une alternative à la tentative de contrecharge et ne peut la précéder ou lui succéder, seulement la remplacer.

Quelle que soit la décision du joueur, cette cavalerie garde aussi la possibilité de passer volontairement Désorganisée

comme précisé en VI-5.

Pour le mouvement de recul, un **test moral** sans modificateurs est effectué :

- S'il **réussit**, la cavalerie est déplacée vers l'arrière d'**1 ou 2 hexs** en gardant la même formation (si le terrain le permet) et la même orientation. L'unité ennemie peut poursuivre ensuite son mouvement. Ce mouvement de recul peut provoquer un ou des tirs d'opportunité. Vers l'arrière veut dire vers un des trois hexs non adjacents à l'unité ayant provoqué ce mouvement.

Si la cavalerie est de nouveau attaquée par cette même unité (en poursuivant son mouvement), elle peut reculer de nouveau mais sans test moral à faire cette fois.

- S'il **échoue**, la cavalerie devient Désorganisée et en subit les conséquences (Cf. VIII-9, rappel : recul de 2 hexs). L'Ennemi peut avancer sur cette case ainsi libérée et continuer éventuellement son mouvement.

VII-LE FEU

Les unités d'infanterie et d'artillerie (pas la cavalerie) peuvent ouvrir le feu contre des unités ennemies à portée de tir. Cela se produit à différentes occasions au cours d'un tour. D'abord l'Ennemi peut effectuer quelques tirs d'opportunité immédiats quand le joueur en phase déplace ses unités, sous certaines conditions. Puis, à la phase de Feu défensif, il effectue le gros de ses tirs (en général contre les unités venant l'attaquer). Après seulement, le joueur en phase peut effectuer ses propres tirs à la phase de Feu offensif.

"La science militaire consiste à bien calculer toutes les chances d'abord, et ensuite à faire exactement, presque mathématiquement, la part du hasard... Le hasard demeure donc toujours un mystère pour les esprits médiocres et devient une réalité pour les hommes supérieurs..."
Napoléon

VII.1-la Valeur de Feu

C'est la valeur en haut sur le côté gauche des pions.

La valeur de Feu :

- le feu de l'**Infanterie** reste constant. Il ne varie pas avec la perte d'effectifs.

- le feu de l'**Artillerie** est diminué **de moitié** quand l'unité perd l'un de ses **2 pas** (arrondie à l'entier supérieur).

Exemple : une batterie à 5 ou 6 de feu tombe à 3 dès qu'elle prend une perte.

NB : certaines unités d'artillerie peuvent avoir 3 pas et suivent une règle spéciale (selon la bataille).

- le feu peut être ensuite modifié selon la formation de l'unité et le terrain environnant (et réduit parfois à 0, pas de tir dans ce cas).

Note historique : certains pourraient s'étonner de la non-décroissance de la puissance de feu en cas de pertes. Or, dans une formation en ligne, on n'alignait que 400 hommes

au plus. Par conséquent, même si un régiment est réduit à cet effectif, il conserve toute sa puissance de feu. Les exceptions couvrant le feu sur deux rangs des unités britanniques par exemple seront indiquées dans les règles spéciales.

VII.2-la Portée

Elle représente la distance à laquelle les unités peuvent tirer à partir de leur **front**.

Rappel : une infanterie en Colonne ne tire en feu Offensif et défensif qu'à travers l'hex central de son front.

En Feu défensif ou offensif :

* **1 hex** pour l'infanterie de ligne, et l'infanterie légère non en tirailleurs.

* **2 hexs** pour l'infanterie légère en tirailleurs.

* **5 à 7 hexs** pour l'artillerie en Batterie en fonction de la portée imprimée sur le pion.

NB : plus une artillerie tire loin, moins elle est efficace (à moins de combiner deux artilleries à pleine force ensemble).

En Feu d'opportunité :

* **1 hex** pour l'infanterie.

* **2 hexs** pour l'artillerie en Batterie.

VII.3-le Tir

La valeur de feu est déterminée (éventuellement modifiée par le terrain, la formation...), puis un dé est jeté. Rappel : une artillerie diminuée ne vaut que la moitié de sa valeur (avant bien sûr tout autre modificateur).

Si plusieurs unités (y compris artillerie et infanterie ensemble) tirent sur un même hex, elles doivent combiner leur valeur de feu. Les valeurs sont additionnées et un seul jet de dé est effectué.

Le résultat lu sur la Table de Feu est :

- un résultat " **x** " indique le **nombre de pas** perdus par la cible (Cf. VII-8 pour marquer les pertes). Toute perte subie demande un test moral (Cf. VII-9).

- un résultat " * " indique aucune perte, mais la cible doit faire un **test moral immédiatement**.

Exception : une unité **en Ville** ou dans un **château** ne teste pas son moral suite à un tir.

VII.4-le Feu Offensif / Défensif

Chaque unité peut tirer à deux occasions :

- une fois lors de la phase de Feu défensif (pendant le tour de l'adversaire) ;

- une fois lors de la phase de Feu offensif (à son propre tour).

Soit deux fois au cours d'un Tour de jeu complet.

VII.5-le Feu d'Opportunité

Une unité (infanterie ou artillerie) peut effectuer des "tirs

d'opportunité" à chaque fois qu'une unité ennemie en mouvement **sort** d'un hex couvert par son feu :

- Infanterie : tout hex situé devant **son front** (pour l'infanterie en ligne), l'hexagone en face (hexagone de corps à corps) pour l'infanterie en colonne, tout hexagone adjacent pour le carré et les unités adaptées ou désorganisées.

- Artillerie en Batterie : à **1** ou **2 hexs** devant **son front** dans sa zone de tir (quelle que soit sa portée réelle).

L'Ennemi ne risque donc **aucun tir** d'opportunité s'il ne se déplace pas (il peut changer de formation, d'orientation ou ne rien faire dans son hex). Il doit **quitter l'hex** pour qu'il y ait tir. Le corps à corps en soi ne déclenche pas de feu d'opportunité, **seulement certains mouvements le déclenchent.**

L'unité ennemie subit le tir immédiatement dans l'hex de départ (qu'elle tente de quitter) dans la formation et l'orientation adoptées juste avant de quitter l'hex. Si, suite au tir, l'unité ennemie est Désorganisée, elle recule de 2 hexs depuis l'hex de départ (Cf. VIII.9).

Rappel : plusieurs unités tirant sur la même cible additionnent leurs valeurs de feu.

Une infanterie ou une artillerie peut effectuer autant de tirs d'opportunité qu'il s'en présente (en plus de ses feux défensif et offensif).

Elle ne peut néanmoins déclencher aucun tir d'opportunité contre l'Ennemi qu'elle a fait retraiter (que ce soit par le choc ou par le feu). Par ailleurs, les autres unités qui se trouvent impliquées dans un choc pendant ce tour (avant ou après le présent choc) ne peuvent pas faire de tir d'opportunité.

L'unité quitte X et se déplace vers Y : tir possible par A (en X) car l'unité tente de sortir de X.

L'unité poursuit son mouvement, et tente de sortir de Y : tir par A (2^{ème} tir) et B possible (en Y).

Cas particuliers :

- L'unité en **retraite** n'a pas à faire de test moral si elle subit des tirs d'opportunité au cours de ses reculs. Elle encaisse simplement les pertes si besoin.

- Si **plusieurs unités** ennemies sont empilées et quittent l'hex **ensemble**, un seul tir d'opportunité survient. Seule l'unité du dessus encaisse les pertes (sauf si elle est détruite, Cf. v-4).

Par contre si deux unités quittent un même hex et se déplacent vers des hexs différents, chaque unité subit un tir séparément.

- Si une unité (ou une pile) **ennemie quitte successivement des hexs** soumis au feu d'une unité, un tir a lieu dans chaque hex.

- une unité ennemie cachée "**sous**" une autre unité dans une pile, peut quand même subir un tir d'opportunité en quittant son hex, seule (Cf. v-5).

VII.6-Ligne de Visée pour l'artillerie

La ligne de Visée représente ce que voient les unités à distance. Sans cette ligne de visée, elles ne peuvent pas tirer.

Elle se vérifie de **centre à centre** d'hex (de l'artillerie vers l'unité cible).

VII.7-Terrains bloquants

La ligne de Visée ne peut pas traverser (même partiellement) :

- des hexs de **Forêt**, de **Taillis**, de **Ville**, de **chateau** ; les fermes et le terrain difficile ne bloquent pas.

- des hexs occupés par des **Unités** amies ou ennemies (sauf les Chefs), quel que soit le terrain (même au bas d'une Crête). Attention, l'unité bloque tout son hex, même la partie d'hex qu'elle n'occupe pas physiquement. Tous ces terrains sont bloquants même si l'unité qui tire est plus haut, ces changements de niveaux n'étant que de faibles ondulations du terrain.

- une ligne de **Crête** (bord d'hex haut / bas) ; une **ligne de Crête** est strictement le bord d'hex entre le haut et le bas d'une crête (et non le dessin représentant la pente). Elle bloque le tir, sauf si :

- l'unité faisant feu se trouve immédiatement en haut de cette crête ;

- ou si l'unité cible se trouve immédiatement en haut de cette crête.

Par contre, les hexs bloquants peuvent être le point de départ ou d'arrivée de tirs, avec des pénalités variables.

Exceptions :

- Un ravin n'est jamais bloquant.

- Un terrain qui descend puis remonte ne bloque pas la ligne de visée si la cible et le tireur sont tous deux en haut. Les autres terrains bloquants (ville, bois, unités) même situés en bas restent bloquants pour ce tir.

Attention, la ligne de Visée peut passer très exactement entre 2 hexs adjacents (bord d'hex). Cette ligne est libre si l'un des hexs n'est pas bloquant.

Exemple: Les attaques #1, 2 et 3 sont permises (3 est adjacent à la pente et en haut), #4 est interdit car il traverse la pente, #5 est interdit car la cible est en bas, #6 est permis pour la même raison que 3., #7 est interdit parce que la cible est en bas, 8 et #9 sont permis parce qu'aucune pente n'est traversée, et #10 est permis car aucun terrain n'est bloquant.

VII.8-les Pertes

Les pertes sont enregistrées au fur et à mesure sur la Fiche de Pertes des joueurs en cochant dans l'ordre décroissant. A noter que chaque pion a un nom de régiment ainsi qu'un n° de repérage rapide sur cette Fiche.

Option : Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, utiliser les marqueurs numériques pour indiquer les pertes en posant le marqueur en croix **sous** le pion (au lieu d'utiliser leur Fiche de Pertes).

Conseil : excellente option pour visualiser les artilleries réduites (en jouant avec les Fiches de Pertes).

VII.9-le Test de Moral

Un test de moral réussi n'a pas de conséquences. Par contre s'il est raté :

- l'unité devient immédiatement **Désorganisée** (si elle l'était déjà, elle est éliminée) ;
- Puis elle effectue un mouvement de retraite de **2 hexs** vers les lignes de communication les plus proches (Cf. VIII-9 Choc).

Si l'unité cible est éliminée par la perte subie, celle située dessous (s'il y en a une) effectue le test moral à la place, sans le malus lié au désordre de l'unité supérieure éliminée.

Si l'hex cible devient vide suite au tir (l'unité part en désordre ou est éliminée), l'Ennemi ne peut pas occuper les hexs libérés.

NB : une avance dans un hex n'est possible que suite à une attaque au choc.

VII.10-Tir contre un Carré

Le dé est modifié de +1 si la cible est une infanterie en Carré (quelle que soit l'unité faisant feu).

VIII-LE CHOC

Lors de la phase de Choc à son tour de jeu, le joueur en phase peut assaillir avec ses unités une ou plusieurs unités ennemies au contact. Plus la valeur de Choc et l'effectif de l'unité sont importants, plus l'impact du choc est puissant. La formation en Colonne est idéale pour ce type d'attaque par l'infanterie.

La cavalerie est particulièrement redoutable lorsqu'elle charge, sauf contre une infanterie placée en Carré.

"L'art de la guerre ne demande pas de manoeuvre compliquées, les plus simples sont préférables ; il faut surtout avoir du bon sens... C'est comme un combat à coups de poing : plus on en donne, mieux cela vaut..."
Napoléon

VIII.1-Généralités

Une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une fois au choc par tour (même si elle retraite après un combat en passant devant une case front d'une autre unité d'infanterie amie). Elle peut cependant, lors de ce combat, être engagée par plusieurs attaquants en même temps.

Exception : Une unité qui retraite peut déclencher une contrecharge.

L'attaque au choc n'est jamais obligatoire (l'Attaquant décide d'engager le combat de choc ou non).

VIII.2-Piles et Combat

Une pile attaquante ne peut pas se dissocier pour faire plusieurs combats séparés. En cas d'attaque, toutes les unités de la pile doivent engager le combat ensemble.

Les unités d'une pile ne peuvent pas être attaquées séparément. En cas de combat, toutes les unités de la pile en défense doivent être attaquées ensemble (elles se défendent solidairement).

De même, une infanterie en ligne ou une cavalerie en bataille ne peut attaquer deux hexagones en même temps.

VIII.3-la Valeur de Choc

C'est la valeur sur le côté gauche des pions sous celle du feu.

La valeur de Choc peut être modifiée :

- Attaquant : selon 1. sa formation, 2. son terrain, et 3. le terrain occupé par le Défenseur (Cf. la table des Formations et la table des Effets du Terrain) ;

- Défenseur : selon 1. sa formation et 2. son terrain (sans tenir compte de celui de l'Attaquant. Exception, une cavalerie chargeant depuis un bois ou une ville) ;

La valeur de choc est utilisée, en attaque et en défense, pour déterminer la **Puissance de choc** de l'unité, pour le combat au choc, selon l'importance des effectifs (Cf. VIII-4). En terme de formation, ce qui compte pour l'attaquant est la formation qu'il occupe dans l'hex à partir duquel il attaque. Par exemple, s'il attaque à partir d'un village, il sera en formation adaptée et non en colonne, et ne bénéficiera pas du +1 lié à la colonne.

En attaque, une unité ayant un choc modifié de **0** ne participe pas au combat et ne prend pas les pertes ;

En défense, une unité ayant un choc modifié de **0** est simplement ignorée mais subit l'éventuelle retraite / élimination. Une telle unité prend pourtant les pertes en dernier ressort, si les autres unités (impliquées dans le combat) ont pris des pertes au point d'être éliminées et qu'il reste des pertes à encaisser.

VIII.4-la Puissance de Choc

La puissance de Choc est égale à **la valeur de Choc multipliée par le nombre de Pas** (que possède l'unité au moment du Choc). La puissance diminue donc au fur et à mesure des pertes d'effectifs.

Rappel : Si un joueur a plusieurs unités impliquées dans un combat, on fait la somme de leurs puissances de choc.

Exemple : Une unité a une valeur de choc de 2 et possède 5 pas. Sa puissance de choc est donc de 10 (2 x 5).

VIII.5-Hexs d'attaque

Une unité ne peut attaquer qu'à partir de **ses hexs de front** :

- l'un des 2 hexs de front pour une infanterie en ligne ou la cavalerie chargeant ;

- l'hex central de son front pour une infanterie en colonne (pas d'attaque possible à partir des deux autres hexs de front latéraux) ; une cavalerie ne peut attaquer en colonne.

- l'un des 6 hexs adjacents pour une infanterie en formation Adaptée.

Rappel : une unité Désorganisée, une artillerie ou un carré ne peut jamais tenter une attaque au choc (elles peuvent cependant défendre). De même, une cavalerie doit passer en bataille pour engager un choc.

VIII.6-Attaque à Revers (choc et feu)

Les unités ennemies attaquées de flanc ou par l'arrière ont leur valeur de **choc divisée par deux** (valeur arrondie à l'entier supérieur).

Par ailleurs, si un test de moral est nécessaire, il se fait à :

- flanc : valeur **-2**

- dos : valeur **-3**

Il suffit qu'une seule unité attaque à revers pour que ces effets s'appliquent.

Exceptions :

- Ordre mixte : Une attaque à revers est annulée si une unité quelconque de l'hex est de front (Cf. v-7).

- Flanc protégé :

Le flanc ou l'arrière d'une unité X est "protégé" si l'Ennemi Y, ou l'hex par lequel le tir pénètre dans l'hex de la cible dans le cas de bombardements à distance, se trouve dans la zone de front d'une unité amie Z susceptible de l'attaquer par le feu ou le choc. Sont exclues les artilleries Attelées ou une unité Désorganisée (quelle qu'elle soit)*.

Dans ce cas de flanc protégé l'unité X ne subit pas les malus liés à l'attaque à revers, que ce soit les malus du choc ou du moral.

La notion de flanc protégé s'applique pour le feu et le choc.

Artillerie en Batterie :

- Artillerie seule : quand elle est attaquée à revers, elle est la seule à encaisser le résultat du Choc. Il faut remplacer tout résultat 0 ou 1 perte (avec ou sans *) par un résultat **D**. Les autres résultats s'appliquent normalement.

Exemple : si ce calcul donne 4 contre 1, et que le dé est 1, D sera appliqué (et non pas 1 perte) ; si le dé avait donné D+1, ce résultat serait appliqué tel quel.

- Artillerie avec infanterie attaquée par le flanc ou l'arrière : l'artillerie est ignorée pendant le choc. Le résultat du Choc s'applique normalement. Cependant si l'infanterie est Désorganisée ou éliminée (suite à un résultat E), l'artillerie subit le même sort. L'infanterie prend dans ce cas les pertes, même si l'artillerie est située sur le dessus.

VIII.7-Attaque au Choc Interdite

Certaines unités ne peuvent pas attaquer au choc :

- les unités Désorganisées ;

- les infanteries en carré ;

- les cavaleries en colonne (c'est à dire qui ne chargent pas ou ne font pas de charges d'opportunité) ;

- les unités avec une valeur de choc égale à 0 (survient par ex. après modification par le terrain) ;

- les unités d'artillerie. L'artillerie ne participe pas au combat mais elle fait partie de l'hex d'attaque, elle ne pourra donc pas tirer en feu d'opportunité sur d'éventuels ennemis quittant son front.

NB : toutes ces unités peuvent cependant se défendre si elles sont attaquées au choc. D'autre part, une infanterie ayant fait feu peut ensuite attaquer au choc.

VIII.8-le Combat au Choc

L'Attaquant divise sa puissance totale par celle du Défenseur pour obtenir un rapport de force. Ce rapport de force est toujours arrondi en faveur du Défenseur.

Un dé est jeté, éventuellement modifié par le bonus de combat d'un Chef empilé sur l'Attaquant ou le Défenseur.

Les résultats lus sur la **Table de Choc** sont appliqués immédiatement :

- **0** ou **1** : Nombre de pas de pertes.

- ***** : Test moral immédiat pour la pile concernée (Cf. x-2).

- **D** : Désorganisée et recul de 2 hexs.

- **D + 1** : Désorganisée + 1 perte et recul de 2 hexs.

- **E** : Éliminée.

Le 1^{er} résultat s'applique à l'Attaquant, le 2^{ème} au Défenseur (A / D).

Attention : une unité déjà Désorganisée qui subit D ou D + 1, ou qui rate un test moral, est éliminée.

Exception : une unité en **Ville** ne teste pas son moral suite à un résultat * au choc.

Exemple 1 : une Infanterie intacte en Ligne (7 pas, valeur 2, soit 14 de puissance) et une Infanterie en Colonne ayant perdu 2 pas (7 - 2 = 5, valeur 2 + 1 car en Colonne, puissance totale 5x3 = 15) attaquent une infanterie en Ligne (6 pas, valeur 2, soit 12 de puissance).

Le rapport est de force est de 29 (Atq 14+15) divisé par 12 (Déf), soit 2 contre 1 (l'arrondi étant en faveur du Défenseur).

Exemple 2 : Une infanterie de 4 pas en formation Adaptée, en ville, attaque un hex de forêt adjacent. Sa valeur de choc de base est 2, non-modifiée par le terrain de l'Attaquant, mais modifiée de -1 à cause de la forêt où se trouve le Défenseur. Sa valeur de choc sera donc de 1, et sa puissance totale de 4 (1 x 4).

VIII.9-Désorganisation et Retraite

Si un résultat de combat comprend une désorganisation (D, D + 1, ou test moral raté), la ou les unités concernées (y compris les unités qui étaient en ville) doivent reculer de **2 hexs vers sa ligne de communication**. S'il y a le choix dans les voies de retraite, ce recul se fait en tenant compte des priorités suivantes.

1) en passant par des hexs vides.

2) idem, mais en passant par des hexs occupés par des unités amies.

3) sur n'importe quel autre hex vide.

4) sur n'importe quel autre hex occupé par une unité amie.

Ces priorités sont jugées hex par hex au moment de la retraite et non pas à la fin de ce mouvement de retraite. Si

un hex correspondant à 1) est disponible, alors l'unité recule sur cet hex. Si aucun hex n'est disponible, alors chercher un hex répondant à 2). Etc.

NB : Si l'unité devant retraire est entièrement entourée d'unités ennemies et/ou de terrains interdits, elle est éliminée.

Si la retraite passe sur une ou plusieurs **unités amies**, celles-ci doivent effectuer un test moral immédiat (sauf si elles sont déjà Désorganisées). Les limites d'empilement ne doivent jamais être dépassées (Cf. V Empilement), de même qu'une désorganisation automatique d'une cavalerie sur laquelle une infanterie retraite.

Si les unités en retraite traversent des hexs couverts par le feu d'unités ennemies, elles peuvent subir des **tirs d'opportunité** immédiats (Cf. VII-5). Cas d'exception : sauf par celles qui ont provoqué cette retraite.

Il est **interdit** de reculer à travers des hexs occupés par des unités ennemies (un Chef n'est pas une unité). Il est également interdit d'attaquer au choc des hexs vides pour avancer d'un hex supplémentaire.

Si le recul de 2 hexs entraîne une impossibilité (*ex. terrain où il est interdit de s'arrêter, mais pas de passer*), il est alors permis d'effectuer un mouvement d'un hex de plus.

Une unité qui **sort de la carte** ne peut plus revenir en jeu. Elle est considérée comme **éliminée** pour les points de victoire.

VIII.10-Avance après Combat

Si l'hex attaqué devient **vide** d'unités (tous les défenseurs ont dû retraire, ou test moral raté), une ou plusieurs unités attaquantes peuvent y entrer. Ce mouvement est optionnel. Un défenseur ne peut avancer dans l'hex évacué par un attaquant.

Elles ne peuvent ni changer de formation (sauf si le terrain l'exige), ni d'orientation et doivent respecter les règles d'empilement. Elles ne peuvent pas aller plus loin (sauf dans le cas précis d'une charge de cavalerie victorieuse, Cf. IX-4), et peuvent pendant ce mouvement subir un ou plusieurs tirs d'opportunité.

IX-CHARGES DE CAVALERIE

La cavalerie a une terrible puissance de choc lorsqu'elle charge. La seule parade efficace contre cette arme redoutable consiste à se mettre en Carré (pour l'infanterie) ou à contrecharger (pour de la cavalerie).

Il est cependant déconseillé de charger une artillerie de face.

Les mouvements de charges ont lieu avant les mouvements des autres unités mais les corps à corps qui en résultent sont résolus en même temps que les autres chocs. Attention, les charges et les contrecharges ont des règles particulières, comprenant des exceptions aux autres règles.

"N'attaquez pas de front les positions que vous pouvez obtenir en les tournant." Napoléon

IX.1-Généralités

Pour attaquer, la cavalerie est obligée de charger, ce mouvement se faisant pendant la phase de charge. Pendant la phase de mouvement seules les cavaleries qui ne chargent pas peuvent bouger. Celles qui ont bougé (ou déclaré une charge sans bouger) pendant la phase de charge pourront attaquer au choc pendant la phase du même nom.

Exception : les charges opportunistes sont résolues immédiatement (Cf IX-7).

La formation adoptée pendant le mouvement régulier est la colonne. Quand une cavalerie charge elle le fait en bataille. Le coût pour passer de colonne en bataille est gratuit.

Pour se défendre, une cavalerie peut soit rester en Colonne (ou Adaptée en ville, forêt ou taillis), soit essayer de déclencher une contrecharge (en devenant alors provisoirement l'Attaquant). Elle peut aussi choisir de retraire avant combat (si elle est attaquée par de l'infanterie) ou devenir volontairement désorganisée.

IX.2-Mouvement de Charge

Pendant la phase de charge, le joueur en phase annonce les cavaleries qui chargent, mais sans préciser les cibles. Ces cavaleries ne doivent pas être Désorganisées. Les charges n'ont pas besoin d'être toutes déclarées d'abord, le joueur décide quelle unité charge. Par contre, une fois la charge déclarée elle doit être effectuée, comme expliqué plus loin. Le mouvement de charge ressemble à un mouvement régulier mais avec les restrictions suivantes :

- Tout mouvement de charge ne peut comprendre au total plus de deux changements d'orientation de 60° sur l'ensemble du mouvement.
- Chacun de ces changements coûte 2 PM.
- Chaque unité ne peut faire qu'un changement d'orientation de 60° par hexagone.
- Il n'y a pas de changement d'orientation gratuit (réservé au mouvement normal).
- Pendant un mouvement de charge, traverser un village coûte 6 PM, un hex de forêt également, un hex de taillis 4 PM, un terrain difficile ou une ferme 2 PM par hex.
- Si l'unité commence son mouvement dans un de ces terrains elle paie au départ le coût de traversée dudit terrain.
- Traverser un ruisseau coûte 6 PM, monter une crête 2 PM, en descendre une 4 PM (la descente désorganise la charge plus que la montée).
- Dans une forêt, taillis ou ville la cavalerie passe momentanément d'Adaptée (normalement obligatoire) à bataille le temps de la charge. C'est également le cas pendant une contrecharge.
- Une cavalerie ne peut pas charger à travers un **Ravin, un marais, dans un château ou passer une fortification.**
- Une unité qui charge n'a pas besoin d'une claire ligne de

visée (comme pour l'artillerie), il faut se rappeler qu'un tour représente 30 minutes, un temps suffisant pour recevoir un ordre de charge venant d'un aide de camp, un chef ou une unité située en avant et qui peut voir la cible.

Chaque charge s'effectue l'une après l'autre. Il est cependant possible de faire charger plusieurs cavaleries empilées (elles agissent en même temps). Elles peuvent aussi venir d'hexs différents à condition d'annoncer une "charge combinée" (Cf. IX-5).

Un Chef peut charger avec la cavalerie s'il est empilé avec dès le départ. Dans ce cas il ne pourra plus bouger pendant la phase de mouvement régulier suivante.

Si en cours de mouvement de charge la cavalerie entre (ou débute) dans un hex de front d'une **cavalerie** ennemie (qu'elle soit ou non la cible de cette charge), celle-ci peut tenter une **contrecharge** en faisant un test moral. Si elle n'est pas la cible de la charge elle a l'alternative de tenter un recul avant combat (Cf. VI-8).

A partir du moment où le mouvement de charge démarre, et avant même que l'unité de cavalerie ait quitté son hex de départ, le Défenseur peut décider de tenter de mettre en **Carré** (test moral, Cf. IX-6) une ou plusieurs infanteries qui seraient susceptibles d'être une cible pour la charge.

Une cavalerie en train de charger se déplace. Elle peut menacer plusieurs hexs différents sur son passage, mais elle n'est pas obligée d'annoncer l'hex attaqué. Au Défenseur de deviner... Elle pourra de toute façon attaquer l'un, l'autre, ou aucun (mais pas les deux).

La cavalerie qui se lance dans une charge peut choisir de devenir **volontairement Désorganisée** à tout moment (y compris après le combat, pour bénéficier du recul de 2 hexs). Le marqueur en croix à poser sur l'unité est celui du tour **précédent** (Cf. VI-5 et aussi la Règle optionnelle fin XVI-4).

Une charge ne se termine que par un choc, une désorganisation suite à un test moral raté, ou une désorganisation volontaire. Quand une charge démarre, elle **ne peut s'arrêter volontairement**. Si elle ne peut contacter une unité ennemie au choc, elle doit passer en désordre. Exception : si l'hex cible a été libéré pour une autre raison (test moral raté par exemple après un tir), alors la désorganisation n'est pas obligatoire, la cavalerie revient simplement sur sa face colonne. Plus généralement, si la charge s'arrête de façon volontaire, l'unité est désorganisée. Si elle s'arrête pour une autre raison, alors la désorganisation est optionnelle.

Attention, une cavalerie n'a nul besoin de faire un test moral pour charger, à l'exception de certaines unités irrégulières ou de cosaques comme expliqué dans les règles spéciales. Seule une contrecharge demande un test moral, Cf. IX-7).

IX.3-Résolution du Combat de Charge

Tous les combats de charge sont résolus à la **phase de Choc**, la cavalerie combat normalement avec tous les modificateurs (**Valeur 1 contre un Carré par ex.**). Exception : une contrecharge ennemie est toujours résolue immédiatement (Cf. IX-7).

Si la charge aboutit à un hex vide, ou ne contenant que des chefs ou marqueurs, il n'y a pas de résolution de combat, et donc pas d'avance après combat. Idem si l'hex cible contenait une unité qui a été éliminée ou désorganisée lors de la phase de feu offensif précédente. **L'unité revient simplement sur sa face colonne, ou est désorganisée.**

Une infanterie chargée subit **1 perte** supplémentaire, sauf en **Carré, en formation adaptée** ou si le résultat est **0 perte** (Cf. IX-6).

Après le combat, la cavalerie repasse en Colonne (ou Adaptée en ville, forêt ou taillis), en conservant la règle des "orientations avec deux hexs de front en commun" (Cf. v-7).

IX.4-Exploitation de la Charge

Si après la phase de combat, l'unité cible est Désorganisée ou a été éliminée par le résultat du choc :

- une unité désorganisée recule de 2 hexs (Cf. VIII-9) ;
- la cavalerie peut entrer dans l'hex du combat, changer de 60° d'orientation si besoin, **puis dans le 1^{er} hex de recul ou un hex adjacent à cet hex de combat dans le cas d'une unité éliminée.**, et initier un autre corps à corps si une **unité ennemie se trouve immédiatement sur son front.** Le changement d'orientation est limité à 60°, une unité ennemie qui recule dans un hex inaccessible pour une raison d'orientation n'est pas "exploitée".

- ~~si le 1^{er} hex de recul contient une unité (test moral immédiat à faire si l'unité est en ordre, Cf. x-2), la cavalerie peut la charger si l'unité tient bon.~~ Si la nouvelle **unité ennemie** est une infanterie en ordre, elle peut tenter de se mettre en Carré (test moral à faire) avant que la cavalerie n'entre dans l'hex évacué (auquel cas l'infanterie serait adjacente et ne pourrait se mettre en carré). Si l'infanterie ne voit pas la cavalerie elle ne peut se mettre en carré.

IX.5-Charges Combinées

Le joueur peut annoncer une "charge combinée" avec plusieurs cavaleries venant d'hexs différents mais attaquant le même hex. Cette règle permet de se battre ensemble en cas de contrecharge ennemie. Les unités peuvent ensuite se déplacer et se battre conjointement.

A l'inverse, des unités n'ont pas besoin d'être déclarées « combinées » pour être ajoutées dans un même corps à corps. La charge combinée n'a pour but que d'éviter qu'une cible contrecharge une par une des petites unités de cavalerie qui chargent ensemble.

Si les cavaleries se séparent dans la suite du mouvement, elles ne sont plus considérées comme combinées.

IX.6-la mise en Carré

Une infanterie peut se trouver en Carré au début d'une charge ou tenter une mise en Carré pendant la charge (sauf

si elle est Désorganisée ou si la cavalerie lui est adjacente).

Une unité d'infanterie qui n'est pas en Carré lors d'une charge, peut prendre **1 perte de plus**. A l'issue du choc, tout résultat autre que 0 ou 0* implique 1 perte supplémentaire.

Exemple : 0 reste 0, 1 devient 2, 1 devient 2*, D deviendra D+1, D1 devient D+2 pertes.*

L'infanterie peut tenter une mise en carré à n'importe quel moment de la phase de charge ennemie, avant même que l'ennemi ait bougé d'un seul hex, et ceci à condition que l'unité qui veuille passer en carré ait une ligne de visée valide vers la cavalerie qui la charge. La décision de passer en carré est résolue immédiatement.

Pour tenter une mise en Carré, l'infanterie doit effectuer un **test moral** ; tous les modificateurs s'appliquent, sauf le malus pour la prise de flanc ou d'arrière (lors de la manoeuvre de mise en Carré, on voit mal les troupiers du dernier rang ne regarder que devant...). En plus de ces modificateurs, la distance entre l'infanterie et la cavalerie le plus proche et chargeant entre en jeu.

- Si cette distance est de 3 hexs ou plus, le test moral se fait avec un bonus de 1 au dé.

- Si cette distance est de 2 hexs, le moral n'est pas modifié par ce facteur.

- Si la cavalerie est adjacente à la cible, la mise en carré est impossible, l'infanterie devra attendre le choc de pied ferme.

Si la cavalerie charge à 3 hexs mais n'est vue qu'à 2 hexs par exemple, alors la distance utilisée pour le test moral est de 2 hexs.

Si le test réussit : l'infanterie se met en Carré immédiatement. Les autres infanteries (situées en dessous) se mettent automatiquement en Carré.

Cas de l'artillerie :

En cas de mise en carré d'une infanterie, le joueur peut changer l'ordre d'empilement des unités d'artillerie présentes, gratuitement et immédiatement au moment de la mise en carré. L'artillerie garde sa formation et son orientation, et n'a pas 6 hexes de front comme le carré.

- Attelée : elle est protégée par le Carré (peu importe sa position dans la pile) ;

- en Batterie dessus : elle peut tirer à la moitié de son potentiel de feu contre de la cavalerie, encaisse une perte si la cavalerie engage la pile par le choc quel qu'en soit le résultat. Elle n'a pas le bonus moral +2 dû au Carré. La cavalerie ennemie attaque néanmoins avec une puissance de Choc de 1 grâce à la présence protectrice du carré.

- en Batterie dessous : elle participe simplement au choc avec le bonus moral +2 dû au Carré, et ne peut pas tirer.

Si le test échoue : l'infanterie devient Désorganisée et reste sur place. Elle ne fera son mouvement de recul qu'après la phase de choc.

Pour une pile d'infanteries (ou infanterie + artillerie),

l'infanterie du dessus effectue son jet de moral. Si elle réussit, toute la pile se met en Carré. Si elle échoue, elle devient Désorganisée et la 2^{ème} unité doit faire son test, avec un malus de **-2**, pour se former en Carré (Cf. v-5). Si au moins une infanterie réussit la mise en carré, les autres fuient immédiatement (avant le résultat du choc de la charge), ce qui évite d'avoir des unités à la fois en ordre et en désordre sur la même pile.

IX.7-Contrecharge.

Une cavalerie ennemie, même en train d'être chargée, peut tenter une contrecharge à n'importe quel moment du tour adverse. Il s'agit d'une charge "sans mouvement", réservée à la cavalerie ennemie. Exceptionnellement une telle charge (d'une cavalerie du camp en phase "A") peut se produire pendant le tour de A, si une unité du camp B recule après un choc ou un tir (+ test moral raté) dans un hex de front d'une des cavaleries de A. Si la cavalerie du camp A est déjà en train de charger et que son choc n'a pas été résolu, alors cette contrecharge n'est pas possible, une unité ne peut pas à la fois charger et contrecharger.

Une cavalerie ennemie peut contrecharger lorsque une unité pénètre dans l'un de ses **hexs de front** ou si une cavalerie ennemie déclenche sa charge en étant dans un hex de front adjacent (elle ne "pénètre" pas puisqu'elle y est déjà). Elle doit alors effectuer un **test moral** :

- Si le test **échoue**, rien ne se passe et l'unité peut continuer son mouvement.

- S'il **réussit**, la cavalerie qui contrecharge passe en Ligne et engage l'unité **immédiatement au choc** (sans se déplacer). Elle est momentanément l'Attaquant. Certains modificateurs liés au terrain peuvent s'appliquer.

Si l'unité en mouvement est de l'infanterie, elle ne peut pas tenter de mise en Carré puisqu'elle est adjacente.

Une pile de cavalerie peut tenter de contrecharger comme une seule unité, si toutes les unités de la pile réussissent leur test moral. Si l'unité du dessus rate son test, celle de dessous teste à -2, etc.

Le combat de la contrecharge se résout comme un combat de choc normal. L'unité qui fait cette contrecharge ~~peut toujours choisir de ne pas faire le choc (mais elle ne peut pas devenir volontairement désorganisée, n'étant pas pendant son tour ou juste après un mouvement ennemi à son contact. Plusieurs unités peuvent contrecharger en même temps, même venant d'hexs différents.~~ L'unité contrechargée peut éventuellement ouvrir le feu sur la cavalerie qui la contrecharge (si elle est bien orientée), puis le choc est résolu.

Toutes les unités présentes dans l'hex contrechargé combattent.

Après le combat :

- si elle n'est pas désorganisée, la cavalerie contrechargeante reste dans son hex (pas d'avance après combat). Elle revient dans sa formation de départ.

- quelle que soit l'issue du combat, la contrecharge stoppe

net le mouvement des unités en action. Il n'y a pas d'avance après combat contre une unité qui a fait une contrecharge et qui a été battue.

- si le corps à corps a lieu, la cavalerie qui chargeait repasse en Colonne ou Adaptée (selon le terrain), c'est fini pour elle pour ce tour, mais elle est libre de ses mouvements pour les tours suivants. S'il n'y a pas eu de contrecharge parce que le test moral a raté, la cavalerie qui chargeait peut continuer son mouvement.

- si c'est de l'infanterie qui a été contrechargée et qu'elle survit, elle peut néanmoins engager un combat à la phase de choc suivante (avance après combat autorisé).

Précisions :

- La cavalerie ennemie ayant raté ou réussi sa tentative peut effectuer d'autres charges d'opportunité (ou toute autre action autorisée) si l'occasion se présente mais ne pourra pas reculer avant combat (pour cette contrecharge particulière).

- Pour une pile d'unités de cavalerie, si une ou plusieurs ratent leur jet de contrecharge, celles ayant échoué ne prennent pas part au combat (les mettre sur le dessous de la pile). Elles doivent cependant tester leur moral si la ou les cavaleries contrechargeantes deviennent Désorganisées suite au combat.

X-LE MORAL

Chaque unité a une valeur de moral de base comprise en général entre 7 et 11, indépendamment de son effectif et de ses valeurs de feu et de choc. A plusieurs occasions une unité peut avoir à effectuer un test de moral pour tester la cohésion de ses rangs. Un échec entraîne un état de désorganisation et une retraite précipitée. L'unité aura ensuite besoin d'être "ralliée" pour reprendre ses esprits et récupérer une formation de combat.

"A la guerre, les trois quarts sont des affaires de moral ; la balance des forces n'est que pour un quart." Napoléon

x.1-Circonstances

On teste le moral :

- à chaque fois qu'une unité subit une ou plusieurs pertes dues au **tir** (exception : une unité qui vient d'être Désorganisée et qui subit un tir d'opportunité ne teste pas. Elle ne fait qu'encaisser des pertes supplémentaires) ;

- en résultat du **choc** ou du **Tir**, quand un résultat "*" l'exige ;

- d'une unité sur laquelle passe une unité Désorganisée (sauf si elle l'est déjà) ;

- d'une cavalerie ennemie tentant une **contrecharge** (sans conséquence en cas d'échec) ou un **recul avant combat** ;

- d'une infanterie tentant de se **mettre en Carré** face à une charge ;

- d'une unité Désorganisée tentant de retrouver sa cohésion pendant la phase de ralliement.

Le moral est testé par hex plutôt que par unité (Cf V-5) à

l'exception des tests de ralliement. Quand plusieurs piles sont impliquées dans un même combat et qu'elles doivent tester leur moral, un jet de dés est effectué pour chaque pile.

x.2-le Test de Moral

Pour tester le moral, il suffit de lancer deux dés par pile d'unités et ajouter le montant des deux dés.

Si le résultat est **inférieur ou égal** au Moral, l'unité a réussi le test.

Si le résultat est **supérieur** au Moral, elle devient **Désorganisée** (ou le demeure) et elle doit reculer de **2 hex** (attention aux tirs d'opportunité et aux contrecharges). Cf. VIII-9.

Une unité déjà désorganisée et qui subit un nouvel échec au test moral est **éliminée**.

NB : il existe un cas particulier pour le recul des 2 hex en cas de Ralliement raté. Le recul peut se faire vers une forêt ou une ville à proximité (Cf. XI-4).

x.3-Succès et Echec Automatique

Quels que soient les modificateurs aux dés :

- un **2** naturel est toujours un succès ;

- un **12** naturel est toujours un échec.

x.4-les Modificateurs

Le moral est modifié par : (tous les modificateurs sont cumulatifs)

* la Formation :

- si l'unité est déjà Désorganisée **-2**

- si l'unité en Carré est attaquée par de la cavalerie seulement **+2**

* la Proximité d'autres unités : si l'unité tente un ralliement (Cf. xi-2), dans un hex adjacent à une unité ennemie **-1**

* La présence d'un Chef : **+bonus** de moral imprimé sur son pion (valeur du milieu).

* Attaque à revers (attaque par le choc ou par le feu) :

- si l'unité est attaquée de flanc **-2**

- par l'arrière **-3**

Exception :

- Ne pas appliquer si une infanterie chargée tente de se mettre en Carré (Cf. IX-6).

- Ne pas appliquer en cas de flanc protégé (Cf. VIII-6)

* Si une unité amie a échoué son test moral dans la même case :

-2 pour le test de l'unité située en dessous.

les Pertes : une unité ayant perdu plusieurs pas de pertes voit son moral diminuer. Si les joueurs choisissent de changer de pion en cours de jeu en utilisant les pions dégressifs, le nouveau moral y est porté. Sinon ils se réfèrent à la table ci-dessous : ils comparent l'effectif réel à l'effectif de départ pour trouver le malus éventuel au moral.

Effectif	7+	6	5	4	3	2	1
9	-	-1	-1	-1	-2	-2	-2
8	-	-	-1	-1	-1	-2	-2
7	x	-	-	-1	-1	-2	-2
6	x	x	-	-	-1	-1	-1
5	x	x	x	-	-	-1	-1
4	x	x	x	x	-	-1	-1
3	x	x	x	x	x	-	-1

Colonne de gauche : Effectif de départ

Ligne en haut : Effectif réel

"-" : aucun effet

"-1" : malus de -1 au moral

"-2" : malus de -2 au moral

"x" : ne s'applique pas.

NB : les unités ayant un effectif de départ de **3 ou moins** n'ont pas leur moral affecté par les pertes.

NB : certaines unités d'élite peuvent avoir des seuils différents, ou pas de seuil, comme indiqué sur les feuilles de pertes.

XI-LE RALLIEMENT

Pendant la phase de Ralliement, un joueur peut tenter de réorganiser ses unités Désorganisées précédemment en tentant un test moral.

XI.1-Unités qui peuvent Rallier

Une unité ne peut être ralliée que si le **n° de son marqueur de désorganisation est inférieur de 2 au tour en cours**.

Exception : une cavalerie devenant volontairement désorganisée, voir VI-5

Exemple : au tour 8, les unités avec un marqueur 6 ou moins peuvent essayer de rallier.

XI.2-le Test de Ralliement

Chaque unité Désorganisée peut effectuer un test moral, avec tous les modificateurs adéquats (dont le **-2** lié à l'état Désorganisé lui-même).

Un test de ralliement est **volontaire**. Le joueur choisit ses unités à rallier au cas par cas, à chaque tour.

Exemple : au tour 5, un joueur pourra tenter de rallier les unités portant les marqueurs 1, 2 et 3.

XI.3-Réussite

Si le jet de ralliement est réussi, le marqueur "Désorganisé" est enlevé et le joueur en phase choisit l'orientation et la nouvelle formation voulue, en tenant compte du terrain.

XI.4-Echec

Si le jet échoue, l'unité recule de 2 hexs :

- vers une de ses lignes de communication ;

- ou vers un hex vide forêt ou ville (peu importe la direction) dans un rayon de 2 hexs.

NB : le Chef peut accompagner l'unité dans son recul.

Une unité déjà en ville ou dans une forêt n'est jamais obligée de reculer suite à un test de Ralliement raté. A noter à l'inverse qu'une unité en ordre et en ville qui devient désorganisée est obligée de reculer de deux hex.

XI.5-l'Empilement des Unités désorganisées

Des unités Désorganisées à des tours différents peuvent être empilées ensemble. Quand l'une est réorganisée et pas l'autre, la deuxième doit reculer de 2 hexs supplémentaires même si elle se trouve alors en ville ou dans une forêt (car une unité réorganisée, en ordre, ne peut pas coexister avec une unité Désorganisée dans un même hex).

XII- DEMORALISATION D'ARMEE

A partir d'un certain niveau de pertes globales, chaque Armée peut devenir "démoralisée". Dans certains scénarios, la démoralisation se fait par corps d'armée indépendants.

Le niveau de pertes est précisé à chaque bataille.

Quand ce niveau limite est atteint, l'Armée (ou le corps) devient démoralisée immédiatement pour le reste de la partie.

"Le sort d'une bataille est le résultat d'un instant, d'une pensée. On s'approche avec des combinaisons diverses, on se mêle, on se bat un certain temps, une étincelle morale prononce et la plus petite réserve accomplit." Napoléon

XII.1-l'Effet "Boule de Neige"

Lorsqu'une Armée (ou corps) est démoralisée, toutes ses unités ayant une ou plusieurs pertes ont un malus permanent au moral de **-2**.

Quand une unité démoralisée devient Désorganisée, elle peut entraîner un effet "boule de neige" :

- Les unités non-désorganisées adjacentes à cette unité ou adjacente à un hex de son chemin de recul et appartenant à un corps démoralisé, font un **test moral immédiat** (quel que soit le terrain sauf la ville).

- En cas d'échec de ces tests, les unités sont elle-même Désorganisées et reculent de 2 hexs à leur tour (et peuvent entraîner d'autres unités, etc...).

- Les unités déjà désorganisées et adjacentes à cette unité qui recule reculent également de deux hexs.

- Dans tous les cas, d'autres unités adjacentes et n'appartenant pas à un corps démoralisé ne testent pas et n'ont pas de malus.

XII.2-les Fuyards

Une unité Désorganisée et démoralisée qui subit une nouvelle Désorganisation n'est pas éliminée. L'unité est néanmoins considérée comme ayant été **détruite** pour les points de victoire (il faut rayer ou cocher son nom sur la Fiche d'Armée). Ajouter un second marqueur de

désorganisation sur l'unité.

L'unité recule de tout son potentiel vers ses lignes de communication. La présence d'une forêt ou d'une ville n'arrête pas le mouvement. Si ce mouvement est impossible, l'unité est éliminée.

Note historique : Cette règle reflète le chaos potentiel qu'entraînent les unités en déroute quand une Armée a "craqué" au moral. L'unité bien qu'éliminée officiellement, peut gêner la retraite des autres et provoquer de nouvelles paniques à l'arrière... (théorie du chaos et effet domino obligeant !).

XIII-LES RENFORTS

Les renforts arrivent sur la carte pendant la phase de mouvement (ou de charge pour les cavaleries faisant une charge) dans la formation et l'ordre choisis par le joueur. Ils peuvent combattre tout de suite.

Tout hex d'entrée doit être un hex jouable (voir note III-5). Si l'hex d'arrivée est occupé par une unité ennemie, les renforts arrivent par l'hex libre le plus proche de l'hex d'entrée, sur le bord de la carte.

Si l'hex est occupé par une unité amie, c'est différent : elle doit bouger pour laisser les autres entrer (sauf spécification contraire par le scénario).

Tous les renforts sont automatiquement considérés comme commandés le tour de leur entrée.

Certains renforts sont placés directement sur la carte (une réserve devient disponible par exemple). Si une unité ennemie arrive dans un hex adjacent à cette zone de déploiement, les renforts deviennent immédiatement disponibles et sont placés sur la carte.

XIV-LES CHEFS

Chaque joueur dispose de Chefs pour chacun de ses corps, ainsi qu'un Général d'Armée (Napoléon dans la plupart des batailles pour le Français..).

Les Chefs confèrent des avantages aux unités avec lesquelles ils sont empilés, sans être eux-mêmes des unités de combat.

"Il faut qu'un homme de guerre ait autant de caractère que d'esprit : les hommes qui ont de l'esprit et peu de caractère sont les moins propres ; il vaut mieux beaucoup de caractère et peu d'esprit." Napoléon

XIV.1-les Différents Chefs

Chaque Chef commande en principe un corps d'armée ; les unités sous son commandement portent le n° ou l'abréviation de son corps.

Chaque joueur dispose également d'un Général en Chef, commandant l'ensemble de l'Armée. Il peut commander et agir sur n'importe quelle unité de son camp. Il peut exister également des Chefs intermédiaires (ex. les Chefs d'Ailes

pour l'Armée russe).

Un Chef n'a pas de valeur de feu ou de choc, il ne compte pas dans l'empilement et n'a pas de notion de formation. Aucune mention du terme "unité" ne s'applique à un Chef. En particulier, s'il n'est pas empilé avec une unité, un chef ne peut pas être la cible d'un tir même opportuniste, d'un choc, d'une charge ou contrecharge.

Un Chef peut influencer un combat ou un test moral. Si plusieurs se trouvent dans la même pile, celui qui applique son bonus est, par priorité décroissante :

- Celui qui commande l'unité et qui est le plus haut dans la chaîne hiérarchique (par exemple un chef de corps et le général en chef).

- Celui qui est dans la chaîne hiérarchique à un niveau inférieur (par exemple deux chefs de corps empilés, c'est celui qui commande le plus d'unités de la pile qui applique son bonus).

Si deux chefs d'égal rang et tous deux en charge sont empilés avec un nombre égal d'unités appartenant aux deux chefs, c'est le joueur qui décide celui qui est utilisé.

XIV.2-les Valeurs

Un Chef porte sur son pion trois valeurs, respectivement :

- le bonus de combat : à gauche ;
- le bonus de moral : au milieu ;
- la valeur de mouvement : à droite.

Les deux premières étant des modificateurs aux jets de dés, la troisième étant un potentiel de mouvement. Le mouvement d'un Chef se fait comme une unité normale au coût de l'infanterie s'il bouge pendant la phase de mouvement régulier. S'il choisit de charger avec une cavalerie, il bouge en même temps que celle-ci pendant la phase de charge et à condition qu'il soit empilé sur une unité chargeant dès le début de la phase de charge. Dans ce cas il ne pourra bouger de nouveau pendant la phase de mouvement régulier.

XIV.3-Effet sur le Combat

Le bonus de combat est pris en compte pour le choc uniquement. Le feu n'est jamais modifié.

Le bonus de combat s'ajoute au dé en attaque, et se retranche en défense si le chef est empilé avec une unité attaquant ou défendant.

Dans le cas d'une charge, le chef qui veut y participer ne peut donner son bonus que s'il a commencé cette charge avec la cavalerie et a fait son mouvement avec. Dans le cas d'autres chocs le chef peut simplement rejoindre l'hex en question pendant le mouvement, il n'a pas besoin d'avoir fait tout son mouvement avec une unité impliquée.

Le bonus ne bénéficie qu'aux seules unités commandées par ce Chef, y compris cependant en cas de combat conjoint avec des unités d'un autre corps. Le bonus du Chef d'Armée bénéficie à n'importe quelle unité de son Armée s'il est empilé avec au moment du choc.

Un joueur n'est pas obligé de profiter de son bonus de Chef s'il ne le désire pas (sauf en cas de malus au lieu de bonus, cas très rare...). Il doit le préciser néanmoins ouvertement avant le jet de combat.

Un Chef a l'option d'avancer (ou reculer) avec les unités

avec lesquelles il est empilé.

Un Chef, seul après combat (ses unités ayant été anéanties), ne peut pas reculer immédiatement. Si l'Ennemi entre dans son hex (avance après combat), il doit d'abord effectuer son test de survie, puis reculer (Cf. XIV-5).

Exemple : Oudinot attaque avec une unité. Son potentiel de combat est +1, il ajoute donc +1 au dé. Par contre, s'il défend, il inflige -1 au dé de l'Attaquant.

Exemple (cas exceptionnel) : le Roi de Prusse a -1 au modificatif au combat, il a donc -1 au dé s'il attaque, ou +1 s'il défend...

Note historique : Napoléon

Son bonus de combat au choc est seulement de "1". Ceci est volontaire, car en tant que général en chef et souverain avisé, il devait ménager sa personne et ne pas s'impliquer de trop près au combat.

XIV.4-Effet sur le Moral

Chaque Chef confère un bonus au moral à toute unité se situant dans l'hex dans lequel il se trouve.

Le bonus d'un Chef s'ajoute au moral des unités en cas de test.

Ce bonus ne s'applique que pour les unités commandées par ce Chef. Si une unité d'un autre corps veut en profiter, il ne lui confère qu'un bonus de +1 au maximum (au lieu de sa valeur réelle).

Par contre un Chef d'Armée présent peut appliquer son bonus à n'importe quelle unité, en lieu et place d'un Chef de corps, à condition bien sûr d'être empilé avec une unité participant à ce combat. Les chefs d'ailes agissent de la même manière sur les unités appartenant à leur aile.

Rappel : un **12** naturel aux dés lors d'un test moral est toujours un échec.

Exemple : Napoléon a 6 en bonus de moral !

XIV.5-Elimination

Un Chef peut être éliminé si :

- l'unité sur laquelle il se trouve prend **2 ou 3 pertes** en un seul tir, relancer un dé et un **6** élimine le Chef ;
- ou toute sa pile est **détruite** (feu ou choc) : relancer un dé et un **6** élimine le Chef ;
- il est seul sur l'hex sur lequel passe une unité ennemie (ex. avance après combat) : relancer un dé et un **6** l'élimine, sinon il est déplacé immédiatement sur un hex libre adjacent.
- cas particulier : si un Chef est entièrement encerclé par des unités ennemies (en ordre et présentant chacune leur front), et est seul le survivant après combat, un dé est lancé : le Chef est éliminé sur **3+**. S'il en réchappe, il est déplacé immédiatement sur un hex libre adjacent au-delà des unités ennemies.

Si plusieurs raisons de tester l'élimination se présentent simultanément, plusieurs tests sont faits (ex. sa pile est anéantie, puis l'Ennemi avance : 2 tests). Ils ont lieu avant les tests de moral des unités avec lesquelles ce Chef se

trouve.

Si le **Chef d'Armée** est éliminé, son Armée devient immédiatement **démoralisée** (Cf. XII).

Attention, la perte d'un Chef coûte des points de victoire...

La perte du Chef d'Armée peut provoquer une défaite majeure immédiate.

Si **Napoléon** meurt au combat, le joueur Français perd immédiatement la partie. Ce résultat est bien pire qu'une grande défaite militaire, c'est la fin de votre épopée et de vos rêves de gloire...

XIV.6-Remplaçants

Si un Chef est tué, un nouveau Chef apparaît au début du tour suivant sur l'une des unités du corps. On considère qu'un général de division ou un aide de camp prend le commandement.

Le pion du Chef est réutilisé, mais en le plaçant de manière permanente côté verso (pour se rappeler que le "vrai" a été tué), là où sa valeur d'Initiative est visible. Ce Chef "par défaut" vaut +1 au combat, +1 au moral et a 10 PM. Ses valeurs d'Initiative et d'Obéissance sont réduites à **2** (pour le Jeu avancé).

S'il est à son tour éliminé, un remplaçant apparaîtra au tour suivant de la même manière. Les éliminations de ces remplaçants ne rapportent aucun PV.

XV-LIGNES DE COMMUNICATION

Véritable moelle épinière de l'Armée, elles permettent aux renforts et aux approvisionnements d'arriver. En terme de jeu, ce sont les routes principales de retraite des unités.

Les lignes de communication sont précisées à chaque bataille.

JEU AVANCE

Une fois le système standard maîtrisé, les joueurs auront peut être envie d'utiliser un système de règles encore plus réaliste, pour approcher avec davantage de justesse toute la complexité des batailles du Premier Empire. Ces nouvelles règles sont bien sûr optionnelles, et peuvent être modifiées au gré des joueurs. Un jeu ne s'enrichit que par l'apport des joueurs qui l'utilisent.

En pratique les joueurs se mettent d'accord avant la partie sur l'utilisation d'aucune, une, plusieurs ou toutes ces règles. Certaines sont assez simples, d'autres comme celles du Commandement plus complexes.

Attention, les nouveaux modificateurs (dés, valeurs, etc...) ne sont pas indiquées sur les Tables.

"Le général en chef est guidé par sa propre expérience ou par le génie. La tactique, les évolutions, la science peuvent s'apprendre dans les traités, à peu près comme de la géométrie. Mais la connaissance des hautes parties de la guerre ne s'acquiert que par l'expérience et par l'étude des guerres et des batailles des grands capitaines." Napoléon

XVI-REGLES OPTIONNELLES

XVI-1) Le déploiement de voltigeurs

Si cette règle est utilisée, ne pas utiliser la formation en tirailleurs décrite en IV-6. Toute unité d'infanterie, et seulement d'infanterie, peut déployer des voltigeurs. Ils sont matérialisés par des marqueurs numériques déployés sur un hexagone de front pouvant tirer de l'unité qui les a générés, hexagone libre d'unité amie ou ennemie. Ces marqueurs sont disposés dans l'hexagone comme une infanterie en ligne, et ont donc eux-même deux cases de front. L'infanterie de ligne en colonne ou adaptée peut déployer une unité de voltigeurs, l'infanterie de ligne en ligne peut en déployer deux, l'infanterie légère (intitulée légère, chasseurs, Grenz, Jagers, Rifle, Light, en général toute unité ayant une portée de 2) peut en déployer trois. Une unité désorganisée, en carré, ou une unité de milice (intitulée milice, Landwehr, Légion de l'Archiduc Charles) aucune. Ces marqueurs font partie intégrale de l'unité-mère et n'entraînent pas de pertes de cette unité, ils ne font que simuler la présence de ces voltigeurs.

- Les voltigeurs peuvent être déployés dans n'importe quel terrain où le mouvement est permis.

- Ils sont positionnés dans une case de front pouvant tirer de l'unité-mère, ou sur n'importe quelle case adjacente pour les infanteries légères.

- Seule l'unité supérieure d'une pile peut déployer des voltigeurs.

- Ils ne bloquent pas la ligne de visée.

- Déployer et réintégrer des voltigeurs ne coûte aucun point de mouvement. Cette action est volontaire pendant sa phase de mouvement, ou involontaire quand une unité amie

ou ennemie entre dans la case où les voltigeurs se trouvent. Une unité peut déployer des voltigeurs une seule fois pendant sa phase de mouvement, et une fois à la fin de sa phase de ralliement.

- Une unité de voltigeurs tire sur un hex de front adjacent avec un potentiel de feu de 1 (incompressible et non modifiable). Plusieurs unités de voltigeurs tirant sur une unité ne le feront qu'avec un potentiel total de 1. De même, un voltigeur, et un seul, peut combiner son potentiel avec un tir régulier.

- Un feu sur une unité au delà d'une unité de voltigeurs se fait à valeur -1, sauf si ce feu se fait avant modification à valeur 1, auquel cas il n'est pas modifié par les voltigeurs. Plusieurs unités de voltigeurs, sur plusieurs hexs sur la ligne de visée, ne diminue que d'1 la valeur de feu. Encore une fois le tir n'est pas bloqué.

- Utilisation des voltigeurs : résumé ou principes généraux

- Des voltigeurs ne peuvent jamais être empilés à une unité ennemie

- Des voltigeurs ne peuvent jamais être adjacents à une cavalerie ennemie

- Deux voltigeurs ennemis sur le même hex s'annihilent

- Un voltigeur empilé sur n'importe quelle unité est simplement ignoré

- Quand une infanterie ou une artillerie ennemie pénètre sur l'hex de voltigeurs, ceux-ci ont droit à un tir opportuniste si l'infanterie ou l'artillerie quitte leur zone de front, puis ils sont réintégrés. **Exception : si une unité précédée d'un voltigeur pénètre dans un hex contenant un voltigeur, alors les deux voltigeurs s'annulent et sont simplement réintégrés sans tir.**

- Quand une cavalerie ennemie arrive adjacente à des voltigeurs, ceux-ci sont réintégrés sans tir et sans coût.

- Quand au cours du mouvement de son unité mère, un voltigeur est amené à entrer sur la case d'un voltigeur ennemi, les deux s'annulent et sont réintégrés sans tir et sans coût.

- Des voltigeurs empilés à une unité amie sont ignorés quand à leur capacité de tir. Ils sont réintégrés à la fin de la phase de mouvement (s'ils sont toujours empilés).

En pratique, on effectue le mouvement de l'unité mère (pour déterminer l'éventuel écran exercé par ses voltigeurs) =, puis on adapte la position des voltigeurs en conséquence (à chaque hex ou à chaque changement d'orientation)

- A l'exception des règles ci-dessus, aucune règle s'appliquant au terme d'"unité" ne s'applique au voltigeurs.

- Ils bougent en même temps que leur unité-mère, ne déclenchent pas de feu d'opportunité, ne peuvent être attaqués au choc. Leur déploiement étant gratuit, ils peuvent être par exemple réintégrés en début de phase de mouvement puis redéployés en fin de phase de ralliement.

- une unité qui prend des pertes peut perdre sa capacité à déployer un voltigeur. Une infanterie de ligne qui passe au niveau B ne peut plus déployer de voltigeur. Une infanterie légère qui passe au niveau B ne peut plus en déployer que 2, et un seul si elle passe au niveau C.

XVI.2-les Pertes de l'Artillerie

Le tir d'une artillerie n'avait pas la même efficacité face à

une unité d'infanterie en ordre, que face à une batterie d'artillerie seule. L'artillerie était moins dense en hommes et surtout était disposée en une seule ligne, rendant le tir par ricochets inefficace.

Il existe 2 systèmes (A ou B). Les joueurs peuvent choisir l'un ou l'autre en début de partie.

Système A - ½ perte :

Suite à chaque tir d'artillerie ennemie, les pertes de l'artillerie **en batterie** sont comptabilisées en **demi-perte**. Pour toute perte demandée par la table de Feu (pas le Choc), l'artillerie encaisse ½ perte et une seule barre est notée sur la Feuille de Perte. L'unité agit normalement malgré cette ½ perte subie. **Toute demi-perte entraîne un test moral normal.**

A la 2^{ème} "demi-perte", la case est cochée entièrement et correspond alors à une vraie perte effective (perte du pas en entier), ce qui entraîne les effets habituels.

Si l'artillerie est empilée au dessus de l'infanterie :

- l'artillerie encaisse la première perte (donc demi-perte) ;
- l'infanterie encaisse les pertes suivantes uniquement, pas la ½ perte non encaissée.

Le test moral est effectué par l'unité d'artillerie.

En cas de **tir mixte** artillerie / infanterie : le tir entraîne des demi-pertes si l'artillerie compte pour au moins la moitié de la valeur de feu totale (après les modificateurs de terrain, distance, etc...).

Système B - Perte aléatoire :

Suite à chaque tir d'artillerie ennemie, les effets dus à ce tir sont les suivants :

- si l'artillerie est seule sur l'hex : 1 perte demandée par la table de Feu entraîne un jet de dé, sur 1-3 la perte est effective, sur 4-6 la perte est ignorée mais un test moral est effectué.
- si l'artillerie est empilée au dessus de l'infanterie : l'artillerie encaisse la première perte (1-3 perte effective, 4-6 rien), l'infanterie encaisse les pertes suivantes. Le test moral est effectué par l'unité d'artillerie.
- Si le résultat du feu est 2 ou 3 pertes, un dé est jeté pour chaque perte demandée.

En cas de **tir mixte**, Cf. fin de la règle Système A.

XVI.3-la Retraite de l'Artillerie

Cette arme avait la fâcheuse habitude de dépendre de lourds engins, qui avaient une autonomie nulle quand ils étaient abandonnés par leurs servants !

Une artillerie **Attelée** recule normalement quand elle devient Désorganisée.

Une unité d'artillerie en **Batterie** qui devient Désorganisée reste sur place pendant le tour où elle est désorganisée. On lui pose un marqueur numérique en croix dessus (comme

les autres unités), mais elle ne recule pas ce tour-ci.

- les autres unités de l'hex font comme si elle avait retraité, et elles ne tiennent pas compte de sa présence ;

- par contre, si l'Ennemi entre dans son hex, l'artillerie est automatiquement éliminée (sans combat). Cette procédure inclue une attaque en corps à corps contre une unité d'artillerie seule, qui perd son combat et devient désorganisée sur place. Si l'ennemi peut avancer après combat, l'artillerie est éliminée.

- A la phase de mouvement du tour suivant elle est libre de retraiter comme une unité désorganisée normale (utiliser la face attelée du pion).

XVI.4-la Cavalerie

Cette arme était sous le Premier Empire la plus redoutable mais aussi la plus difficile à manoeuvrer, les décisions appartenant à la fois aux hommes, mais aussi aux chevaux, d'où la difficulté !

Alors afin de donner plus de finesse au maniement de la cavalerie, quelques règles sont ajoutées.

Cavalerie légère (symbole de cavalerie vert) : Les unités ayant un potentiel de mouvement de 10 ou plus. Ces unités n'ont pas besoin de test moral pour reculer avant combat (Cf. vi-8), ce mouvement peut être répété autant de fois que nécessaire.

Pendant une charge elle peut changer de direction 3 fois et non deux.

Elles appliquent par ailleurs un bonus de +1 au dé en cas de **choc** contre des unités **Désorganisées**.

Rappel : une retraite avant combat est impossible lors d'une charge d'une cavalerie adverse, qu'elle soit légère ou lourde (Cf. VI-8).

Cavalerie de ligne (symbole de cavalerie vert ou gris) : Les unités ayant un potentiel de mouvement de 9. Elles doivent faire un test moral pour reculer avant combat, et peuvent changer deux fois de direction par charge. Elles ont un bonus de +1 au dé de choc contre des cavaleries légères (ou -1 si elle est contrechargée par de la cavalerie légère).

Cavalerie lourde (symbole de cavalerie gris) :

Les unités ayant un potentiel de mouvement de 8 ou moins. Ces unités ont un bonus de +1 au dé en combat de choc, sauf contre de la cavalerie lourde (même mixée avec de la cavalerie légère). Ce bonus devient -1 au dé si elle est contrechargée.

Elle ne peut changer de direction qu'une fois par charge, et ce de 60°.

Charge : Une unité de cavalerie, légère ou lourde, ne peut pas charger deux tours de suite, elle doit obligatoirement passer un tour sans charger, tour pendant lequel elle pourra bouger ou contrecharger normalement.

Cette règle ne s'applique pas à la Contrecharge.

Charge d'opportunité : la cavalerie légère peut effectuer une charge d'opportunité à deux hexs de distance. Cette

procédure est identique à la contrecharge, mais ne peut être déclenchée que si la cavalerie est orientée de telle façon qu'elle puisse contacter l'attaquant avant que ce dernier ne contacte sa cible. Après le test moral, l'unité avance d'un hex vers l'unité qui attaque, puis l'attaquant avance d'un hex. A ce stade la charge est résolue comme une contrecharge.

Retraite de la Cavalerie : En fin de charge, quel qu'en soit le résultat, une unité de cavalerie (légère ou lourde) peut passer en formation **Désorganisée** (Cf. VI-5 Désorganisation volontaire). Elle doit reculer alors vers ses lignes de communication du nombre d'hex qu'elle veut à concurrence de son potentiel de mouvement maximum.

XVI.5-la Déroute

Cette état peut être introduit pour ceux qui pensent qu'une désorganisation sur une désorganisation ne doit pas entraîner l'élimination de l'unité mais sa déroute. La déroute rend la réorganisation plus difficile et prend en compte la notion d'arrières encombrés de fuyards.

Une unité déjà Désorganisée subissant une nouvelle Désorganisation par le tir ou le choc (pas un ralliement raté) devient **Déroutée**.

Son marqueur numérique est remplacé **par deux marqueurs** égaux au tour en cours plus 2.

Exemple : une unité est de nouveau Désorganisée au tour 4. Deux marqueurs numériques "6" sont placés sur l'unité. Elle ne pourra au mieux, rallier qu'à partir du tour 8.

L'unité recule de tout son potentiel de mouvement vers sa ligne de communication, et ceci à chaque fois qu'elle rate un jet de ralliement.

Autres effets :

- son moral est diminué de **-3** ;
- sa valeur de Feu est réduite à **0** ;
- sa valeur de Choc est réduite à **0** ;
- elle a un front sur les six hexs adjacents ;
- elle bouge normalement, mais seulement en direction de sa ligne de communication.
- si une unité ennemie rentre dans une de ses 6 cases de front, elle recule de tout son mouvement vers ses lignes de communication, ou à défaut n'importe où sur des cases libres (si c'est impossible, elle est éliminée).

Elle devient "**contagieuse**", c'est à dire qu'elle met en déroute toute unité sur laquelle elle passe, immédiatement et sans test moral préalable. L'inverse est vrai : si une unité normale passe sur une unité en déroute, elle devient Déroutée.

Une unité Déroutée venant d'être ralliée revient directement "en bon ordre" (comme une unité Désorganisée).

XVI.6-Le moral en ville.

Pour ceux qui pensent qu'une unité en ville est trop puissante puisqu'elle ne teste jamais son moral, appliquer la règle suivante:

Une unité en ville a un moral supérieur de 2 avec un maximum de 11, à son moral habituel. Elle teste normalement quand elle prend des pertes ou par un résultat de combat au choc, avec ce bonus de 2.

XVI.7-La réintégration des troupes.

Une unité en bon ordre, hors de portée d'un feu ennemi, sur laquelle un chef est empilé, qui n'a pas bougé pendant une phase de mouvement, et qui a déjà subi des pertes, peut tenter pendant sa phase de ralliement de récupérer un pas de pertes par tour. Un simple jet de moral réussi, en tenant compte du bonus du chef, et un pas de pertes est récupéré. Cette procédure peut être renouvelée les tours suivants si des pertes restent à récupérer. Une unité complètement éliminée ne peut pas réintégrer des troupes par cette méthode.

XVI.8-La démoralisation modulée.

Si le scénario inclue une démoralisation par corps, et pour éviter de savoir à l'avance quel sera exactement le niveau de démoralisation, alors la règle suivante est utilisée.

Quand à corps approche à 5 points près de son seuil de démoralisation, deux dés sont lancés, cette valeur est ajoutée au seuil - 5, et la nouvelle valeur sera le seuil de démoralisation. Par exemple pour un seuil de 30, le jet est effectué à 25. Si un 6 est lancé, alors le seuil sera de 31, si un 9 est lancé il sera de 34, etc.

XVII-LE COMMANDEMENT

L'ensemble des règles optionnelles relatives au Commandement peut se jouer à cinq niveaux dont la complexité et le réalisme vont croissant. Avant chaque partie les joueurs décident d'un commun accord d'appliquer le niveau à jouer. Chaque niveau implique l'utilisation des règles des niveaux inférieurs, en plus de celles de ce niveau. Par exemple s'ils décident d'utiliser le deuxième niveau, ils doivent appliquer les règles des premier et deuxième niveaux. Si le quatrième niveau est choisi alors toutes les règles sont jouées.

"Le génie militaire est un don du Ciel, mais la qualité essentielle d'un général en chef est la fermeté de caractère et la résolution de vaincre à tout prix." Napoléon

XVII.1-le Premier niveau : les Chefs

Le Chapitre XIV des règles standards s'applique dans sa totalité.

Option supplémentaire pour l'élimination des Chefs.

Quand un Chef est normalement éliminé, un second jet de dé est effectué :

- résultat 1 à 5 : nombre de tours où le Chef est absent.
- résultat 6 : le Chef est grièvement blessé ou tué ; il est

retiré définitivement.

Dans un cas de blessure, les points de victoire alloués pour l'élimination d'un Chef sont quand même comptabilisés et perdus, même si le Chef n'est que blessé.

XVII.2-le Deuxième niveau : le Rayon de commandement

Chaque **unité** doit être dans un rayon de **6 hexs** de son Chef (corps, Armée ou Aile) pour pouvoir bouger. Il faut pouvoir tracer un chemin fictif de 6 hexs max. libre de toute présence ennemie, quel que soit le terrain (sauf terrain impassable).

Le fait d'être commandé est jugé au moment où l'unité ou le chef en a besoin.

Les **Chefs** doivent eux-mêmes être à **10 hexs** ou moins de leur supérieur pour pouvoir bouger (chemin tracé dans les mêmes conditions qu'au paragraphe précédent) **sauf s'ils testent leur initiative comme expliqué ci-dessous**. Le fait pour un Chef de ne pas être commandé lui interdit de se déplacer. Par contre les unités sous ses ordres (ainsi que les éventuels Chefs) pourront bouger normalement tant qu'ils sont dans son rayon de 6 hexs (10 pour les Chefs). **Les chefs de corps en dehors du rayon de commandement de leur chef d'armée peuvent bouger de la moitié de leur potentiel de mouvement d'ils réussissent un jet de dé égal ou inférieur à leur valeur d'initiative. Si le jet est supérieur à cette valeur, le chef de corps ne peut bouger ce tour.**

Un Chef d'Armée n'est pas soumis à ces règles et peut toujours bouger et commander. Il peut commander personnellement jusqu'à 3 unités (peu importe le corps) à 6 hexs autour de lui. Sauf règle spéciale, les chefs d'aile ne peuvent pas commander d'unités personnellement.

Les unités non-commandées ne peuvent pas quitter volontairement leur hex, sauf pour revenir dans le rayon de commandement de leur Chef. Si elles bougent, alors elles ne peuvent faire feu ou faire de choc pendant tout le tour (sauf feu opportuniste ou contrecharge).

Les unités indépendantes au début de chaque scénario mais qui sont ouvertement dans le rayon d'un autre chef sont en général rattachées à ce chef de corps pour la durée du scénario, sauf si les règles indiquent le contraire.

Mais elles peuvent :

- changer d'orientation, de formation, faire feu, ou attaquer au choc si elles ne bougent pas ;
- avancer après combat ;
- (pour la cavalerie) effectuer des charges au contact seulement (comme une contrecharge), faire des contrecharges, et également reculer avant combat (Cf. VI-8).

Au premier tour, toutes les unités sont commandées.

XVII.3-Troisième niveau : les Ordres Tactiques

A ne jouer que si les joueurs se font suffisamment confiance pour jouer loyalement, dans l'esprit d'une partie digne, acharnée et ludiquement correcte...

Dans ce niveau le Chef d'Armée donne des ordres secrets à ses subordonnés. Ces derniers doivent alors les faire exécuter par les unités qu'ils commandent. Ces ordres sont transmis par des estafettes (utiliser des marqueurs numériques) (Cf. XVII-5).

Un **Chef** n'est plus tenu de se trouver à 10 hexs de son supérieur pour pouvoir se déplacer.

D'autre part, le **Chef d'Armée** a une capacité de mouvement réduite à **la moitié de son potentiel de mouvement, arrondi à l'entier supérieur**. Il récupère sa pleine capacité si l'Armée devient démoralisée ou si la moitié des corps (arrondi au supérieur) ont un ordre de Retraite. Dans les deux cas il n'a plus vraiment besoin de diriger la bataille et peut alors galoper où bon lui semble...

Quand un Chef d'Armée donne un ordre à un général, cet ordre est écrit sur la Fiche de ce général.

Quand l'estafette rejoint sur la carte le Chef destinataire de l'ordre, ce dernier doit effectuer un test d'obéissance (pour vérifier que l'ordre a été transmis, Cf. XVII-6).

Si l'ordre est transmis, un tour de plus se déroule avant qu'il n'entre en vigueur et ne soit exécuté par les unités. Un ordre reçu remplace toujours le précédent.

Exemple : Napoléon est à 18 hex de Lannes qui est soumis à un ordre de défense. Il se rapproche à 15 hex de Lannes au tour 2 et lui envoie une estafette avec un ordre d'attaque. L'estafette parvient à 3 hex de Lannes à l'issue de son déplacement du tour 2. Au tour 3 elle pénètre sur l'hex de Lannes. L'ordre d'attaque ne sera effectif qu'au début du tour 4. Si Lannes avait pu se déplacer sur l'estafette à la fin du tour 2 (ex : si Lannes avait été soumis à un ordre de repli), l'ordre d'attaque aurait été effectif au tour 3.

Si le **Chef d'Armée** se trouve dans le même hex que le Chef destinataire, l'Ordre est automatiquement accepté (aucun test à faire, l'ordre entre en vigueur au tour d'après).

Les **Ordres Tactiques** sont :

- **Attaque** : le Chef doit engager au moins le tiers de ses unités "en ordre" (arrondi au sup.), Réserve du corps (Cf. XX), artilleries et cavaleries ne pouvant charger exclues. Les unités engagées doivent avancer dans la direction de l'Ennemi d'au moins 4 hexs, dans la limite de leur potentiel de mouvement, et l'engager si possible au combat (feu ou choc au choix).
- Exception** :
 - les artilleries agissent librement ;
 - les unités d'infanterie ou de cavalerie Désorganisées sont exclues du décompte du tiers des unités ;
 - la cavalerie et/ou l'artillerie d'un corps de Garde peut être

engagée séparément.

Cas particulier : un corps de cavalerie peut librement passer à un Ordre de Marche à tout moment (et inversement).

- **Marche** : les unités du corps ne peuvent se déplacer qu'en **Colonne** (ou adaptée, ou attelée pour l'artillerie). **Aucune attaque** (feu ou choc) n'est autorisée, même les tirs défensifs, seul le tir d'opportunité est permis. Le passage volontaire en formation Désorganisée est interdit.

1 seule unité du corps fait exception et est autorisée à agir totalement librement, à chaque tour.

Les unités ne peuvent pas sortir de la carte.

Cet ordre peut être immédiatement changé en ordre d'**Attaque** ou de **Défense** à tout moment par le joueur sans aucun test d'initiative à faire (et sans pénalité). Une fois cette décision prise, ce nouvel ordre s'applique pleinement et totalement.

Cas particulier : un corps de cavalerie peut librement passer à un Ordre d'Attaque à tout moment (et inversement).

Tout corps entrant sur le champ de bataille a un ordre de marche gratuit. Leur destination doit être spécifiée au moment où le chef de corps entre sur la carte.

- **Défense** : le Chef ne peut se déplacer que de **2 hex** par tour, sans jamais se rapprocher des lignes de communication ennemie.

Dès que l'Ordre de défense entre en vigueur, le joueur doit tracer une ligne qui représente la **limite avant** de sa zone de défense.

Le tracé de la ligne se fait à **1 hex** devant ses unités les plus avancées (en direction des lignes de communications ennemies). Ce tracé continue, à droite et à gauche du corps, en ligne droite parallèlement aux lignes de communication. Les unités du corps ne peuvent pas franchir cette ligne (y compris avance après combat).

- **Repli** : le Chef doit se replier de **2 ou 3 hex** par tour (ni plus, ni moins), en s'approchant de ses lignes de communication.

Au moins **la moitié** des unités du corps (arrondi à l'inférieur, unités désorganisées non comprises) doivent se replier de la même façon (si possible).

Les unités peuvent agir et combattre librement tant que ces conditions sont remplies.

- **Retraite** : toutes les unités du corps doivent se déplacer en Colonne, Désorganisées ou adaptées (ou Attelées pour l'artillerie) d'**au moins 3 hex** par tour vers les lignes de communication de l'Armée (si possible). **Aucune attaque** (feu ou choc) n'est autorisée. Tir d'opportunité autorisé.

Deux unités du corps font exceptions et sont libres d'action à chaque tour (elles peuvent être différentes d'un tour à l'autre).

C'est le seul ordre autorisant une sortie volontaire hors de la carte (Cf. VIII-9).

- **Réserve** : cet ordre est seulement possible au début d'une

bataille. Le mouvement est autorisé mais le corps doit rester à l'écart, **à au moins 6 hex** de tout ennemi. **Aucune attaque** (feu ou choc) n'est autorisée, seul le tir d'opportunité est permis.

Cet ordre peut être immédiatement changé en ordre de Défense à tout moment par le joueur sans aucun test d'initiative à faire (et sans pénalité). Une fois cette décision prise, ce nouvel ordre s'applique pleinement et totalement.

Si des unités débutent leur tour de jeu à moins de 6 hex de l'ennemi, elles doivent s'en éloigner à 6 hex ou plus lors de leur mouvement. Sinon, le corps passe immédiatement en Défense dès qu'une unité termine **son** mouvement à moins de 5 hex de l'ennemi.

Dès que le Chef reçoit un nouvel ordre (attaque, marche, défense, etc...), et après un certain délai passé (indiqué par le scénario, ou à défaut à partir du milieu de la partie), les unités sont considérées comme "fraîches" par rapport aux autres unités. Elles bénéficient alors d'un **bonus de +1** au dé (en attaque, -1 en défense) à tous les combats de **choc** pendant **3 tours** (ce tour, plus deux autres).

NB : ce bonus ne s'applique que si toutes les unités impliquées dans le même combat sont fraîches.

Corps de Cavalerie :

Un corps de cavalerie est assez indépendant : il peut passer de l'Ordre d'Attaque à l'Ordre de Marche (ou inversement), à tout moment.

Cas particuliers :

- S'il existe un Chef d'Aile entre le Chef d'Armée et le Chef de corps, l'ordre transite d'abord vers le Chef d'Aile, qui le retransmet ensuite au tour suivant. Les règles spécifiques de ces Chefs sont indiquées dans le scénario à chaque bataille.

- Au début du jeu chaque Chef de corps commence avec un Ordre initial (au choix du joueur, sauf indication spécifique du scénario).

- Les corps sans ordre valide (parce que l'ordre précédent est rempli, ou devient invalide par exemple si l'objectif d'une marche devient occupée par l'ennemi) adopte l'ordre de défense par défaut. Un corps ne peut pas être « sans ordre ».

- Les unités placées sous un marqueur "Réserve" (Cf. XX-1), bénéficient des mêmes avantages que l'ordre "Réserve" lorsqu'elles sont engagées si le délai imparti est dépassé (Cf. l'ordre de Réserve).

Capacité d'Ordres des Chefs d'Armée

Français : **3 ordres** par tour ;

Russe, Autrichien ou Suédois : **1 seul ordre** ;

Prussien : **1** avant ou en 1807, **2** ordres après 1807

Anglais : **2 ordres**.

Ces valeurs peuvent varier par bataille, comme indiqué dans les règles spéciales.

Seul le Chef d'Armée peut envoyer de nouveaux ordres. Un Chef d'Aile (s'il y en a) ne peut jamais en émettre. Par

contre il a la faculté de retransmettre un ordre reçu pour l'un de ses corps aux autres corps de son Aile (même ordre pour chacun).

l'Ordre de Retraite générale :

Le Chef d'Armée peut envoyer à tous ses corps un ordre de Retraite, quelle que soit sa capacité normale (1 à 3). Et ceci directement sans passer via les Chefs d'Aile (s'il y en a). Bien entendu, dans ce cas, le Général en Chef ne peut émettre aucun autre ordre au même tour.

Note :

- Les distances ci-dessus se comptent "à vol d'oiseau" (exception : terrain impassable) et non en chemin parcouru (zigzaguer ne suffit pas à justifier un mouvement minimum obligatoire)

- Une unité non commandée est soumise à la règle XVII-2 et non aux ordres donnés à son chef mais elle est comptabilisée dans le total des unités du corps.

- Une unité désorganisée est soumise aux règles IV-5, IV-10 ou IV-13 et n'est pas considérée comme faisant partie du corps vis à vis des ordres (exception : retraite). Idem pour les unités en réserve.

- Pendant la nuit, la création des ordres, le mouvement des aides de camp et les tests d'obéissance sont normaux.

XVII.4-Quatrième niveau : les Ordres Rédigés

Lire l'avertissement en en-tête du Niveau 3... Ce système d'ordres est le plus complet mais également le plus délicat à jouer et à "interpréter".

Même système que précédemment, à ceci près : les ordres sont complétés par des ordres libres rédigés sur leur Fiche de Général.

Chaque ordre peut contenir plusieurs éléments, que ce soit une tactique, comme dans le niveau 3, un objectif (endroit sur la carte, direction, ennemi précis, avec ou sans limite de temps pour l'accomplir), une combinaison de ces éléments, ou même une succession d'éléments, ainsi que toute information pouvant s'avérer utile.

Ordres écrits :

- la Tactique (Attaque, Marche, Défense, Repli, etc...) comme au 3° niveau de commandement ;

- l'Objectif associé, qui peut être un lieu, une direction, ou un ennemi précis (division ou corps), qui peut être complétée par une durée ou une heure d'action précise ;

- ordre secondaire conditionnel en cas de réussite de l'ordre primaire ;

- ordre secondaire conditionnel en cas d'échec de l'ordre primaire ;

- un ordre, primaire ou secondaire, peut être complété par des conditions de lieu, d'actions d'autres unités ou d'horaires ;

- ce peut aussi être une succession d'indications claires, comme par exemple « avancer vers tel village, se déployer pour tirer sur tel ennemi, puis l'attaquer et le repousser ».

Un Chef doit exécuter l'ordre primaire **au moins 3 tours**

consécutifs. Il est autorisé ensuite à passer à son ordre secondaire en cas d'échec de son objectif à partir du 4ème tour (sans pénalité).

NB : si un Chef veut passer outre et changer son Ordre, il doit effectuer un test sous son Initiative (Cf. XVII-7) et subir une pénalité au moral.

Exemple :

- *Attaquer le village de XXX ;*

- *puis Défendre XXX et attendre que le corps de AAA ait pris la crête, ou Attaquer YYY si elle est prise ;*

- *sinon se Replier vers ZZZ.*

((Commentaire : si au bout de 3 tours, XXX n'est toujours pas pris, le Chef peut au 4ème tour considérer que l'attaque est un échec, et passer à son ordre conditionnel pour se replier sur ZZZ.))

Exemple :

- *Défendre la forêt de EEE ;*

- *sinon se Replier sur TTT "*

((Commentaire : il n'y a pas d'ordre secondaire de réussite, puisque c'est un ordre de défense.))

Cas atypiques :

- Si un Ordre est rempli et que le corps n'a pas de nouvel Ordre, il agit comme s'il avait un ordre de Défense (par défaut) en attendant d'en recevoir.

- Idem, si un Ordre se trouve être inapplicable pour une raison ou pour une autre (par ex. attaquer un ennemi déjà éliminé, ou s'étant enfui hors du champ de bataille).

A ne pas faire... :

La rédaction des ordres doit être la plus claire possible, sans être ni trop floue ni trop précise. A titre indicatif, il faut éviter les erreurs de formulation suivantes.

- Attaquer le 24^{ème} de Ligne (trop ponctuel, c'est un régiment, que faire une fois cette unité détruite ?) ;

- Attaquer et anéantir le II^{ème} Corps ennemi (doit être complété, sinon risque de poursuite aventureuse s'il s'enfuit ou déroute ?) ;

- Défendre sur place (la "place" peut reculer si les unités partent en désordre, le corps aurait à défendre de plus en plus loin derrière...).

XVII.5-Estafette et Transmission d'un Ordre

A ne jouer qu'avec le Niveau 3 ou 4 de Commandement.

Les ordres sont envoyés par des estafettes, représentées sous forme de pions numérotés (utiliser des marqueurs numériques). Une estafette part du Chef d'Armée et atteint le Chef destinataire de l'ordre. La création des ordres, leur transmission et les tests d'obéissance sont effectués pendant la phase de mouvement.

Une estafette a une capacité de **12 PM** par tour. Elle doit utiliser tous ses PM et s'approcher au plus près du Chef auquel elle doit transmettre l'ordre.

Une estafette se déplace comme une cavalerie en Colonne (pour les coût en PM selon le terrain), avec les contraintes

suivantes :

- elle doit passer constamment à plus de 2 hexs de toute unité ennemie en se déplaçant ;
- sauf lorsqu'elle tente de rejoindre le général de corps s'il se trouve dans un rayon de 5 hexs, auquel cas elle est autorisée à s'approcher d'1 ou 2 hexs d'une unité ennemie.

Le nombre d'estafettes sur la carte n'est pas limité, seul le nombre d'ordres créés par tour l'est.

Lorsqu'une estafette arrive auprès du Chef destinataire, un "**Test d'Obéissance**" a lieu, pour vérifier que l'ordre a bien été transmis (compris, interprété ou accepté... Cf. XVII-6). Ce test est donc effectué pendant la phase de mouvement, et l'ordre reçu peut être implémenté au début du tour suivant.

Cas des Alliés :

Certaines Armées alliées ont une structure d'armée plus rigide, avec des "Chefs d'Aile" pour commander plusieurs corps. Dans ce cas l'estafette doit d'abord se diriger vers le général de l'Aile (dont dépend le général de corps), pour repartir ensuite au tour suivant vers le général de corps destinataire.

NB : ceci est généralement le cas de l'Armée russe.

Interception d'une Estafette :

Si une unité ennemie passe à 2 hexs d'une estafette, celle-ci est immédiatement repoussée en direction inverse de la présence de cette unité ennemie, dans un hex adjacent et par le joueur Ennemi... Répéter autant de fois que nécessaire de tels mouvements.

NB : une estafette n'est pas une cible en soi que l'Ennemi peut essayer de détruire (à cette échelle du jeu ce serait irréaliste).

XVII.6-Obéissance

A ne jouer qu'avec le Niveau 3 ou 4 de Commandement.

L'Obéissance représente la rapidité de réaction d'un Chef à obéir à un nouvel Ordre envoyé par le Chef d'Armée.

Cette valeur est indiquée au dos de chaque pion Général. Elle va en moyenne de 3 à 5. La valeur moyenne par Armée est :

- France : **4** (et ses alliés)
- Coalisés : **3**

Cette valeur peut être modifiée selon la bataille jouée de +/-1, via certaines Options de jeu.

Quand un nouvel Ordre parvient au Chef, celui-ci doit faire un test sous son obéissance. L'ordre est "accepté" si **le Résultat est inférieur ou égal à son Obéissance** sur le jet d'un dé.

* **Réussite :**

- l'ancien ordre continue de s'appliquer ce tour (N) ;
- le nouvel ordre entre en vigueur au prochain tour (N+1).

* **Echec :**

- l'ancien ordre continue de s'appliquer ce tour (N) et aussi en (N+1) ;

- un "test de retard" est à faire au prochain tour (N+1).

Test de Retard : (le résultat ne tient pas compte de la valeur d'Obéissance du Chef)

- 1-4 Succès :** le nouvel ordre entre en vigueur au tour suivant (N+2)
- 5 Retard dans l'exécution :** idem mais avec un tour de retard supplémentaire (N+3)
- 6 Estafette perdue (ou tuée) :** l'ordre n'est pas parvenu au général ; l'ancien ordre continue de s'appliquer...

Rappel : si le Chef d'Armée se trouve dans le même hex que le Chef destinataire, l'Ordre est automatiquement accepté (aucun test à faire, l'ordre entre en vigueur au tour d'après).

Exemple : le Chef d'Armée envoie un nouvel Ordre à un Chef de corps au 2^{ème} tour de jeu. Une estafette part et rejoint ce Chef au même tour (avec 12 PM l'estafette est rapide).

Le Chef de corps doit alors faire un test d'Obéissance. Il a 3 en valeur. S'il réussit, le nouvel ordre sera appliqué dès le tour suivant (au 3^{ème} tour).

Malheureusement il le rate... Au prochain tour il devra de nouveau tenter un autre test : sur 1-4 ce sera un succès, le nouvel ordre s'appliquera dès le 4^{ème} tour ; sur 5 l'ordre a beaucoup de retard et ne s'appliquera qu'au 5^{ème} tour ; sur 6 l'estafette s'est perdue et n'est finalement jamais arrivée !...

NB : s'il existe un Chef d'Aile, supérieur du Chef de corps, l'estafette devra d'abord s'y diriger et le rejoindre (sans test à faire). Puis l'estafette repartira au 2^{ème} tour vers le Chef de corps normalement (le test aura alors lieu). Ce "détour" vers le Chef d'Aile reflète la lenteur de la transmission d'ordres de certaines Armées coalisées...

XVII.7-Initiative

A ne jouer qu'avec le Niveau 3 ou 4 de Commandement, et à un certain degré au niveau 2.

Après la réception des ordres et les tests d'obéissance, un Chef de corps peut choisir d'agir sous sa propre initiative au lieu d'appliquer l'Ordre donné par le Chef d'Armée ou s'il se trouve avec un ordre de défense généré par défaut comme expliqué au cas particuliers XVII-3. Un test sous l'Initiative est alors effectué.

S'il agit ainsi, il subit une pénalité au moral pour ses unités (aux niveaux 3 et 4), et prend le risque d'échouer.

Le test, quel qu'en soit le résultat, n'aura d'effets qu'au tour suivant.

Sur le pion de Chef figure une valeur d'Initiative :

- excellent : **5**
- bon : **4**
- moyen : **3**
- médiocre : **2**

Cette valeur peut être modifiée selon la bataille jouée de +/-1, via certaines Options de jeu.

Quand un Chef décide de modifier sa Tactique, l'ordre est appliqué si le **Résultat est inférieur ou égal à son Initiative** sur le jet d'un dé.

Au niveau 2 de commandement, l'initiative peut être utilisée par un chef de corps hors du rayon de commandement d'un chef d'armée comme expliqué en XVII-2. Un test réussi lui permet de bouger de la moitié de son potentiel de mouvement pour ce tour.

*** Réussite :**

- l'ancienne tactique continue ce tour (N) ;
- la nouvelle tactique entre en vigueur au prochain tour (N+1).
- le moral de toutes les unités du général subissent un malus de -1 au moral, au prochain tour uniquement (N+1).

*** Echec :**

- l'ancienne tactique continue de s'appliquer... ;
- le moral de toutes les unités du général subissent un malus de -2 au moral, au prochain tour uniquement (N+1).

Note historique : les malus au moral et au potentiel de mouvement des chefs de corps reflètent l'hésitation, la confusion du Chef et de ses subordonnés.

NB : un Chef d'Aile ne peut pas tirer sous son initiative pour modifier l'Ordre de l'un de ses Chefs de corps.

XVII.8-Vérification d'un Ordre

A jouer surtout avec le Niveau 4 de Commandement (ainsi que le 3, au besoin).

Un Ordre n'est pas révélé à l'Ennemi sauf s'il y a contestation, par ex. en cas d'attitude peu cohérente d'un corps et donc peu susceptible d'être conforme aux ordres écrits. Dans ce cas le joueur doit montrer son Ordre à l'adversaire, et peut en contrepartie lui demander de montrer à son tour l'Ordre d'un corps de son choix (ce qui évite les contestations systématiques ou "de principe").

Un accord mutuel ou un jet sous l'Initiative du Chef de corps peut lever une ambiguïté. Il est bien entendu recommandé d'agir de bonne foi, dans l'intérêt d'une partie disputée loyalement et agréablement.

XVII.9-Cinquième niveau : papier, crayon, et c'est tout...

Ce nouveau niveau est le plus historique, puisqu'il est basé sur la rédaction libre des ordres et messages, mais comme leur contenu n'est pas réglementé c'est aussi le plus complexe puisque les ordres peuvent être interprétés différemment en fonction des joueurs.

Ce niveau n'est vraiment jouable que s'il inclue aussi les règles suivantes :

- Les deux premiers niveaux du système de commandement.
- Les ordres sont transmis par estafettes à la même vitesse que dans les niveaux 3 et 4.
- Le nombre d'ordres est limité comme au niveau 3.
- Il n'y a pas de test d'obéissance ou d'initiative.

Les joueurs agissent strictement comme ils l'entendent, ils sont libres d'implémenter ou non les ordres, mais leur commandant peut les remplacer s'il le désire. Ce système a été utilisé dans le système de campagne *Le Vol de l'Aigle* (Editions Pratz), les ordres sont simplement écrits sur papier libre (en général format un quart de page). Ils devraient inclure au minimum l'endroit et le temps avec le nom de l'expéditeur, l'endroit et le nom du destinataire, et l'ordre à suivre. Ce peut être aussi vague que « attaquer droit devant » ou très détaillé, en fonction du style des joueurs.

Format général des messages:

<i>Expéditeur:</i>	<i>Destinataire:</i>
<i>Jour et heure:</i>	<i>Lieu d'arrivée:</i>
<i>Lieu de départ:</i>	
<i>Message :</i>	

Vingt ans d'expérience sur ce système montre qu'il fonctionne parfaitement, mais qu'il inclue des éléments éminemment humains tels que mauvaise foi, écriture impossible à lire, quiproquos, et confiance. Ce niveau de jeu implique que les joueurs acceptent de ne pas communiquer entre eux autrement que par messages, sauf si leurs pions sont physiquement sur la même case. Bien sûr, les joueurs ne peuvent PAS demander d'explications orales à leur patron, mais ils peuvent galloper jusqu'à lui et lui demander des éclaircissements.
C'est la guerre...

XVIII-DEPLOIEMENT STRATEGIQUE

Cette variante permet la modification du dispositif global de la bataille. Une bataille ne commençait pas par un accord tacite de placement entre deux Armées ennemies, elle était précédée de combats, replis et avances, choix d'occuper telle ou telle position, etc... La bataille commençait ensuite réellement. La plupart des jeux de simulation prennent comme situation de départ cette situation.

Nous vous proposons de recréer ici les engagements de la veille d'une façon schématique et accélérée pour que chaque Général d'Armée mette en place son propre plan de bataille pour la journée à venir.

NB : Cette règle se veut générique ; elle peut être remaniée au cas par cas à chaque bataille.

"Ne faites pas ce que veut l'Ennemi, par la seule raison qu'il le désire. Evitez le champ de bataille qu'il a reconnu, étudié, et encore avec plus de soin celui qu'il a fortifié, et où il s'est retranché." Napoléon

XVIII.1-la Carte réduite Quadrillée

Dans le Scénario de la bataille figure une carte quadrillée en principe en 16 carrés égaux, quatre sur quatre (cela dépend de chaque bataille).

Chaque joueur prend alors en main les pions Chefs de corps d'infanterie (pas ceux des corps de cavalerie ou le Général d'Armée), représentant les corps présents ce jour là au début de la bataille historique.

XVIII.2-l'Entrée des Corps d'Infanterie

Chaque joueur place alors à tour de rôle un Chef dans une des quatre cases qui se trouvent sur son bord de carte, face cachée. Puis alternativement chaque joueur peut soit placer un nouveau Chef dans une de ces quatre cases, soit avancer un Chef déjà posé, vers une case adjacente (jamais en diagonale), sauf si cette case est déjà occupée par l'Ennemi.

Cette procédure se poursuit tant qu'un joueur a des Chefs à placer.

Limite : un joueur ne peut avoir au plus que 2 corps d'infanterie par case.

XVIII.3-l'Entrée des Corps Cavalerie

Un Corps de cavalerie peut se déployer et se déplacer conjointement avec un corps d'infanterie.

NB : les corps de cavalerie ne comptent pas dans la limite de 2 corps (d'infanterie) par case.

XVIII.4-le Placement des Unités

Quand un joueur a placé tous ces corps, il peut décider que le dispositif lui convient. Dans ce cas le jouer adverse peut poser d'éventuels corps non encore placés, et le jeu de pré-bataille se termine par le placement des troupes dans les carrés occupés par ses Chefs (qui sont alors retournés).

A tour de rôle (ou simultanément si les joueurs sont d'accord), chacun fait apparaître et déplace les unités à partir de son Chef de corps, avec leur potentiel de mouvement dans la formation qu'ils souhaitent, sous les contraintes suivantes :

- rester dans le même carré ;
- ne pas s'approcher à moins de **3 hexs** d'une unité ennemie ;
- bien entendu sans combattre.

NB : des unités peuvent être placées directement en réserve sous les pions "Réserve" des corps, ou celle de l'Armée.

XVIII.5-le Début de la Bataille

Quand le placement est fini, le jeu de la bataille proprement dite peut alors commencer, en suivant les règles habituelles.

Les corps (infanterie ou cavalerie), n'ayant pas été déployés, arrivent en renfort, sauf contre-indication du scénario.

Ce système permet de renouveler les situations en début de jeu, tout en gardant un aspect plausible mais différent du placement historique. Les conditions de victoire risquent alors de changer, certains objectifs géographiques pouvant par exemple être devenus obsolètes. Les joueurs peuvent s'arranger pour de nouvelles conditions de victoire, éventuellement uniquement en ne comptant que les pertes.

XIX-TEMPS DE JEU ET PENALITES

Le temps réel pris par un général pour agir ou réagir est rarement pris en considération dans les jeux, et pourtant c'était un élément important au cours des batailles.

A jouer après 1 ou 2 parties. L'idéal étant de se munir d'un sablier.

Règle à jouer avec le Jeu Interactif (Cf. XXI).

"La perte de temps est irréparable à la guerre. Les raisons que l'on allègue sont toujours mauvaises, car les opérations ne manquent que de retard." Napoléon

XIX.1-le Temps imparti

Un temps limité est alloué par corps à chaque joueur pour effectuer sa phase de Mouvement. Ce temps est indiqué pour chaque bataille.

Cependant le temps nécessaire aux éventuelles réactions de l'Ennemi (tirs d'opportunité, contrecharges, mise en carré...) n'est jamais compté ; la phase de mouvement étant alors momentanément stoppée.

XIX.2-la Pénalité

Si ce temps est dépassé, le **moral** de toutes les unités du corps diminue de **-1** par 30 secondes supplémentaires utilisées pendant la phase de mouvement (arrondies au sup.). Cette pénalité disparaît au début de son tour de jeu suivant.

XIX.3-Armée démoralisée (ou corps d'armée)

Une Armée démoralisée n'a quasiment plus de temps de jeu !...

Le temps imparti par corps n'est plus que de **15 secondes**, quel que soit le temps indiqué par le scénario... Puis pénalité de **-1** au moral pour chaque 15 secondes supplémentaires, etc... Cette pénalité se réexamine à chaque tour.

Rappel : les unités d'une Armée démoralisée avec 1 perte ou plus ont déjà un malus de **-2** (Cf. XII).

Tout joueur en débâcle connaîtra ainsi les joies de la panique...

XX-FLOU DE GUERRE : LEURRES ET RESERVES

Le système de jeu de base a été conçu dans un souci de clarté et d'accès facile aux informations portées sur les pions. Ceci nuit à la notion de flou de guerre, parce que l'adversaire sait exactement quels sont le nombre et les caractéristiques des troupes qui lui sont opposées.

XX.1-Mise en Réserve

Chaque joueur peut mettre jusqu'à **2 unités** par corps, sous

un pion Réserve. L'Ennemi ne peut pas regarder ce qui se trouve sous un pion Réserve.

A noter que la plupart des corps ont 1 ou 2 pions Réserve, ou aucun. Dans ce cas le corps n'a pas droit à une réserve (au choix des joueurs ils peuvent utiliser les pions d'autres corps). Chaque Armée dispose également d'un pion Réserve d'armée pouvant contenir des pions de n'importe quel corps. Il existe quelquefois des pions Réserve d'Aile pour les unités des corps d'une même Aile.

Au début du jeu, les pions Réserve sont disposés à 1 ou 2 hexs derrière la zone de déploiement initial de leur corps. Idem pour la Réserve d'armée, à placer à 1 ou 2 hexs derrière n'importe quel corps. Un corps ayant un ordre de réserve peut placer les pions Réserve au moment où il est engagé.

Un pion Réserve est enlevé et les unités à l'intérieur révélées dès qu'une unité ennemie passe à **2 hexs** de cette unité. Les unités devant elle font écran (idem ligne de Visée).

XX.2-les Leurres

Un ou plusieurs Leurres peuvent être placés directement sur la carte, sous ou sur des unités ou pions Réserve (à l'insu de l'adversaire). S'ils sont sous un pion quelconque, Ils sont retirés dès qu'ils sont combattus par le choc ou qu'ils subissent une perte réelle subie. S'ils sont sur une unité, on l'enlève quand l'ennemi entre dans un rayon de deux hexagones autour de ce leurre. En général un pion Leurre par corps peut être déployé. Pour bénéficier des autres pions Leurres en supplément fournis dans le jeu, il faut piocher l'événement "Leurre" (n°7) (et le garder secret même en le jouant discrètement).

XXI-LE JEU INTERACTIF

Cette manière de jouer permet de mêler davantage d'Interactions, d'Incertitude et de Suspense dans le jeu. Chaque joueur joue alternativement, en temps limité, un corps d'armée, l'un après l'autre. A jouer après 1 ou 2 parties. L'idéal étant de se munir d'un sablier.

"Il faut surtout avoir du bon sens. On ne comprend pas, d'après cela, comment les généraux commettent des fautes ; c'est parce qu'ils veulent faire de l'esprit..." Napoléon

XXI.1-l'Activation en Alternée

Le joueur qui a le plus de Chefs de corps sur la carte active un corps (Chef du corps et ses unités). Une fois joué, le second joueur fait de même, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de corps à activer.

Un joueur peut refuser d'activer un corps s'il possède un nombre de corps, non encore activés, **inférieur** à celui du camp adverse.

A égalité de corps, le joueur Français choisit qui active un corps en premier.

Le Chef d'Armée peut être joué avec n'importe quel corps,

à la discrétion du joueur.

Un Chef d'Aile (s'il y en a) doit jouer avec l'un de ses corps.

Les unités non-commandées (s'il y en a) sont jouées en dernier.

XXI.2-l'Ordre de Jeu

Il reste inchangé à ceci près :

1-Tour du Premier corps activé (corps du 1^{er} joueur)

- Charges de cavalerie
- Mouvement régulier
- Feu défensif du 2^{ème} joueur
- Feu offensif
- Choc
- Ralliement

2-Tour du Second corps activé (corps du 2^{ème} joueur)

Identique à celui du premier

3-Tour du Troisième corps activé (corps du 1^{er} joueur)

Identique à celui du premier

etc...

NB : le joueur est appelé l'Attaquant quand il active un corps ; son adversaire est alors le Défenseur. Alternativement à chaque activation.

XXI.3-le Temps Limité

"Il faut être lent dans la délibération et vif dans l'exécution."

Napoléon

Un joueur dispose d'un temps limité pour déplacer les unités activées. Ce temps pour jouer et activer un corps d'armée est indiqué à chaque bataille.

Si le joueur dépasse le temps imparti, il cesse immédiatement les déplacements de ce corps, et doit alors jouer et activer un autre corps.

Les actions de son adversaire sont néanmoins décomptées de son temps (contrecharge, feu d'opportunité, etc...).

Exception : il peut excéder le temps imparti, moyennant une pénalité au moral, si la Règle avancée "Temps de Jeu" est jouée (Cf. XIX).

XXI.4-le Dernier Chef Activé

Le tout dernier corps activé à la fin du tour précédent, quel que soit son camp, ne peut jamais être le premier corps activé au tour suivant (ainsi, pas de double tour possible pour ce corps).

XXI.5-Corps de Cavalerie

Il est possible d'activer conjointement un corps de cavalerie avec un autre corps (infanterie ou cavalerie), sans aucune pénalité.

Les **deux corps** sont alors joués ensemble et peuvent mener des attaques communes, sans aucune entrave. Le joueur bénéficie d'un peu plus de temps que la limite impartie pour un seul corps (voir le scénario)

XXI.6-Unités détachées

Jusqu'à 2 unités d'autres corps, "prêtées" momentanément, peuvent être jouées et activées en même temps qu'un corps. Cela permet d'effectuer quelques actions communes entre corps.

Ces unités ainsi activées ne peuvent pas, bien entendu, être réactivées au même tour que leur corps d'appartenance.

XXII-TIRAGE DES "EVENEMENTS"

Le hasard et la méconnaissance de l'Ennemi faisaient une grande part des batailles. Pour les rendre plus intéressantes, les joueurs peuvent jouer avec les pions événements, chacun portant un nom et un numéro. Ils sont à placer dans deux bols, un par camp, en début de partie.

XXII.1-Tirage des Evénements

Chaque joueur tire un certain nombre de pions au début de la bataille puis en cours de la bataille (Cf. le scénario). Il se reporte alors à la table des événements générique ci-dessous et est libre d'utiliser un ou plusieurs événements à n'importe quel moment d'un tour, sauf cas précisé dans la liste.

Dès qu'un événement est joué, il est immédiatement remis dans son bol, et peut être retiré ultérieurement lors d'un nouveau tirage d'événements.

NB : il se peut qu'à certaines batailles quelques événements ne soient pas disponibles. D'autres peuvent être fournis en plusieurs exemplaires.

XXII.2-Jeu des Evénements

Chaque joueur peut jouer ses événements à tout moment (sauf cas précisé dans la liste), et une même unité peut bénéficier de plusieurs événements.

Exception : Il n'est toutefois pas possible de jouer deux fois le même événement pour une même unité (ex. jouer deux Roulement de Feu pour une unité d'artillerie).

XXII.3-la Liste des Evénements

- 1 Fougue** : (Inf, Cav) l'unité d'infanterie / cavalerie a un bonus de +1 à sa valeur de Choc.
- 2 Feu Nourri** : (Inf) l'unité d'infanterie a un bonus de +1 à sa valeur de Feu.
- 3 Roulement de Feu** : (Art) l'unité d'artillerie a un bonus de +2 au dé pour infliger des dégâts.
- 4 Exploit** : l'unité a droit à un test de moral supplémentaire (si test raté).
- 5 Fatigue** : (pendant le tour ennemi) une unité ennemie a son potentiel de mouvement réduit de -1 ce tour lorsqu'elle est en Ligne et -2 en Colonne. A jouer à partir du 6e tour de bataille.
- 6 Lorgnette** : cela permet de connaître le nombre exact d'unités dans un pion Réserve de corps ou d'armée

(retirer les leurres présents).

- 7 Leurre** : le joueur bénéficie de tous ses pions leurres.
- 8 Charge légère** : (Cav) l'Ennemi a au choix un malus de -1 au moral pour se former en Carré (sauf la Garde), ou une Cavalerie légère a un bonus de +2 points de mouvement en chargeant.
- 9 Charge lourde** : (Cav) l'Ennemi a au choix un malus de -1 au moral pour se former en Carré (sauf la Garde), ou une Cavalerie lourde ignore tous les malus dus à un Carré réussi lors de cette charge.
- 10 Zèle** : une unité a son potentiel de mouvement augmenté de +1 ce tour lorsqu'elle est en Ligne, ou +2 en Colonne.
- 11 Interarmes** : (Inf, Cav) l'unité a un bonus de +1 au dé pour infliger des dégâts (Feu ou Choc) si l'unité ennemie a été (ou est) attaquée au même tour par des unités de type différent (Inf, Cav, Art). Le bonus est de +2 si les 3 types d'unités sont réunis.
- 12 Réaction** : (pendant le tour ennemi) une unité attaquée par revers (flanc ou dos) peut pivoter son front pour faire face à l'Ennemi.
- 13 Estafette** : (jeu avancé) le joueur a au choix un bonus de +1 au dé pour le test d'Obéissance d'un général, ou une unité, commandée ou non, peut jouer entièrement librement (sans contrainte d'ordre).
- 14 Manoeuvre** : l'unité peut changer de front et de formation au coût d'1 PM seulement.
- 15 Bravoure** : l'unité bénéficie d'un bonus de +1 au dé lors d'un test de moral.
- 16 Ralliement** : une unité Désorganisée bénéficie d'un test de ralliement avec un bonus de +2 et sans aucun malus (quels qu'ils soient). A jouer à tout moment !
- 17 Frayeur** : l'unité ennemie a un malus de -1 au dé lors d'un test moral (sauf contre Garde).
- 18 Initiative** : (jeu avancé) le joueur peut au choix avoir un bonus de +1 au dé pour le test d'Initiative d'un général, ou jouer deux corps, l'un après l'autre, si le Jeu interactif est joué (Cf. XXI).
- 19 Poursuite** : (Cav) se joue uniquement si l'Armée ennemie est démoralisée (ou un corps). Une cavalerie bénéficie d'un bonus de +2 au dé pour infliger des dégâts si elle est légère, ou +1 si elle est lourde.
- 20 Intuition** : (pendant le mouvement ennemi pour une unité située à 3 hexs ou moins de l'Ennemi) permet de déplacer immédiatement une unité de deux hexs. Un changement d'orientation est autorisé, mais la formation doit rester inchangée (sauf nécessité de terrain). Cet événement ne peut pas s'appliquer pour une artillerie en Batterie.
- 21 Contre-attaque** : (pendant le tour ennemi) au lieu d'être attaquée au choc, une unité lance une contre-attaque immédiate sur l'ensemble de l'attaquant et résout le combat avec un bonus de +1 au dé. Elle n'a pas droit à son Feu défensif préalable.
Exception : l'Infanterie ne peut pas contre-attaquer une attaque de Cavalerie.
- 22 Tactique** : (Inf, Cav) bonus de +1 au dé pour infliger des dégâts au Feu ou au Choc.
- 23 Garde** : 2 unités (sauf de Garde) situées dans un rayon

de 3 hexs et en vue d'une unité de Garde (Cf. VII-6 Ligne de visée) bénéficient de +1 au moral ce tour. Ce bonus est de +2 si l'unité de Garde a attaqué ce tour ou au tour précédent.

Cet événement ne peut pas s'appliquer si une unité de Garde a été Désorganisée depuis le début de la bataille.

- 24 Vive l'Empereur ! :** (Français uniquement) Le joueur peut choisir l'un des événements français proposés par le scénario.
- 25 Surprise :** une unité se trouvant dans une Forêt, un Taillis, une Ville, ou en haut d'une Crête, peut surprendre une unité ennemie adjacente. Cet Ennemi effectue un test moral immédiat avec un malus de -1. S'il réussit rien ne se passe. S'il échoue, il attaquera avec un malus de -2 au dé de combat de choc en attaque, ou défendra en donnant un bonus de +2 au joueur. L'Ennemi n'est cependant pas Désorganisé suite à ce test moral raté.
- 26 Incompétence :** (pendant le tour ennemi) une unité ennemie doit réussir un test moral immédiat avec un malus de -1. En cas d'échec, elle a -1 en valeur au Choc et au Feu pour ce tour (valeur 1 minimum). Elle n'est cependant pas Désorganisée suite à ce test moral raté.
- 27 Stratégie :** (jeu avancé) le joueur peut demander à l'Ennemi de révéler l'Ordre d'un corps, ou choisir une Option de bataille supplémentaire de valeur 1.
- 28 Gué :** découverte d'un Gué dans le fleuve, au choix du joueur, dans un hex situé au-delà de 3 hexs d'un grand pont (enjambant le fleuve).
- 29 Ombre de l'Empereur :** (Français uniquement) deux unités ennemies situées dans un rayon de 6 hexs et en vue de Napoléon (Cf. VII-6 Ligne de visée), doivent effectuer un test de moral avec un malus de -2 au dé. Exception : la Garde ennemie n'est pas affectée.
- 30 Nul :** permet d'annuler n'importe quel événement joué par l'adversaire.

XXIII-OPTIONS DE BATAILLE

En plus des événements de chaque Scénario, est fourni une liste de plusieurs "Options de bataille" (environ une dizaine par camp).

Ces Options de bataille peuvent modifier l'Ordre de bataille, les conditions de victoire ou le déroulement du jeu. Ces Options ont une influence plus importante que les événements sur le déroulement de la bataille.

Choisir ces Options permet de rééquilibrer la partie ou de la rendre plus variée. Elles peuvent modifier l'Ordre de bataille par la présence ou l'absence d'un Chef ou d'un corps, le nombre de points de victoire à réunir, etc...

Les Options jouées peuvent être soit choisies secrètement par chaque joueur, soit tirées au sort et tenues secrètes.

Ces Options n'influent pas fondamentalement sur le jeu. Chaque Option n'est révélée à l'adversaire que lorsqu'elle a un effet visible (ex. présence d'un Chef...), ou à la fin du dernier tour si l'effet est secret.

Il existe deux systèmes (A et B) : l'un dépend du choix direct des joueurs, l'autre dépend du hasard. Les joueurs peuvent choisir l'un ou l'autre en début de partie.

XXIII.1-Système A - Choix des Options stratégiques

Chaque joueur dispose d'un crédit de **4 points** pour obtenir une ou plusieurs Options de son camp.

Chaque Option "coûte" entre **1 et 3 points**. Chaque joueur choisit en secret les Options choisies, à hauteur de ses 4 points. Il les écrit sur sa fiche du Chef d'Armée. Chaque Option ne peut être choisie qu'une fois.

Le coût et la liste des Options figurent dans le livret du Scénario.

Exemple : Bataille de Friedland

Le Français dispose de 4 points et choisit en secret les Options n°3 (1 point) et n°6 (3 points). Il les inscrit sur sa Fiche.

Le Russe en fait autant de son côté (il en choisit deux à 2 points chacune).

Ensuite chacun annonce ses Options en cours de jeu (en général au début).

XXIII.2-le Système B - Tirage Semi-Aléatoire des Options stratégiques

Chaque joueur va tirer en secret **2 Options** au début de la partie (avant même le placement initial). Ce tirage s'effectue par un système original, et vérifiable en fin de partie.

Chaque joueur choisit **en secret** un chiffre entre **1 et 10** et le note sur la Fiche de son Chef d'Armée. Le Français jette **2 dés** et le résultat obtenu est inscrit par les deux joueurs sur leur Fiche respective (à l'endroit prévu). Son Adversaire jette à son tour 2 dés, son résultat est également noté sur la Fiche de chaque joueur.

Puis les joueurs recommencent le même processus une seconde fois, mais ce 2^{ème} chiffre choisi doit être forcément différent du 1^{er}.

Chaque joueur va ensuite pouvoir déterminer les Options dont il bénéficiera. Le tableau suivant comporte en ligne le chiffre "secret" choisi par le joueur, et en colonne le résultat des deux dés. La case du tableau correspondante donne le **véritable n° de l'Option** stratégique.

Si la 2^{ème} Option est la même que la 1^{ère}, rien n'est changé mais le joueur reçoit en compensation 10 points de victoire.

Exemple : Bataille de Friedland

Le Français choisit en secret n°3 et n°6. Il les inscrit sur sa Fiche. Puis, devant le Russe, il jette 2 dés et obtient 7. Les joueurs notent 7 sur leur Fiche pour le 1er tirage français. Puis le Français relance les dés et obtient 11 (les deux joueurs renotent ce chiffre).

Ce qui donne :

- n°3, dés 7 : Option n°3 (c'est celle qu'il espérait)

- n°6, dés 11 : Option n°4.

*Le Russe, de son côté, procède à l'identique.
A la fin de la partie, les deux joueurs pourront se révéler leurs n° secrets. Ils peuvent ainsi vérifier si cela correspond bien aux Options annoncées et jouées.*

n° secret \ tirage des 2 dés

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
n°1	10	9	7	5	3	1	2	4	6	8	10
n°2	1	9	7	5	3	2	4	6	8	10	1
n°3	2	1	9	7	5	3	4	6	8	10	2
n°4	3	1	9	7	5	4	6	8	10	2	3
n°5	4	3	1	9	7	5	6	8	10	2	4
n°6	5	3	1	9	7	6	8	10	2	4	5
n°7	6	5	3	1	9	7	8	10	2	4	6
n°8	7	5	3	1	9	8	10	2	4	6	7
n°9	8	7	5	3	1	9	10	2	4	6	8
10	9	7	5	3	1	10	2	4	6	8	9

NOTES DE L'AUTEUR

Didier Rouy

Préface à la présente édition 3.1

La publication de la Bataille de Leipzig a soulevé de nombreuses questions. La présente édition est parsemée de clarifications et modifications mineures, mais souvent importantes.

Le plus intense débat a été autour des règles de commandement. Les joueurs ayant pour vécu principal les jeux sur hexagones se sentent peut être plus confortables avec un ensemble de règles rigides qui leur indique précisément ce qu'ils peuvent faire ou ne pas faire. A l'inverse, les joueurs avec d'avantage d'expérience dans le domaine du jeu avec figurines peuvent trouver que des « comportements » (plus que des ordres en soi) sont préférables. Il peut parfois y avoir des différences d'interprétation quand l'ordre « attaquer cette position » doit être transformée en une succession précise d'ordres rigides (marcher jusqu'à tel endroit, se déployer et utiliser l'artillerie pour affaiblir la position ennemie en utilisant un ordre de défense, puis passer en mode d'attaque et charger), alors que la familiarité avec les événements historiques implique que « attaquer cette position » inclue de fait tous ces éléments distincts et successifs et que le joueur est libre d'utiliser la séquence qui lui semble la plus adéquate pour mener cet ordre à bien.

De fait, l'expérience montre que la modélisation du commandement et des ordres est la partie la plus « humaine » du jeu, et qu'elle est donc la plus difficile à simuler. L'infinie variété des ordres historiques qu'on peut trouver dans la publication des ordres de l'époque, ainsi que la diversité extrême des situations qu'ils doivent couvrir, est un vrai défi qui peut être relevé dans deux directions contradictoires : rigidité et liberté. Les quatre premiers niveaux du système de commandement proposés ici tendent à être de plus en plus rigides, alors que le cinquième est directement basée sur l'expérience acquise avec le système de campagne le Vol de l'Aigle et donne plus de liberté non seulement pour donner des ordres, mais aussi pour les exécuter. Il fonctionne très bien si les joueurs sont dans l'impossibilité physique de communiquer verbalement (comme dans les jeux de campagne), mais les joueurs autour d'une table ont évidemment des informations sur ce qui se passe de l'autre côté de la table. Ce biais ne peut être évité quel que soit le système de commandement utilisé. Les joueurs sont bien sur libres d'essayer ce cinquième niveau puis de revenir à des systèmes plus classiques et rigides.

Ce cinquième niveau est le plus proche de l'Histoire, mais il repose aussi sur des éléments importants comme la démoralisation par corps, la possibilité d'activation alternée, le brouillard de la guerre, déjà couverts par les

règles pour simuler pleinement le large éventail des situations. Il est important de noter que ces règles ne sont qu'une option, l'ajout d'un nombre important de règles optionnelles ou avancées peuvent nuire au principal caractère de ce système de jeu, qui est « simplicité et plaisir ».

Enfin, comme les joueurs ont tendance à l'oublier, voici de nouveau la mise en garde qui introduit la section des règles avancées et optionnelles : « Une fois le système standard maîtrisé, les joueurs auront peut être envie d'utiliser un système de règles encore plus réaliste, pour approcher avec davantage de justesse toute la complexité des batailles du Premier Empire. Ces nouvelles règles sont bien sûr optionnelles, et peuvent être modifiées au gré des joueurs. Un jeu ne s'enrichit que par l'apport des joueurs qui l'utilisent ».

Préface à la troisième édition

Cette nouvelle version a été écrite en gardant deux principales notions à l'esprit. La première est l'éternel souci d'être complet. En effet, de nombreuses parties et deux championnats ont montré que quelques points restaient encore ouverts à débat, et le débat tue la partie. Dans la mesure du possible ces points ont été clarifiés.

La deuxième, plus importante encore à mes yeux, est le souci d'être historique. Or, il s'est avéré à la longue que l'importance relative des différentes armes étaient un peu faussée par rapport aux batailles réellement livrées. Il s'agit en particulier de la souplesse de la cavalerie et de la puissance de feu de l'artillerie. Cette dernière a été un peu réduite par de nouvelles règles de calcul de portée. Quand à la cavalerie, même si elle est moins facile à utiliser qu'avant, sa charge a été rendue plus proche de la réalité ; plus linéaire, plus contraignante, moins puissante contre des villes, forêts, ruisseaux. Après avoir relu de nombreux ouvrages sur l'usage de la cavalerie sous le Premier Empire, il m'a semblé important de rendre la subtilité de cette arme meurtrière à condition qu'elle soit bien utilisée et non plus sous n'importe quelle condition. Ainsi la charge ne se fait plus qu'en bataille (les charges en colonne étaient rarissimes) et les malus sont devenus drastiques en dehors du terrain clair. Par ailleurs, la mise en carré est maintenant soumise à la distance où la cavalerie commence à charger, et la charge adjacente n'autorise plus le passage en carré, faute de temps.

Enfin, les tirailleurs ont été gardés dans les règles de base, mais ont été introduites des règles très complètes sur le déploiement des compagnies de voltigeurs des unités régulières. Ces règles se sont révélées être un peu difficiles à digérer d'emblée, mais une fois assimilées elles rendent la richesse tactique encore plus grande. C'est pourquoi elles ont été placées en optionnelles, mais je vous engage à les utiliser.

Préface à la deuxième édition

Cette deuxième édition développée ici est proche de la précédente édition mais revue, corrigée, et complétée pour que, espérons-le, les ambiguïtés et imprécisions qui nuisaient au bon fonctionnement de la première aient disparu. Maintenant, grâce au travail rigoureux de quelques passionnés, l'ensemble est, pour sa plus grande part, bien rodé. Je sais aussi que tout système qui se veut à la fois jouable et réaliste souffre forcément des critiques des hyper-puristes et des hyper-joueurs voulant sacrifier l'un ou l'autre au profit de l'Histoire ou du Jeu pur. Je préfère alors privilégier le Plaisir, aux dépens de toute polémique. Jouez, et redécouvrez que le jeu en chambre libère en silence une énergie digne de la fureur des grandes charges du Passé.

Dans ce système de jeu, le juste milieu n'a pas été facile à trouver. Les "puristes" préfèrent ce qui se rapproche des figurines, lentes, complexes et trop dépendantes de la présence d'un arbitre. Leur échelle ne permet d'ailleurs pas la récréation simple et rapide d'une grande bataille.

Ceux qui privilégient la jouabilité et la simplicité le trouveront au contraire trop complexe, les formations, le moral, etc... Qu'ils se rabattent sur les jeux à l'échelle de la brigade ou de la division à Zone de Contrôle rigide, mais cela n'aura pas grand chose à voir avec l'Histoire, et finira par être un peu lassant.

Le choix de l'échelle régimentaire fait partie de ce souci de compromis. Assez détaillé pour permettre la richesse des formations tactiques et la multiplicité des unités, assez simple pour ne pas avoir à manier 1.500 pions pour une bataille de l'envergure d'Austerlitz ou de Friedland.

Il n'est pas nécessaire de bien connaître l'époque napoléonienne pour apprécier de jouer. Il faut seulement par la pratique évaluer les points forts et les points faibles de son armée. Par exemple, l'Armée russe est très puissante par son artillerie, l'Armée anglaise par le feu et la valeur de son infanterie, et bien sûr l'Armée française par son moral et sa mobilité. En connaissant bien son Armée avec ses qualités et ses défauts, ainsi que les règles, un joueur deviendra un bon joueur. S'il préfère s'intéresser davantage à l'Histoire, je dois l'éclairer sur certains points de règles qui étonnent ceux qui connaissent moins bien cette période.

Par exemple, pourquoi un résultat Désorganisé sur une unité déjà désorganisée l'élimine ? On pourrait penser que c'est seulement un peu plus de panique et que la troupe est toujours là. C'est vrai, mais en pratique elle était dans un tel état de pagaille que les soldats, déjà battus et donc rebattus, couraient vers l'arrière et n'étaient pas "ralliés" avant la fin de la bataille. Leur présence sur les arrières est d'ailleurs simulée dans la règle sur la démoralisation de l'Armée. Cette troupe n'a pas disparu, elle est seulement inutilisable pour le reste de la journée.

D'autres s'étonnent de la trop grande puissance de l'artillerie, faisant facilement deux à trois pertes à chaque tir. Ces pertes sont comme toute perte non pas trois cents soldats morts sur le coup, mais par exemple cinquante morts, cent cinquante blessés et cent soldats courant vers l'arrière. L'effet moral de l'artillerie était tellement important que ces tirs de loin pouvaient user une unité non-engagée avant même qu'elle entre en ligne ou soit chargée. Cet effet moral, particulièrement vrai pour les grosses pièces de douze, était dû au fait d'être frappé sans pouvoir répondre, une terreur venue du ciel et pénible pour les nerfs.

En ce qui concerne le système d'ordres, en particulier au niveau trois, j'ai fait une concession sur la rigidité de certains ordres pour en garder la jouabilité, mais il faut préciser qu'à l'époque ils étaient bien plus stricts. Un chef de corps d'armée qui avait un ordre d'attaque sur telle ou telle position l'exécutait sans se poser de questions. Il partait simplement à l'assaut avec les dispositions qu'il voulait, en gardant une réserve certes, mais sans état d'âme sur le pourquoi de cette attaque. Ajoutons la fumée, la vue partielle du champ de bataille et du dispositif ennemi, et ce maréchal n'avait pas le droit de mettre en doute la validité de cet ordre.

C'est au général en chef à veiller à ce que les réserves soient nombreuses, les manoeuvres orchestrées, et non au général commandant un corps d'armée. En bref, un ordre d'attaque était exécuté et les cas d'initiative vraie ou de changement d'ordres rarissimes. Quand à la désobéissance, elle n'est presque qu'un cas d'école, ou plutôt dans le cas présent un "cas de jeu".

De façon plus générale, à propos du moral, c'est dans le jeu la valeur la plus importante, comme c'était le cas dans les affrontements de l'époque. C'est en fait une notion qui recouvre non seulement le moral "instantané" du soldat, mais aussi la valeur de son encadrement, sa cohésion, son courage, son expérience. C'était en pratique la capacité qu'avait chaque soldat à rester dans un vacarme assourdissant en regardant ses copains tomber avant de s'enfuir eux-mêmes en courant. On comprend que l'unité qui avait le meilleur "moral" gagnait l'engagement, et par la suite la bataille. Les joueurs doivent garder cette notion à l'esprit pendant le jeu ; le plaisir qu'ils en tireront en augmentera d'autant.

La modélisation, pour peu qu'on veuille s'écarter d'une simple copie de ce qui existe, est un art très difficile. Je n'ai pas caché m'être inspiré de systèmes de jeux existants pour certains aspects de ce système. Quand une règle reflète bien les événements en étant simples à jouer, je ne vois aucune honte à l'utiliser. D'autres aspects du jeu sont nouveaux, qu'ils soient de moi ou non. J'en profite d'ailleurs pour remercier ceux qui m'ont traqué jour et nuit pour faire avancer les choses ; ils sont nombreux et se reconnaîtront. Une liste incomplète en suit ce chapitre.

Le plus difficile a été de trouver le subtil équilibre entre ce qui était fidèle à la simulation et ce qui était agréable à jouer. Par exemple les formations sous le Premier Empire étaient bien plus nombreuses que celles employées ici. Il faudrait pour l'infanterie rajouter la colonne par division, par compagnie, d'attaque, de route, et bien d'autres encore. D'une façon générale les quelques formations choisies dans ce jeu résument assez bien les grandes organisations, sans rentrer dans les détails.

Le principal élément qu'il a été difficile à simuler a été néanmoins inclus, je veux parler du Commandement au sens large. C'est par lui que les batailles furent perdues ou gagnées, et ceci à chacun des trois niveaux suivants.

Le niveau Stratégique est couvert par la présence et la disposition des principaux corps de troupes et dans la meilleure disposition.

Le niveau Tactique est pour ainsi dire intrinsèque aux pions, en particulier dans sa valeur moral comme indiqué plus haut. Meilleur est l'encadrement, mieux se tiendra et combattra l'unité.

C'est le niveau Intermédiaire qui est couvert par l'ensemble des règles sur le Commandement, c'est à dire tout ce qui relie le général en chef aux unités : quartiers-généraux, aides de camps, maréchaux, chefs de corps ou de division, etc... Le premier degré de la règle expose simplement leur présence ; les suivants prennent en compte de façon croissante les interactions entre-eux, le général en chef et le moment où l'unité commençait à l'effectuer. J'espère que l'ensemble des règles couvre ces divers points de façon jouable.

De toute façon et pour conclure, tout système de règles est un ensemble de guides qui ne peuvent couvrir toutes les situations et qui ne prétendent pas détenir la vérité de tous les événements ayant pu se dérouler. Toute règle est libre d'interprétation, et sa richesse ne fera que s'accroître si les joueurs la modifient, y ajoutent leur participation, la pétrissent pour en faire l'outil qu'ils cherchent. Je les invite ardemment à le faire, j'en serais le premier flatté. Encore une fois, que ce système soit un outil de plaisir de recréer, de jouer, de se battre, comme vous l'entendez, mais avant tout un outil de votre plaisir.