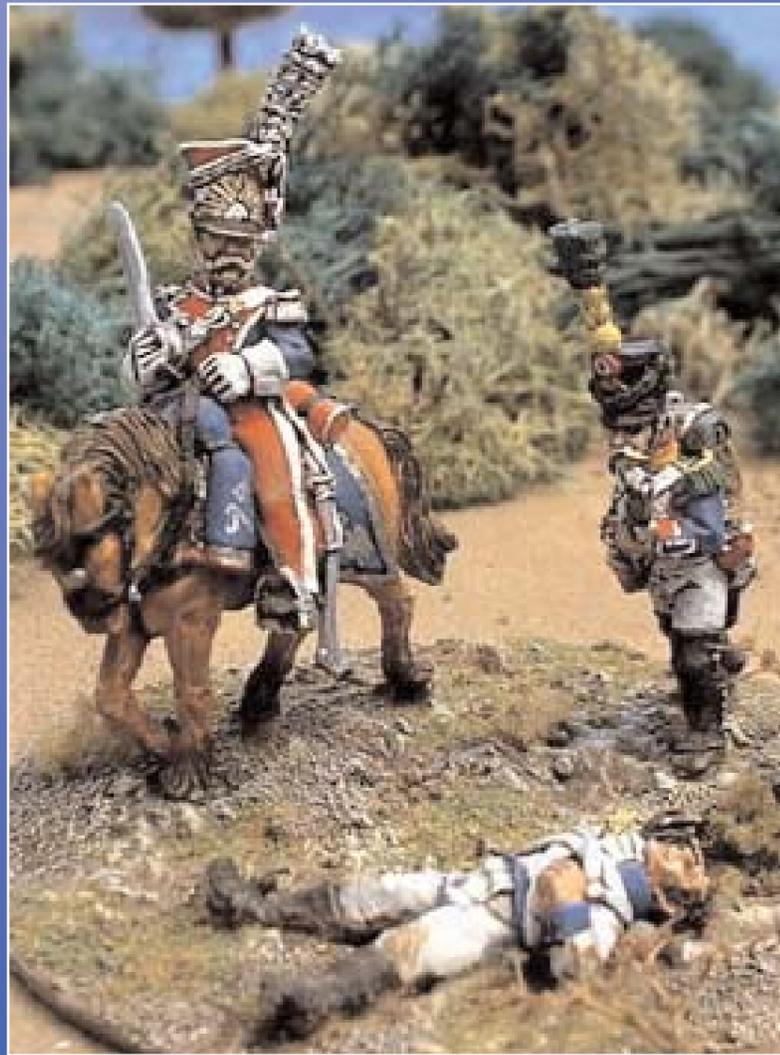


PRINCIPLE OF WAR

Le 1^{er} Empire



Version 2.0

Ces règles sont conçues pour couvrir les conflits du début de la Révolution française à la défaite finale de Napoléon à Waterloo.

Durant cette période les armées ont évolué pour passer de petites armées professionnelles à des masses importantes de conscrits.

Ces règles utilisent un mécanisme simple qui met l'accent sur le commandement et le contrôle des généraux et ceci afin de représenter les problèmes de commandement des troupes auxquels sont confrontés les généraux, plutôt que de définir le nombre de pertes que subit chaque unité à chaque instant de la bataille.

Ces règles contiennent des listes d'armées afin de permettre aux joueurs de jouer immédiatement. Cependant il faut noter que faire des copies continuellement peut endommager la reliure du livre de règles. Par conséquent, je recommande aux joueurs de copier leur base d'armée et les listes optionnelles et d'utiliser ces copies pour faire les "copier-coller" de leurs choix. Un échantillon d'armée sera mis sur le site web de PoW pour que les joueurs puissent construire leur propre tableur Excel.

Une partie des mécanismes de PoW provient de la règle "Warring Empire" publiée par Chris Pringle en 1992. Les innovations trouvées dans WE ont été affinées et confirmées durant trois années de tests et de nombreux mécanismes ont été ajoutés afin de clarifier PoW. L'auteur de WE reconnaît totalement ce développement, ainsi que la recherche et le difficile travail qui ont abouti à la publication de PoW.

La seconde édition a été tirée en prenant en compte l'expérience des joueurs sur les quatre dernières années, nous avons répondu à beaucoup de questions et clarifié certains points dans le magazine PoW pendant cette période et nous pensions qu'il était temps de sortir cette nouvelle édition modifiée de la règle.

Je voudrais remercier Paul Fox, Pete Hetherington et tous les joueurs de compétition qui ont testé cette seconde édition. Merci aussi à ma femme Sue, et à John et Julie Hollyoak qui sans leur aide cette règle n'aurait pas eu d'aboutissement.

Les joueurs peuvent savoir qu'il existe plusieurs articles intéressants relatifs à tous les jeux de la règle PoW. Le magazine Principle of War est publié approximativement deux fois par an et couvre une variété de sujets relatifs aux règles incluant des revues, clarifications et explications, des listes d'armées, etc... A la période de l'impression du livre l'abonnement est de £3,00 pour 4 numéros. Pour plus de détails écrivez moi ou à John Hollyoak à The Farrows, Offmore Court, Offmore Farm Close, Kidderminster, DY10 3XJ. Le site web est tenu par Richard Holling et couvre tous les aspects de la règle, de la Renaissance au 19^e siècle. Il y a aussi les détails des compétitions. Pour plus de détails écrivez par e-mail à Richard sur rholling@principlesofwar.com ou aller directement sur le site web www.principlesofwar.com. Enfin il existe un forum de discussion sur Principles-Of-War@yahoogroups.com.

Si le lecteur souhaite des explications au sujet des règles ou désire proposer à l'auteur quelques amendements, il peut s'adresser, en joignant une enveloppe timbrée et portant sa propre adresse, à:

Tom Penn
Talavera House,
138 Godiva Road,
Leominster,
Herefordshire,
HR6 8TA

Traduction réalisé par Jean-Philippe MAYAU
Email : jmayau@etudiant.univ-mlv.fr
et aidé par la participation de Cédric LEJEUNE

Copyright 2002 T. M. Penn.

All rights reserved.

Printed in the United Kingdom.

Cette traduction est réservée aux détenteurs de NPOW en anglais

Explications 4

Organisation de l'armée	4
Généraux	4
Définition des troupes	5
Définition des armes	8
Soclage des unités	8
Force des unités	9
Formations des unités	10
Bases de mouvement	11

Mise en place de la partie 13

Debut de la partie	13
Fin de la partie	14
Ordres	15
Commandement et contrôle des troupes	16
Changement d'ordres	17

Séquence de jeu 18

Phase 1 19

Réactions aux charges	19
Moral	20
Observation	23

Phase 2 24

Tirs	24
Tableau des pertes	25
Tableau de tir	26

Phase 3 27

Corps à corps	27
---------------	----

Phase 4 30

Initiative des généraux	30
Mouvement Stratégique	31
Mouvement tactique	31

Les terrains 35

Listes d'armée 38

EXPLICATIONS

EQUIPEMENT

- Une règle graduée en pouces ou en centimètres.
- Des dés:
 - Un dé à 10 faces, D10, numéroté de 0 à 9 (0 valant 10).
 - Un dé à 20 faces, D20, numéroté de 1 à 20.
 - Un dé à 6 faces, D6, numéroté de 1 à 6.
 - Un dé de moyenne à 6 faces, DM, numéroté " 2,3,3,4,4,5 ".
 - Un dé à 4 faces, D4, numéroté de 1 à 4.
- Des marqueurs " Unité Ebranlée ", les joueurs peuvent utiliser des marqueurs ou des figurines de pertes.
- Des bases de mouvement (150 mm par 75 mm).

ECHELLE DE FIGURINES

Les règles sont prévues pour utiliser des unités entières sans retrait de figurines pour les pertes, n'importe quelle échelle de figurines peut donc être utilisée. Pour les batailles importantes, le 6 mm et le 15 mm sont conseillés mais rien n'empêche l'utilisation du 25 mm.

ECHELLE DE TERRAIN

1 pouce (2,5 cm) représente 100 yards (environ 90 m) dans la réalité pour du 15 ou 6 mm.
1 pouce (2,5 cm) représente 50 yards (environ 45 m) dans la réalité pour du 25 mm.
Par la suite, toutes les distances seront données en cm.

ECHELLE DE TEMPS

Le jeu n'a pas d'échelle de temps définie, celle-ci pouvant varier en fonction des circonstances. Pour le jeu de campagne, l'aube ou le crépuscule correspondra à 2 tours et la journée s'étendra sur 12 à 18 tours selon la saison ou la situation géographique de la bataille.

ORGANISATION DE L'ARMEE :

Les unités doivent respecter les organisations historiques des armées représentées par les figurines, avec un général attaché à chaque niveau hiérarchique. Il existe une sélection de listes d'armées à la fin de ce livret, mais les joueurs peuvent utiliser des ordres de batailles authentiques pour simuler une bataille particulière ou une campagne.

Avant la Révolution française, la plupart des armées n'avaient pas de structures permanentes, la brigade et la division n'étaient que des organisations purement administratives. Sur les champs de bataille, les armées étaient organisées en Avant-garde, Corps principal et Arrière-garde ou Droite, Centre, Gauche et Réserve.

Napoléon formalisa et perfectionna le système de Corps d'armée dans l'armée française, ce qui lui donna un avantage considérable sur ses adversaires. Ces corps étaient de véritables armées miniatures, contenant les différentes armes et capables de combattre seuls en attendant l'arrivée des renforts. Cet avantage dans le commandement et le contrôle des troupes est reflété par cette règle.

GÉNÉRAUX

Les divisions, ailes, etc., d'une armée sont commandées par des généraux dont les qualités influencent les actions possibles des troupes placées sous leurs ordres. A chaque phase de mouvement, chaque général jette un dé pour déterminer le nombre d'actions que ses unités peuvent effectuer. Ceci s'appelle l'initiative.

Les généraux sont classés comme suit :

Classe	Description	Initiative
Professionnel	Généraux de qualité avec un état-major efficace.	dé de moyenne + 1
Fiables	Bons généraux, plus fiable que la majorité.	dé de moyenne
Moyen	La plupart des généraux.	D6
Mauvais	Les généraux avec une faible initiative ou incompetents.	D4

Quand un général est " tué " pendant le jeu, ceci représente la perte de contrôle de commandement due aussi bien au remplacement d'un général mort ou capturé qu'à la blessure d'un général ou la mort de son cheval.

Formation & entraînement

Irrégulier (Ir) : Ils ne peuvent utiliser que les bases de mouvement "déployée". Ils ne peuvent pas allouer des unités entre généraux au début de la partie. Ils ont une zone de commandement de 15cm.

Prussien (Ps) : Ils sont entraînés à utiliser les tactiques linéaires sur les champs de bataille. Ils ne peuvent utiliser que les bases de mouvement "colonne de marche" ou "déployée" comme les troupes du 18° siècle ayant ces méthodes de déploiement restreintes et lentes. Ils ont une zone de commandement de 15cm.

Britannique (Bs) : Ils sont entraînés à utiliser les tactiques linéaires sur les champs de bataille comme le système prussien, mais sous Wellington la qualité du commandement était égale à celle trouvée dans l'armée française. Ils ont une zone de commandement de 20cm.

Français (Fs) : Ils peuvent utiliser tous les types de bases de mouvement (colonne de marche, formée, déployée). Ceci à cause des méthodes de changement de formation devenues plus flexibles qu'auparavant. C'est ce changement qui donna à l'entraînement français tant de mérite pour les actions rapides. Ils ont une zone de commandement de 20cm.

Certaines listes contiennent des généraux en chef marqués d'un "*" pour représenter les armées avec une mauvaise structure de commandement. Ces généraux n'ont pas la flexibilité de leur équivalent français et ne peuvent pas utiliser leur initiative avec les unités d'un subordonné.

DEFINITION DES TROUPES

Artillerie

Elle est partagée en 3 classes :

Irrégulière (IA) : Elle est tractée par du bétail utilisant des attelages démodés et se déplace à la vitesse des chariots.

A pied (FA) : Les artilleurs de ces unités sont à pied, ils se déplacent à la même vitesse que l'infanterie.

A cheval (HA) : Les artilleurs de ces unités sont montés, ils se déplacent à la même vitesse que la cavalerie.

Le calibre du canon :

La plupart des canons de cette période se chargent par la bouche et sont en bronze ou en fer. Pour la commodité du calcul, les canons sont regroupés en fonction du poids des projectiles tirés :

Canons légers	inférieur à 6 livres.
Canons moyens	de 6 livres à 12 livres.
Canons lourds	de 12 livres à 18 livres.

Infanterie

Système Prussien (P) :

Ce sont les descendants des troupes professionnelles qui combattaient au 18^e siècle, qui utilisaient principalement les formations en ligne. L'infanterie sur le système prussien ne peut pas utiliser la colonne de division.

Système les Britannique (B) :

Comme pour le système Prussien mais les unités ignorent le +1 d'initiative par action pour troupes ayant tirées qui veulent avancer. Wellington tentait de déployer les unités derrière la crête d'une colline avec seulement les tirailleurs et l'artillerie déployés de l'autre côté de celle-ci. Pour représenter ces unités avec l'entraînement britannique, ils peuvent tirer avec les tirailleurs quand elles sont déployées à 2,5 cm derrière la crête ; la mesure se fait de l'unité et non de la crête. Une fois qu'elles sont déployées l'unité peut se faire tirer dessus comme une cible cachée. Elles sont considérées comme dans un terrain linéaire pour le repérage.

Système Français (F) :

Ce système fut développé pour les tactiques des troupes révolutionnaires, en développant les colonnes d'infanterie mal ordonnées en un système de combat flexible impliquant colonnes d'attaques avec les formations en ligne. Ces tactiques furent copiées par la plupart des puissances continentales au cours des années suivantes. L'infanterie sur le système Français peut utiliser la formation de colonne d'attaque.

Irrégulière (I) :

Ces unités représentent les troupes qui ne possèdent pas la discipline des unités régulières et qui ne peuvent pas changer de formation.

Tirailleurs Irréguliers (IS) :

Ces sont des troupes irrégulières qui utilisent le combat en tirailleur plutôt que les tactiques en ordre serré. Ils ignorent les pénalités de mouvements des terrains, sauf ceux non passable. Ils peuvent tirer à 5 cm. Ils sont considérés comme utilisant des armes obsolètes. Ils ont un +4 au moral s'ils déclarent une esquive quand ils sont contactés par un ennemi, mais ne peuvent déclarer une charge face à un ennemi frais.

Toutes les unités classées comme ci-dessus peuvent posséder en plus les caractéristiques suivantes.

Tirailleur (s) :

A la fin du XVIII^e siècle, quelques nations intégrèrent des troupes légères dans leurs bataillons de ligne afin d'augmenter leur flexibilité. Par exemple, la République française utilisa un grand nombre de tirailleurs devant les colonnes afin de masquer leurs mouvements. Les tirailleurs ont une portée supérieure à l'infanterie de ligne parce qu'ils sont considérés comme étant en avance de la formation représentée sur la table. Les tirailleurs ne sont pas représentés par des figurines séparées.

Bonne Discipline de Feu :

Se sont des troupes reconnues pour leur habileté au tir comme l'infanterie de ligne Britannique reconnue pour sa discipline de feu.

Mauvaise Discipline de Feu :

Se sont des troupes reconnues pour leur inefficacité au tir, comme l'infanterie russe ou Espagnole.

Infanterie " steadfast " :

Ce sont des troupes renommées pour leur conduite assurée comme les Russes, les Britanniques et les Français. Ceci est en supplément des autres classes de troupes, comme par exemple un bataillon de milice peut être " steadfast ". Cette classification n'a d'effet que lorsqu'on utilise le système aléatoire de point de force (voir page ...). Cela est déjà pris en compte dans les listes d'armée avec PF fixe.

Conscrit :

Ce sont des unités mal entraînées qui ne peuvent pas changer de formation si une unité ennemie se trouve à 5cm d'elles, sauf pour former un carré si elles sont contactées par de la cavalerie.

Cavalerie

Les troupes montées sont classées par leur poids. Les troupes de cette époque ne sont pas efficaces par la puissance de leur feu et utilisent donc la colonne des armes obsolètes. Elles ne peuvent tirer que si elles sont contactées à la halte et ne peuvent pas contre-charger.

Classe 1 :

Cavalerie Légère Irrégulière (Isc) : Ceci représente les nuées de cavalerie irrégulière présentes dans les armées asiatiques et dans l'armée russe sous forme de Cosaques. Ces unités comptent plus sur les qualités individuelles que sur la cohésion. Elles sont considérées comme des cibles en tirailleur.

Détachements de cavalerie (Cd) : Ce sont des unités de cavalerie en support direct de l'infanterie pendant la bataille ou comme troupes de reconnaissance.

Les unités de Classe 1 ne peuvent pas charger l'infanterie régulière en ordre, mais reçoivent un bonus de +4 au moral quand elles déclarent esquiver une charge quand elle est contactée par l'ennemi.

Classe 2 :

Cavalerie Irrégulière (Ih) : Unités irrégulières comme les Spahis turcs féodaux.

Cavalerie Légère (Lc) : Ce sont des unités régulières de cavalerie légère, comme les dragons légers, les hussards ou les chasseurs à cheval qui sont fréquemment utilisés en éclaireurs ou pour poursuivre l'ennemi vaincu.

Classe 3 :

Cavalerie Lourde (Hc) : Ces unités représentent l'ossature de la cavalerie de ligne de la plupart des nations. Elles sont utilisées en priorité pour combattre la cavalerie adverse puis pour achever l'infanterie adverse.

Cavalerie Lourde Irrégulière (Ic) : Cavalerie lourde Mamelouk ou Turcs Suvaris.

Classe 4 :

Cuirassiers (Cu) : Il s'agit de l'élite de la cavalerie de ligne et constituée en général des plus grands hommes et chevaux. Ce sont les descendants des chevaliers médiévaux dans le sens où ils portent toujours une cuirasse.

Cavaliers Cuirassiers Irréguliers (Iac) : Ce sont les " Spahis " turcs de la Sublime Porte qui étaient encore cuirassés, et étaient la cavalerie d'élite de l'armée.

L'infanterie montée (MI) : Cela représente l'infanterie qui utilise comme moyen de transport des chameaux ou des chevaux (exemple : l'armée d'Égypte avec des dromadaires) et qui étaient également entraînés à combattre à pied (comme les dragons français en Espagne).

1. Elle compte comme de l'infanterie pour les tirs, les mêlées, le mouvement en terrain difficile et le moral.
2. En terrain découvert elle bougera comme de la cavalerie de classe 3.
3. Elle a une discipline de tir médiocre du fait qu'une partie de l'effectif garde les montures.
4. Aucun point d'initiative n'est requis pour monter ou démonter.
5. Elle compte comme utilisant le système prussien.
6. Si elle consiste en de la cavalerie entraînée à se battre à pied, elle peut choisir de se battre montée comme de la cavalerie de classe 2. Autrement elle se bat toujours à pied.



DEFINITION DES ARMES

Mousquet (m) : Tous les fusils à amorce où à silex se chargeant par la bouche.

Carabine / Jezail (r) : Distribuées en petits nombres aux troupes spécialisées comme les bataillons de rifle britannique et quelques unités allemandes, supérieures en portée aux mousquets pour les combats de tirailleurs.

Armes Obsolètes (ob) : Mélange d'armes de piètre qualité ou obsolètes comme les arcs, les lances, les carabines de cavalerie et les pistolets. Ces armes sont peu efficaces.

Armes de Mêlée (mw) : Ce sont des armes blanches comme les piques, les javalots, les lances, etc.

Artillerie régimentaire (g) : Ce sont des canons légers attachés aux unités d'infanterie pour augmenter leur puissance de feu et les aider au moral. Elle trouve ses origines au cours du XVIIIème siècle où elle fut utilisée par la plus part des nations. En 1809, Napoléon en dota une partie de ses bataillons de conscrit pour contrebalancer la baisse de qualité de l'infanterie française.

Lance (L) : La cavalerie irrégulière et certaines unités de cavalerie légère spécialisées utilisaient la lance. Elle donnait quelques avantages contre les unités ébranlées ou irrégulières mais était souvent un handicap contre les troupes régulières.

SOCLAGE DES UNITES

TROUPES	FRONT	PROFONDEUR	NOMBRE DE FIGURINES	
			15 mm	6-10 mm
Régulières				
Infanterie	9 cm	1,5 cm	9-12	12-24
Cavalerie/inf. montée	9 cm	3 cm	6-9	9-18
<i>Toutes les unités régulières sont subdivisées en 3 bases de 3 cm de front</i>				
Irrégulières				
Infanterie	9 cm	2 cm	6-10	10-20
Cavalerie/inf. montée	9 cm	4 cm	4-6	6-10
Autres				
Officier	3 cm	4 cm	1	1-4
Artillerie	3 cm	4 cm	1	1-2
Attelage / Chariot	3 cm	9 cm	1	1-2

Pour du 20 mm au 25 mm, il faut doubler la taille des socles et utiliser le même nombre de figurines que pour le 15mm. Le joueur pourra trouver plus simple de socler sur deux bases de 9cm ses troupes irrégulières.

Le nombre de figurines est donné à titre indicatif et dans un but purement esthétique. Le joueur pourra mettre plus ou moins de figurines selon son bon vouloir.

Marqueur de contrôle :

Les joueurs doivent utiliser un jeton de contrôle pour chaque officier de l'armée. Ce jeton ne doit pas avoir de figurines car il sera sans doute couvert par des unités lors de la bataille et mesurera 3x3 cm

Infanterie montée :

Elle peut être représentée par un mélange de figurines montées et à pied. Des socles d'infanterie montée et leurs versions à pied ne sont pas nécessaire. Elles sont soclées comme de la cavalerie.

FORCE DES UNITES

Dans ces règles, l'unité de base est le régiment ou la brigade, la taille de celles-ci varie selon la nationalité et sera réduite en cour d'une campagne.

En général :

Infanterie	1000 à 2000 hommes
Cavalerie	750 à 1500 hommes
Batteries d'artilleries	8 à 24 pièces

La puissance de combat d'une unité regroupe sa taille et la qualité des hommes, ces règles utilisent le concept de point de force qui représente la puissance de combat de l'unité au lieu de son nombre.

La surface couverte par l'unité (voir page ...) représente plus la zone d'influence de la brigade ou du régiment dans la formation appropriée, que la place réellement occupée par les soldats.

Détermination de la force d'une unité

La force d'une unité est pré-déterminée - méthode dite "fixe" - dans les listes d'armée ou par un calcul aléatoire - méthode dite "aléatoire". Cette dernière méthode est recommandée pour les parties amicales car elle les rend plus intéressantes. Par sa nature elle crée des forces inégales et il est préférable d'utiliser la méthode fixe pour les compétitions ou les parties officielles. Les deux systèmes sont présente sur les listes d'armées.

Système de Point de Force Aléatoire :

Quand une unité est requise pour la première fois pour un tir, un combat ou un test de moral, consulter la table suivante pour déterminer sa force de base :

Classe :

Description	Force de base
Unités de qualité telles que les gardes, les fanatiques ou les unités d'élite.	8
La majorité des troupes régulières entraînées et les vétérans irréguliers	6
Unités de 2 ^{ème} classe tel les milices ou les Landwehrs et les troupes irrégulières	4

Puis ajouter le résultat d'un jet de dé, selon l'unité (cf. en dessous), aléatoire :

Unité tenace (" Steadfast ") :	2 DM
Unité de cavalerie, l'artillerie, les tirailleurs irréguliers :	1 D6
autres :	1 D10

Exemple de la Génération de la force d'une unité :

Les Grenadiers Autrichiens sont classés "Elite" et ont une force de base de 8 auquel on ajoute 1d10 (unité normale). Exemple : 8 + 6 (résultat du lancé de dé) pour une force de 14.

Sur la liste d'armée nous verrons :

Grenadiers Autrichiens 1 2 3 4 5 6 7 8* 9 10 11 12 13 14

Le Régiment de Ligne Français est classé " Ligne " et a une force de base de 6 auquel on ajoute 2dM (unité tenace). Exemple : 6 + 3 + 4 pour une force de 13.

Sur la liste d'armée nous verrons :

Ligne 1 2 3 4 5 6* 7 8 9 10 11 12 13

* = force de base de l'unité

Pendant la partie, la force initiale d'une unité est réduite lors des combats et ceci sera noté sur la liste d'armée. Dès que la force d'une unité est inférieure à 1, ou si celle-ci obtient un résultat de déroute lors d'un test de moral, l'unité entière est retirée du jeu, afin de représenter la désagrégation de l'unité et sa perte d'influence sur le déroulement ultérieur de la bataille.

FORMATIONS DES UNITES

Durant le jeu, toutes les unités doivent opérer dans l'une de ces formations. Elles doivent être strictement maintenues et le joueur ne peut pas l'ajuster.

FORMEES :

Cela représente l'infanterie en colonne avec des tirailleurs déployés si possible, les troupes montées en colonne et l'artillerie attelées.

DEPLOYEES :

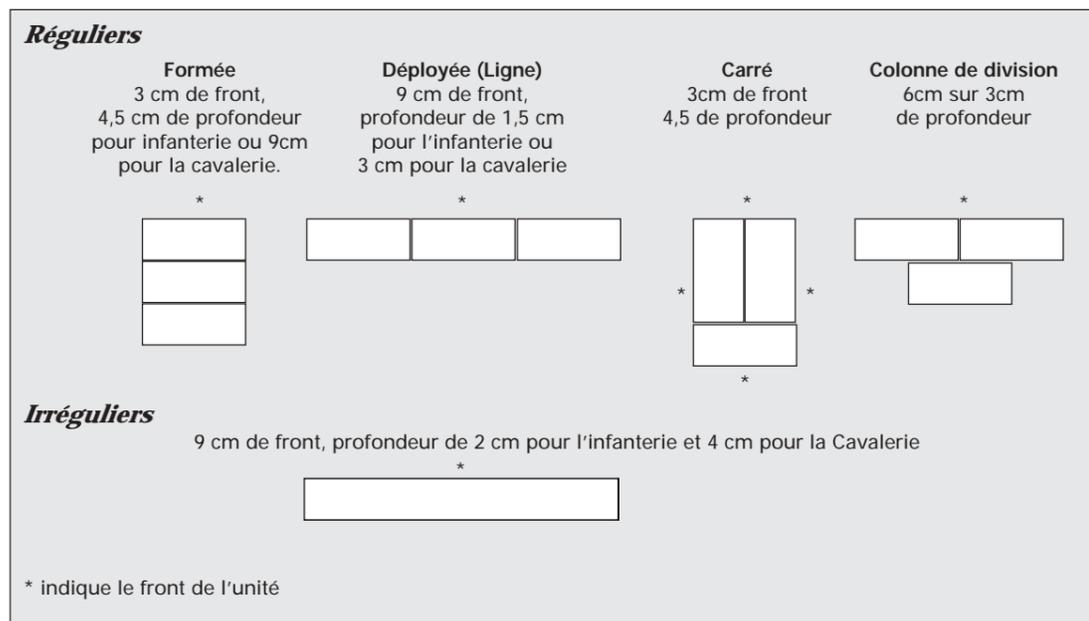
Cela représente les unités déployées en ligne prête pour le combat avec les tirailleurs devant. Les facteurs de visibilité et de tir tiennent compte de toutes ces considérations. Ceci représente l'infanterie en ligne prête à tirer et la cavalerie déployée pour la charge. C'est la seule formation permise aux troupes irrégulières.

CARRE :

Cette formation est utilisée par l'infanterie régulière en face de la cavalerie. Les carrés n'ont ni flanc, ni dos. Un carré peut abriter une batterie d'artillerie si les 2 sont en contact. Quand une unité forme un carré, le socle de tête de l'unité formée ou en colonne de division ou le socle du milieu de l'unité déployée ne se déplace pas, les autres socles se déplacent pour former le carré.

COLONNE D'ATTAQUE

C'est la formation utilisée par l'infanterie française parce que tout en étant manœuvrable elle permettait de déployer les tirailleurs et laissait suffisamment d'espace pour changer de formation au contact avec l'ennemi. Cette formation prend aussi en compte l'ordre mixte ou un bataillon est déployée en ligne et les autres bataillons du régiment ou de la brigade sont en colonne de division. Elle représente aussi les masses de tirailleurs de l'infanterie républicaine. Seule l'infanterie utilisant le système français peut adopter cette formation.



BASES DE MOUVEMENT

- Les bases de mouvements sont des morceaux de carton vierge, assez large pour représenter l'espace occupé par un corps de troupe de la taille d'une division. Au début d'une partie, elles sont utilisées pour représenter les troupes non identifiées, donc les joueurs sont informés de la présence de troupe dans la zone mais ne sont pas sûrs de leur formation, du nombre et du type de combattants.
- Le joueur dispose d'une base de mouvement par général subordonné plus un nombre aléatoire déterminé par le dé d'initiative du commandant en chef. La somme des deux donnent le nombre maximum de bases de mouvement dont dispose le commandant en chef (C in C).
- Le joueur affecte ensuite ses unités aux bases de mouvement, avec un maximum de 12 unités par base.
- Les bases qui ne contiennent pas d'unités représentent des petits groupes d'éclaireurs ou de sentinelles. On les appelle les bases de leurres. Pour l'initiative, elle dispose du même dé d'initiative que le C in C (ou plus mauvais si le joueur le souhaite), et opèrent comme des bases de mouvement normales jusqu'à leur détection par le joueur adverse, à ce moment là, elles sont retirées de la partie.
- Le marqueur de contrôle est placé au centre de la face frontale de chaque base de mouvement et doit toujours suivre la flèche indiquant le mouvement de la base sur le plan (voir commandement et contrôle des troupes page 14).
- Les unités sur une base de mouvement comptent comme une seule unité pour toutes les actions et ne peuvent être séparées jusqu'à ce qu'elles soient détectées ou placées sur table. Des unités individuelles ou généraux peuvent être laissées sur place lorsqu'une base est déplacée ou peuvent bouger hors de la base quand le désire le joueur. Dans ces cas, les unités doivent être mises sur table et adoptent la formation correspondant à celle de la base de mouvement.

Mouvement et changement de formations

- Le centre d'une base de mouvement doit suivre la flèche indiquée sur le plan du joueur, mais il peut bouger jusqu'à 15cm de celle-ci pour éviter un terrain infranchissable, mais doit rejoindre la flèche dès que possible. Si la base ne peut respecter cette règle, la base de mouvement ne peut pas bouger et les unités devront être déclarées et bougées normalement.
- Lors d'un changement de formation, le centre de la base doit rester stationnaire. Le marqueur de contrôle ne doit pas être déplacé, et le nouveau front de la base de mouvement doit être parallèle à l'ancien front.
- Une base de mouvement ne peut pas tourner de 180 degrés.
- Les bases de mouvements commandées par des officiers sur le système français peuvent passer d'une colonne de marche à une base formée ou d'une base formée à une base déployée pour un point d'initiative.
- Toutes les bases de mouvements peuvent passer d'une colonne de marche à une base déployée et vice versa pour deux points d'initiative.
- Si une base de mouvement contient des unités de plusieurs officiers, cette base ne peut être bougée que par un officier supérieur comme le C in C ou un officier d'état-major ayant le commandement des officiers en question. Si un des officiers subordonnés veut déplacer ces troupes, celles-ci doivent être déclarées et placées sur table.

Les Différentes Bases de Mouvement

- Colonne de Marche** : Elle représente des unités qui se déplacent en colonne de route. Une base de ce type mesure 75 mm de large sur 300 mm de profondeur.
- Base Formée** : Elle représente des unités se déplaçant en colonnes parallèles. Une base de ce type mesure 150 mm de large sur 150 mm de profondeur.
- Base Déployée** : Elle représente des unités prêtes à combattre. Une base de ce type mesure 300 mm de large sur 75 mm de profondeur pour les officiers du système français et 450mm de large sur 75mm de profondeur pour les officiers irréguliers ou du système prussien.

Déploiement à partir d'une base de mouvement

- a. Les unités sur une base de mouvement doivent être place sur table une fois que cette dernière a été repérée (voir page...).
- b. Les unités ne peuvent pas se déployer sur un front plus large que la largeur de la base de mouvement. Les unités supplémentaires se déploient à l'arrière. Il ne peut y avoir plus de troupe derrière que devant.
- c. Les joueurs peuvent déployer, dans les limites évoquées ci-dessous, leurs unités comme ils le désirent à partir d'une base de mouvement:

1. Base de mouvement " Colonne de marche " :

- I. Les unités doivent être placées à partir du front de la base.
- II. Toutes les unités doivent être en contact les unes derrières les autres.
 - I. Toutes les unités doivent être orientées en parallèle et vers le front de la base
- IV. Toutes les unités régulières doivent être formées.

2. Base de mouvement formé :

- I. Les unités doivent être déployées à 5cm ou moins du front de la base (ou a 2.5cm d'une unité devant elles).
- II. Toutes les unités doivent être orientées vers le front de la base et être parallèle avec celui-ci.
- III. Toutes les unités régulières doivent être formées.

3. Base de mouvement déployé :

- I. Il doit y avoir plus d'unités placées en largeur qu'en profondeur.
- II. Les unités doivent être placées à 5cm ou moins du front de la base (ou a 2.5cm d'une unité devant elles).
- III. Les unités peuvent adopter la formation de leur choix.
- IV. Les unités sous le commandement d'un officier du système français ou irrégulier doivent être orienter vers le front de la base (mais le front de l'unité ne doit pas nécessairement être parallèle au front de la base).
- V. Les unités sous le commandement d'un officier du système prussien doivent faire face au front de la base et le front de l'unité doit être parallèle au front de la base.

- d. Les unités peuvent volontairement être déclarées et déployées à partir d'une base de mouvement. Aucun point d'initiative n'est nécessaire pour cette action.

Si une unité vient au contact d'une base de mouvement, toutes les troupes sur la base de mouvement doivent être déclarées et déployées au début du prochain tour avant la détermination de la réaction du défenseur pendant son tour. Ceci permet de déterminer si une réaction à la charge est nécessaire. S'il n'y a aucune troupe en contact avec le chargeant, il doit continuer sa " charge " comme si l'ennemi s'était retiré.

MISE EN PLACE

Début de partie

a. Chaque C in C jette un dé d'initiative approprié (cf. les listes d'armées).

- 1. Le joueur ayant l'initiative peut, s'il est sur le système Prussien ou Britannique, choisir de livrer une bataille rangée, dans ce cas il laisse l'initiative à son adversaire. Autrement la partie est une bataille de rencontre.
- 2. Si chaque camp obtient le même nombre au premier lancé de dé, alors la bataille devient une bataille rangée plutôt qu'une bataille de rencontre.
- 3. Dans ce cas, répéter le jet d'initiative tant qu'un camp le gagne.

b. Mise en place du terrain

- 1. Le joueur n'ayant pas l'initiative peut positionner le terrain sur la table comme il le désire en utilisant le système de génération de la page
- 2. Le joueur avec l'initiative choisit le "bord long" sur lequel il veut se déployer.

c. Déploiement de l'armée

- 1. Tous C-in-C réguliers peut choisir d'allouer des unités qui sont directement sous son commandement vers un autre officier de l'armée. Il peut également choisir de prendre des unités de ses subordonnés et les passer sous son commandement ou vers celui d'un staff officier. Autrement, la structure de commandement ne peut être modifiée.
- 2. Pour une bataille rangée, chaque camp dessine son déploiement initial sur son plan ensuite ils posent leurs bases de mouvement jusqu'à 30 cm du bord de table.
- 3. Les joueurs écrivent leurs ordres.
- 4. Les joueurs allouent jusqu'à 50 points d'objectifs terrains, qui peuvent être des Collines, des Zones Construites, des Gués, des Ponts, ou la ligne de ravitaillement ennemie.

Points d'objectif	Elevé	Moyen	Faible
Ligne de ravitaillement perdu	- 15 points	- 25 points	- 50 points
Objectif dans sa moitié de terrain	15 points	25 points	35 points
Objectif dans la moitié de terrain adverse	50 points	50 points	50 points

Les terrains à cheval sur le milieu de table comptent comme appartenant au milieu ennemi.

- 5. Pour une bataille de rencontre, le joueur n'ayant pas l'initiative doit déployer ses bases de mouvement sur l'aire de jeu jusqu'à 22.5 cm du bord de table.
- 6. Le joueur avec l'initiative doit bouger le premier en mesurant son premier mouvement à partir du bord de table.

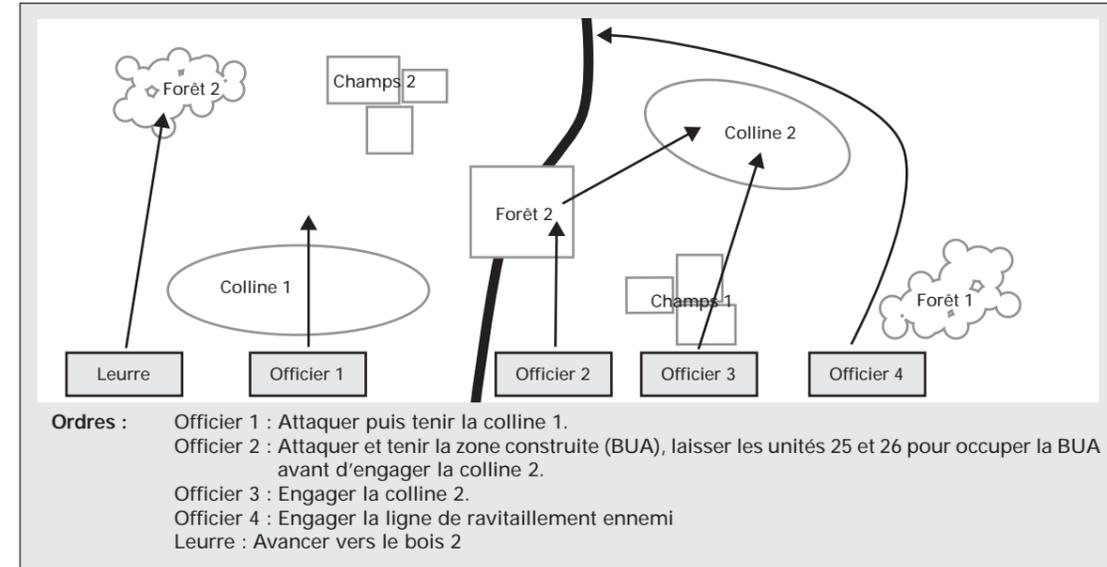


Fin de partie

- Chaque joueur calcule le pourcentage d'unités restantes en jeu par rapport à la force totale de l'armée.
- Additionné les points d'objectifs tenus et désignés en début de partie par le joueur.
- Soustrait les points d'objectifs tenus par l'adversaire et désignés en début de partie par le joueur.
- Soustraire les points si la ligne de ravitaillement a été perdue.
- Pour tenir un objectif
 - Il faut occuper l'objectif avec des unités amies sans qu'il y ait d'unités ennemies dessus.
 - Un objectif est compté comme tenu si des troupes amies sont passées dessus et s'il n'y a pas de troupes ennemies à moins d'une distance équivalente au mouvement de ces troupes.
 - Les unités ébranlées, l'artillerie ou les tirailleurs irréguliers ne peuvent pas tenir ou disputer un objectif s'il y a aussi des unités ennemies fraîches de cavalerie ou d'infanterie sur ce terrain, et ne peuvent pas compter comme une menace pour un objectif qu'elle n'occupe pas.
 - Si les deux joueurs ont à la fin de la partie des troupes fraîches sur les objectifs, les points seront donnés selon les modalités suivantes en additionnant les points de forces de toutes les unités en ordre qui sont partiellement ou totalement sur l'objectif et consulter le tableau suivant.

Rapport de force ≤ 2 contre 1	L'objectif est contesté. Personne n'obtient de points.
Rapport de force > 2 contre 1 mais < 4 contre 1	Le joueur avec le plus de points de force sur l'objectif obtient la moitié des points. L'autre joueur n'obtient rien.
Rapport de force > 4 contre 1	Le joueur avec le plus de points de force sur l'objectif obtient la totalité des points. L'autre joueur n'obtient rien.

Au début de la partie, chaque général/base de mouvement reçoit un ordre, ceci inclus le C-in-C qui a des unités sous son commandement direct. Les ordres doivent être accompagnés d'un plan avec des flèches de mouvement pour chaque officier pour permettre de voir la direction qu'il doit suivre. Quand un officier arrive au bout de sa flèche son ordre devient " Tenir " et ses unités ne peuvent plus être avancé. Un officier peut avoir plusieurs ordres combinés (voir exemple ci dessous). Les bases de leurre nécessitent une flèche de direction mais pas d'ordre.



Pour être considéré comme suivant son ordre, plus de la moitié des unités de l'officier doivent essayer d'avancer conformément avec l'ordre pourvu que les points d'initiatives le permettent. Des unités à l'intérieur d'un commandement peuvent être gardées en réserve tant qu'il reste dans la zone de commandement (cf. le paragraphe " commandement et zone de contrôle ") et que plus de la moitié des unités suivent l'ordre de l'officier.

Attaquer

Les troupes à pied avec des armes de tir doivent bouger à la vitesse maximum jusqu'à courte portée de la cible (5 cm) et l'engager par le feu, les unités peuvent charger et contre-charger comme le souhaite le joueur.

La cavalerie de classe 2 ou supérieure, ou les troupes à pied équipées uniquement d'armes blanches doivent bouger à leur vitesse maximum vers la cible et la charger à la première opportunité. Les troupes montées ne sont pas obligées de charger des ennemis à couvert.

Les troupes montées ne peuvent pas esquiver une charge sauf si elles sont contactées de flanc. Cependant, la cavalerie de classe 1 et les tirailleurs irréguliers peuvent esquiver car ils sont toujours comptés comme ayant l'ordre d'engager même s'ils sont attachés à un commandement avec l'ordre d'attaque. Une division avec l'ordre " d'attaquer " doit tenter d'avancer vers son objectif à tout prix, et selon le type de troupe, elle doit charger ou tirer à courte portée sur les ennemis qui les empêchent de rejoindre leur objectif final. Une unité ne peut pas contourner les unités ennemies sur son chemin.

Engager

Les troupes à pied avec des armes de tir doivent bouger à la vitesse 2 ou plus jusqu'à ce qu'elles soient à portée de la cible puis l'engager par le feu. Les unités ne peuvent pas charger sauf des ennemis ébranlés mais elles peuvent contre-charger.

Les troupes à cheval et à pied équipées uniquement d'armes de corps à corps doivent bouger à la vitesse 2 ou plus vers la cible jusqu'à portée de charge et ils peuvent charger ou contre charger à la convenance de l'officier sauf la cavalerie qui ne peut charger des carrés ou des bases de mouvement.

Si elles ont un ordre d'engagement alors les unités, si elles peuvent tirer, doivent tirer sur l'ennemi qui les empêche d'atteindre leur objectif. Les troupes sans armes à feu (cavalerie, certains piétons irréguliers) doivent avancer à portée de charge de l'ennemi qui les empêche d'atteindre leur objectif, et alors charger ou utiliser la menace d'une charge pour engager cet ennemi.

Tenir

Les unités peuvent charger uniquement pour expulser l'ennemi de la position qu'elles ont ordre de défendre ou si l'unité ennemie se trouve à 5 cm ou moins de cette position.

Retraite

Les unités doivent essayer d'éviter le contact autant que possible et doivent bouger au moins à la vitesse 2 vers l'arrière.

Artillerie

- a. L'artillerie ne peut pas entrer volontairement au contact avec l'ennemi.
- b. L'artillerie peut toujours s'arrêter et ouvrir le feu lorsqu'elle parvient à portée de tir effective même avec un ordre d'attaquer.

Commandement et contrôle des troupes :

- a. Chaque général possède un marqueur de commandement qui représente le centre de sa division. Toutes les unités doivent se trouver à 22.5cm de ce marqueur. C'est le rayon de commandement.
- b. Le marqueur de commandement doit suivre la flèche de mouvement de l'officier.
- c. Pendant la partie le marqueur de commandement doit avancer au minimum de 2.5cm par point d'initiative obtenu par l'officier si c'est un commandement d'infanterie ou 5cm par point d'initiative s'il s'agit d'un commandement de cavalerie. Le marqueur peut toujours bouger plus loin si le joueur le désire. Si le marqueur passe à travers un terrain qui réduit la vitesse de déplacement, le marqueur se déplace à la moitié de sa vitesse. Le mouvement du marqueur de commandement est automatique et ne coûte pas de point d'initiative.
- d. A la fin de la phase de mouvement d'un joueur toutes les unités devront se trouver au moins partiellement dans la zone de commandement, sinon elles deviennent ébranlées. Les seules exceptions sont :
 1. Les unités qui ont effectué une poursuite ou une avance incontrôlée en dehors de la zone de commandement et qui sont encore en contact avec l'ennemi.
 2. Une ou des unité(s) qui ont été délibérément laissés en arrière pour tenir un objectif spécifique. Celles-ci doivent être spécifiées dans l'ordre de la division, et comptent comme ayant un ordre de tenir. De telles unités sont considérées comme obéissant aux ordres.
- e. Un marqueur de commandement peut seulement arrêter de s'avancer que dans les conditions suivantes :
 1. Une fois que le commandant a atteint la fin de sa flèche de mouvement.
 2. Quant au moins la moitié des unités du commandant est engagée avec l'ennemi :
 - I. Avec un ordre d'attaquer, en contact avec l'ennemi ou faisant feu à moins de 5cm.
 - II. Avec un ordre d'engager, les troupes à portée de charge pour la cavalerie, ou tirant sur l'ennemi pour des piétons avec des armes à feu.
- f. Le marqueur ne peut seulement reculer que si ces ordres sont changés ou si les 2/3 des unités du commandant agissent selon l'ordre de la division et que le marqueur se trouve devant toutes ces unités. Dans ce cas le marqueur de commandement peut-être ramené au même niveau que l'unité la plus avancée.

Les effets de la zone de commandement sur les unités.

Le cercle représente la zone de commandement

L'unité "a" peut charger les unités "1" et "2" comme elles sont dans la zone de commandement et sont dans la zone frontale de "a".

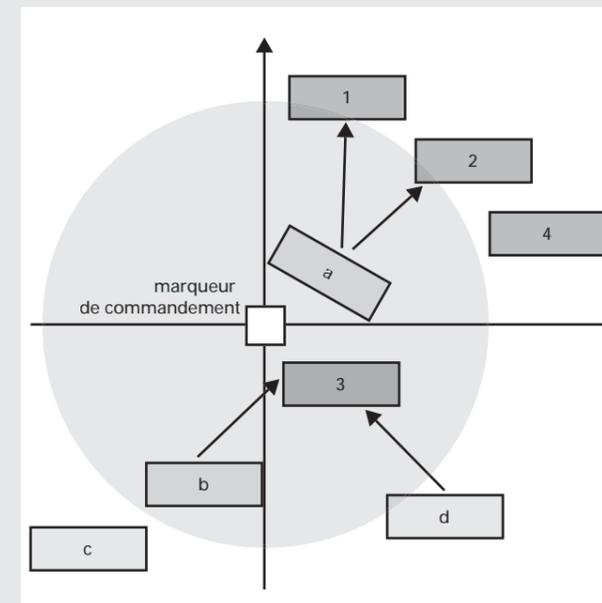
L'unité "3" ne peut être attaquée par "a" comme elle ne peut avancer vers l'arrière avec un ordre d'attaquer ou d'engager.

L'unité "3" peut être attaquée par l'unité "b" ou "d" comme ils avanceront vers l'avant

L'unité "4" ne peut être attaquée du fait qu'elle est située en dehors de la zone de commandement

Si l'unité "c" est toujours en dehors de la zone de commandement à la fin du tour, il deviendra "ébranlé".

L'unité "d" est Ok comme il est partiellement dans la zone de commandement



Changement d'ordres :

- a. Le C-in-C doit payer des points d'initiative pour donner un nouvel ordre (voir page ...).
- b. Le général ne peut réagir à ce nouvel ordre avant sa prochaine phase d'initiative.
- c. Le général doit dépenser 2 points d'initiative (voir page...) pour faire passer ces nouveaux ordres à ses unités. Si l'officier n'a qu'un point d'initiative sa division continue avec les ordres originaux. Le général doit essayer de faire passer ses ordres chaque tour jusqu'à ce qu'il réussisse.
- d. Le C-in-C doit dépenser 2 points d'initiative pour changer les ordres des unités sous son commandement direct.

Commandant en chef (C-in-C)

Un C-en-C peut se joindre physiquement à une unité et en prendre le contrôle. Pour cela il devra lui donner un nouvel ordre comme expliqué ci-dessus. L'unité pourra exécuter l'ordre le tour suivant. Si le C-in-C quitte l'unité et que celle-ci se trouve en dehors de la zone de commandement de son général, elle aura comme ordre de tenir et restera en bon ordre. Autrement, elle retrouve le même ordre que le reste de la division.

Officiers d'état-major (Staff Officers)

Les officiers d'état-major peuvent choisir une des options suivantes :

- a. Prendre le commandement de un ou deux généraux, lui permettant d'influencer leurs troupes avec ses propres points d'initiative. Il agira comme un officier supérieur.
- b. Se voir allouer des unités par le C-in-C en début de partie et agir indépendamment comme les autres officiers. Dans ce cas il ne pourra plus influencer les troupes d'autres généraux. S'il ne commande que de l'artillerie, il devient alors un général d'artillerie ce qui lui permet de bouger des groupes d'artillerie pour un point d'initiative pourvu qu'il reste dans son rayon de commandement.

SEQUENCE DE JEUX

La partie est découpée en une série de tours. Celles-ci sont subdivisées en deux séquences, une pour chaque joueur. Chaque phase est elle-même partagée en plusieurs phases énumérées ci-dessous.

Phase 1

- a. Test de moral pour les unités contactées durant le tour adverse.
- b. Mouvement de retraite, d'esquive ou de déroute suite à 1(a).
- c. Retrait des unités en déroute.
- d. Les généraux non engagés en mêlée peuvent tenter de détecter les unités ennemies.

Phase 2

- a. Les unités du joueur peuvent tirer
- b. Une unité prend un test (et un seul) de moral dans les cas suivants :
 1. Toutes les unités ayant reçu des pertes en 2(a).
 2. Toutes les unités voulant charger à fond un ennemi lui faisant face. (Si l'unité contactée est de flanc ou de dos et n'a pu faire face, l'attaquant ne devra pas prendre de test.)
 3. Si une unité est la cible d'un tir d'une batterie d'artillerie (mais pas de canon de bataillon).
- c. Mouvement de retraite ou de déroute suite à 2(b).
- d. Retrait des unités en déroute.

Phase 3

- a. Corps à corps.
- b. Tests de moral pour toutes les unités en mêlée.
- c. Mouvement de retraite, de déroute et de poursuite suite à 3(b).
- d. Retrait des unités en déroute.

Phase 4

- a. Chaque officier actif détermine ses points d'initiative en lançant son dé.
- b. Allocation de points d'initiative pour activer les ordres reçus le tour précédent.
- c. Déplacer le marqueur de contrôle de l'officier activé.
- d. Bouger les unités sous le contrôle du général.
- e. Remplacement des généraux perdus précédemment.
- f. Ecrire les changements d'ordres envoyés ce tour.
- g. Les unités hors de la zone de commandement du général deviennent ébranlées.

Passer à la phase de l'autre joueur.

Le joueur avec l'initiative débute le premier tour en phase 4. Il ne peut pas utiliser de mouvements stratégiques pour franchir la ligne médiane de la table lors de ce premier tour.

Le jeu continue avec la prise successive des tours par les joueurs. La partie se termine après un nombre de tour préétablie, ou d'un temps limite convenu ou quand un joueur s'incline. La partie s'arrête à la fin de la phase 3 du joueur qui a commencé la partie.

Du fait des mouvements alternés, il est permis de mesurer les distances sur la table.

PHASE 1

PHASE 1 • RÉACTION AUX CHARGES

Il faut tester le moral des unités contactées par des unités ennemies durant le tour précédent de l'adversaire.

Avant d'effectuer le test de moral du fait d'être chargé, les "tirailleurs irréguliers" doivent déclarer leur esquive s'ils veulent bénéficier du bonus au moral. Une unité qui a réussi son test et qui est en ordre, a le choix d'une action parmi les suivantes :

- a. L'unité peut contre charger. L'unité n'a pas besoin d'avancer comme elle est déjà en contact avec l'ennemi. L'artillerie ou l'infanterie en carré ne peut pas contre charger.
- b. Tirer
- c. Esquiver. Cela consiste en un mouvement directement à l'opposé du point de contact. En utilisant la vitesse normale de l'unité. Il interpénétra des unités amies dans les mêmes conditions qu'une unité en retraite.
 1. Les troupes irrégulières de cavalerie de classe 1 ou 2 et les tirailleurs irréguliers peuvent esquiver à la vitesse 1.
 2. Les troupes régulières de cavalerie de classe 1 ou 2 peuvent esquiver à la vitesse 2.
- d. Se retourner si l'unité est chargée de dos ou de flanc. L'unité ne se retourne pas physiquement mais est considérée comme l'ayant fait.
- e. Une batterie d'artillerie au contact avec un carré d'infanterie et chargée par de la cavalerie peut tirer avant que les artilleurs se replient dans le carré. L'artillerie n'a pas besoin de bouger. Seulement une batterie peut bénéficier de la protection d'une unité en carré.
- f. L'infanterie régulière chargée par de la cavalerie peut former un carré.

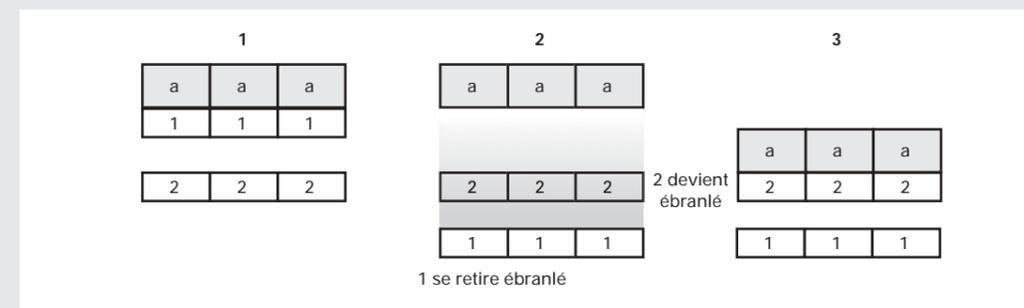
Une unité ébranlée peut seulement recevoir la charge à l'arrêt et tirer avec les restrictions de tir habituels.

Les généraux contactés esquivent automatiquement d'un mouvement complet, mais ils sont automatiquement capturés s'ils sont dans l'impossibilité de le faire.

Une unité qui esquive, se replie ou déroute doit effectuer son mouvement immédiatement (une batterie d'artillerie au contact d'un carré se replie à l'intérieur). Leurs adversaires (sauf l'infanterie régulière en ligne) continueront droit devant en poursuivant sur 5cm leur cible qu'ils changeaient originellement. Ils pourront seulement contacter une seconde unité si l'unité qui se retire est passée à travers et que les chargeant ont la distance de la contacter, la nouvelle cible doit tester son moral immédiatement. Une unité qui charge ne peut poursuivre qu'une fois par tour. Si l'espace emprunté par l'unité qui se retire est trop étroit pour que le chargeant passe à travers, l'unité qui charge doit garder la même orientation que l'unité originellement chargée et s'arrêter.

Une unité voulant charger à fond doit tester son moral en phase 2.

Exemple de séquence de charge



- (1) L'unité de cavalerie "a" charge l'unité d'infanterie "1".
- (2) L'unité "1" rate son test de moral et retraite, interpénétrant l'unité "2" qui devient ébranlée. "a" poursuit sur 5 cm et contacte "2".
- (3) "2" doit tester son moral, si elle le réussit, elle pourra tenir et combattre mais ne pourra pas tirer à cause de la retraite de "1". Si "2" ne retraite ou ne déroute, alors "a" devra tester son moral pour mener à terme sa charge. Si elle réussit, "a" contactera "2".

MORAL

Tous les tests de moral ayant lieu dans une même phase sont simultanés et non cumulatifs.

METHODE

Prendre la force de l'unité et ajouter les facteurs suivants pour calculer la valeur totale du moral de l'unité.

Facteurs de moral pour tous les tests

+4	Infanterie en carré contactée par de la cavalerie
+2	Cavalerie en ordre en contact avec de l'infanterie irrégulière ou ébranlée
+2	Artillerie en ordre, pour chaque flanc en contact avec des unités amies en ordre
+2*	Général de l'unité ou commandant en chef en contact avec l'unité
+1*	Général de l'unité ou commandant en chef à 10 cm ou moins de l'unité
+v	Valeur du couvert
-1	Par unité d'un même commandement perdue dans les tours précédents
-2	Infanterie sans tirailleurs se faisant tirer par de l'infanterie avec tirailleurs
-2	Artillerie ou infanterie non en carré ou non à couvert en contact avec de la cavalerie
-4	Infanterie en colonne de marche et artillerie attelée en contact avec l'ennemi
-4	Etre contacté de flanc ou de dos, et ne pouvant faire face

Ces facteurs sont mutuellement exclusifs.

Les facteurs suivants sont seulement utilisés quand on reçoit une charge ou qu'on charge

+4	Tirailleurs irréguliers et cavalerie classe 1 qui déclarent une esquive
+4	Cavalerie en ligne en ordre qui contact ou est contacté par de la cavalerie de classe inférieure ou égale
+2	Unité avec un ordre d'attaque qui contacte des troupes ennemies
+1	Général de l'unité ou commandant en chef à 10 cm ou moins de l'unité
-2	Troupes ébranlées testant pour recevoir une charge
-4	Infanterie testant pour contacter de l'infanterie en ordre et en ligne

Lancer ensuite un D20 et comparer son résultat à la valeur totale de moral de l'unité.

Résultat du dé	Normal	Gagné la mêlée	Perdu la mêlée
Inférieur ou égale au moral de l'unité	En Ordre	En Ordre	Ebranlé
Supérieur au moral de l'unité	Ebranlé	En Ordre*	Retraite Ebranlé
Plus du double du moral de l'unité	Retraite Ebranlé	Ebranlé	Déroute
Plus du triple du moral de l'unité	Déroute	Retraite Ebranlé	Déroute

Si toutes les unités ennemies se retirent ou déroute suite à une mêlée avant qu'une unité ne prenne son propre test de moral, alors le résultat de ce dernier ne pourra être pire qu'ébranlé.

Si un résultat de 20 est obtenu sur le jet de dé, alors le résultat est "dégradé" d'un cran au résultat normal.

Si la force d'une unité est réduit à zéro ou moins par les différents facteurs, l'unité déroute automatiquement.

RESULTAT DU TEST DE MORAL

En Ordre :

L'unité est OK sauf si elle était déjà ébranlée suite à un test antérieur, et peut agir comme le désire le joueur. Si un résultat de 1 est obtenu sur le jet de dé, alors l'unité devient " fraîche " même si elle était ébranlée précédemment. La cavalerie chargeant un carré d'infanterie frais doit s'arrêter à 2,5 cm de sa cible en évitant tout contact avec des unités ennemies (il ne peut y avoir de mêlée).

En Ordre* :

La cavalerie régulière gagnant une mêlée doit poursuivre une unité ennemie ébranlée, autrement comme en ordre.

Ebranlé :

L'unité ne peut pas s'approcher d'une unité ennemie et tire ou combat avec une valeur réduite jusqu'à ce qu'elle soit ralliée par un général. L'infanterie ébranlée peut toujours tirer à courte portée si elle a une cible à portée. Si elle charge, l'unité doit s'arrêter à 2,5 cm de sa cible dans la direction de la charge.

Retraite Ebranlé :

L'unité perd immédiatement un point de force et se replie d'un mouvement complet à l'opposé du point de contact. L'unité est ébranlée jusqu'à ce qu'elle soit ralliée par un général. L'artillerie attelée sans pénalité de mouvement, mais si elle est dans l'impossibilité d'atteler du fait d'un manque de place alors l'artillerie est perdue.

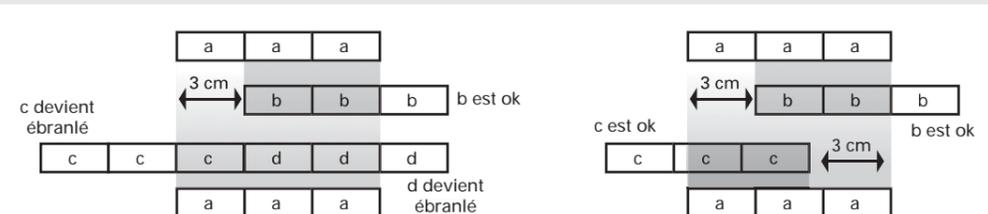
Déroute :

L'unité se retire immédiatement d'un mouvement complet à l'opposé du point de contact et est retirée de la partie. Cela représente la désintégration totale de l'unité. Si un général accompagne l'unité, il est perdu.

Notes:

- a.** Les unités en retraite ou en déroute éviteront d'autres unités ou du terrain non passable s'il y a une ouverture d'au moins 3cm sur leur front et sur le chemin de leur fuite.
- b.** Si ce n'est pas possible, l'unité passera à travers l'unité amie si celle-ci n'est pas au contact de l'ennemi, l'unité interpénétrée devient ébranlée.
- c.** L'unité en déroute ou en retraite peut bouger plus que qu'un mouvement normal pour compléter une interpénétration.
- d.** Si l'unité ne peut pas éviter une unité ennemie ou un terrain infranchissable, elle s'arrête, et si elle est au contact de l'ennemi elle capitule et est retirée de la partie à la fin de la phase.
- e.** Une unité déroutera dans la direction opposée au point de contact (face, flanc ou dos) et pas dans la direction des troupes contactant ou tirant. S'il y a plusieurs points de contact il faudra prendre la bissectrice pour calculer la direction de la retraite.

Exemple d'unité se retirant :



Dans cet exemple, l'unité "c" et "d" sont traversés du fait qu'il n'y a pas un espace de 3 cm pour que "a" passe à travers. L'unité "b" est Ok parce qu'il existe un passage de 3 cm pour que "a" passe.

Dans cet exemple, les unités "b" et "c" ne seront pas ébranlé car il existe un Intervalle de 3 cm pour que "a" puisse circuler autour d'eux.

Exemple de phase 1

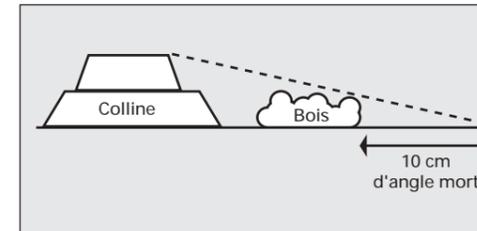
C'est le tour autrichien et le régiment de grenadiers a été contacté par le régiment de ligne français. Il effectue donc un test de moral pour voir sa réaction face à cette charge.

Pour cela, on prend la valeur actuelle de la force (14), on ajoute +1 car le général est dans les 10 cm, ce qui donne un total de (15). On obtient un résultat de (16) sur un D20. Comme le résultat du dé est supérieur à la valeur de moral, l'unité est ébranlée. Si le résultat du dé avait été 20, l'unité aurait été ébranlée et aurait dû se replier de 15 cm car un 20 dégrade le moral d'un cran.



PHASE 1- OBSERVATION

LIGNE DE VUE



Les collines et les terrains hauts (mais pas les bâtiments individuels) obstruent la ligne de vue, les autres types de terrain n'affectent la ligne de vue que si la cible l'occupe. Les généraux peuvent voir par-dessus les unités qu'ils commandent.

Les unités situées sur un terrain plus haut peuvent voir derrière une colline plus basse ou un terrain haut mais il y a un angle mort de 10 cm derrière dans lequel les unités ne sont pas visibles.

Les unités situées jusqu'à 2,5 cm derrière la ligne de crête d'une colline ou à la lisière d'un bois ou d'une zone construite peuvent voir sans être vues en envoyant des tirailleurs mais ne peuvent pas tirer (exception faite des unités bénéficiant de l'entraînement britannique). Si des unités qui ne sont pas sur une colline veulent observer des unités qui sont situées derrière la ligne de crête, elles doivent bouger au-delà d'une ligne qui prolonge à partir de la ligne de crête sur la colline. Si des unités, orientées l'une en face de l'autre, sont chacune à 2.5cm de la ligne de crête et peuvent se voir l'une et l'autre, alors elles peuvent tirer.

Des unités sur la crête d'une colline ou occupant la lisière d'une forêt ou d'une zone construite peuvent être vues avec les modificateurs appropriés et peuvent tirer ainsi que se faire tirer si elles ont été observées.

DETECTION

Tous les généraux et les bases de mouvement qui ne sont pas en corps à corps avec l'ennemi peuvent essayer d'identifier les bases de mouvements ennemies qui sont dans leur ligne de vue. Un seul essai par général ou base de mouvement.

Pour détecter, il faut mesurer la distance entre le général et la base à observée, consulter les facteurs modificateurs ci-dessous et lancer un D10. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur correspondante du tableau ci-dessous, alors la base est détectée et placée sur la table.

Position de la cible	Distance d'observation en cm							
	- de 5	- de 10	- de 20	- de 30	- de 40	- de 60	- de 90	+ de 90
Terrain découvert	a	a	a	a	3	5	7	9
Obstacle linéaire	a	a	a	3	5	7	9	0
Terrain Bas	a	a	3	5	7	9	0	inv.
Terrain Haut*	a	3	5	7	9	0	inv.	inv.

* : L'unité cible doit être au bord de ce terrain ou les deux unités doivent être dedans pour qu'il y ait détection.

a : Automatiquement repérée par tout ennemi à distance. Ceci ne compte pas comme un essai de repérage.

inv. : L'unité ne peut pas être vue.

Voir le tableau des terrains pour connaître les caractéristiques des types de terrains.

Les unités situées derrière d'autres unités sont considérées comme étant derrière un obstacle linéaire pour la détection.

Si une base de mouvement occupe plus d'un type de terrain, alors elle est considérée comme étant dans le terrain qu'elle occupe majoritairement.

Modificateurs (Nombre de colonnes à décaler pour pouvoir observer)

Cible dans un terrain plus bas	1 L
A l'aube ou au crépuscule	2 R
La cible est cachée	1 R

Si le décalage de colonne fait sortir du tableau, utiliser la colonne " + de 90 "

Les unités qui ont tiré sont automatiquement observées.

Une fois observée, les unités peuvent être vues par n'importe quelle ennemie avec une ligne de vue.



PHASE 2

PHASE 2-LES TIRS

Conditions de tir

1. Les unités, qui se sont déplacées en phase 1, ne peuvent pas tirer.
2. Les unités, qui ont été interpénétrées en phase 1 par des unités amies qui se replient, déroutent ou esquivent, ne peuvent pas tirer.
3. Les unités formées ne peuvent pas tirer.
4. Pour être autorisée à tirer, l'unité entière doit avoir à sa portée et dans sa ligne de vue l'unité ciblée. La portée se mesure du centre du front de l'unité qui tire jusqu'à la partie la plus proche de l'unité ciblée.
5. La cavalerie ne peut tirer que si elle est chargée et est incapable de contre charger.
6. Les unités ne peuvent pas tirer sur un ennemi en contact avec des amis après qu'un tour de mêlée ait été joué.
7. L'artillerie doit avoir un couloir de feu d'au moins 3cm jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer.
8. Une unité ne peut pas répartir son feu sur des cibles différentes.

Angle de tir

Toutes les unités peuvent tirer dans un angle de 45° par rapport au front et mesuré à partir du centre de l'unité. L'unit peut tirer si l'angle est exactement de 45°.

Priorités de tir

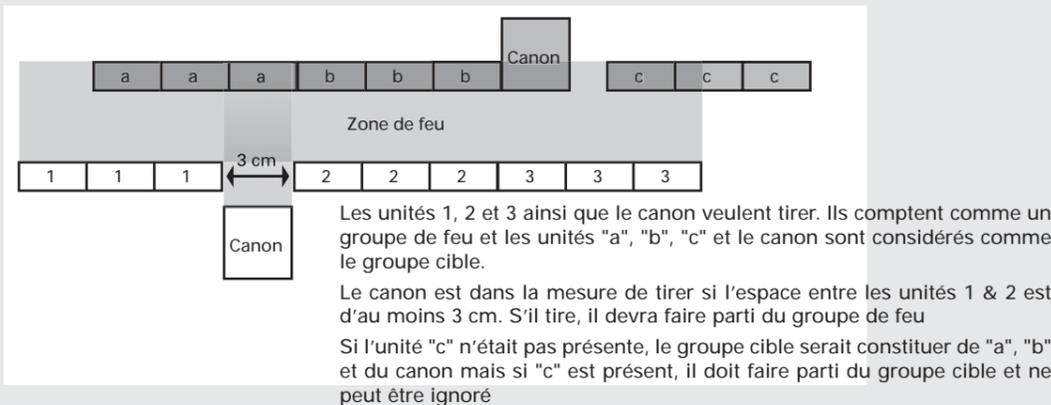
1. Les unités qui chargent l'unité tirant.
2. Une unité a 5 cm et capable de tirer ou charger l'unité tirant.
3. Les unités qui chargent des unités amies au contact.
4. Toutes les unités, à l'exception de l'artillerie commandée par le commandant en chef ou un général d'artillerie, doivent tirer sur l'ennemi le plus proche.

Pour déterminer l'ennemi le plus proche ou l'ennemi à l'intérieur des 5 cm, la distance est mesuré entre la partie du front du tireur la plus proche de l'ennemi et le point le plus près de l'unité ennemie.

Cible constituée de plusieurs unités

1. Une unité ou un groupe tirant doit toujours tirer avec la totalité de la largeur de leur formation, c'est ce qu'on appelle la zone de feu.
2. Les tireurs ne peuvent se concentrer sur une seule cible dans cette zone de feu s'il y a également d'autres unités ennemies présentes.
3. Les tireurs ne peuvent tirer sur une zone plus large que la zone de feu, il est permis d'inclure des unités supplémentaires dans le groupe cible.
4. Les unités ne peuvent tirer individuellement sur une même cible, donc une unité ne peut-être prise pour cible qu'une fois par tour.
5. Toutes les unités dans un groupe de feu doivent suivre leur priorité de feu.
6. Toutes les unités tirant doivent combiner leurs facteurs de tir et calculer les pertes comme un seul groupe.
7. Toutes unités ou généraux qui sont à l'intérieur de la zone de feu sont définis comme un groupe cible. Un général en contact avec une unité situé à l'intérieur de cette zone de feu compte comme appartenant au groupe cible.
8. Toutes les unités dans le groupe cible prennent un nombre équivalent de pertes, avec les quelques reliquats qui seront distribués aux unités selon le souhait du joueur.

Exemple de tir et de cibles groupées



Les tirs hypothétiques

Ils s'appliquent dans les cas suivants :

1. Le tir d'artillerie à longue portée.
2. L'artillerie qui tire sur une cible obscure, c'est à dire quand des unités individuelles ne peuvent être vues (comme dans les bois, les zones construites ou encore les bases de mouvement).
3. L'artillerie qui tire par-dessus. L'artillerie peut tirer à partir ou vers un terrain plus haut par-dessus ses propres troupes s'il y a au moins 10 cm entre la cible et des unités amies.

Quand on tir hypothétiquement, l'unité jette un dé de 6. Sur un résultat de 6, l'unité perd un point de force à cause d'un usage intempestif de la poudre noir. Aucune perte n'est causée, un maximum d'une unité devra tester son moral par tir de batterie.

Couverts

Les couverts sont l'effet des terrains ou des retranchements tant qu'au moins la moitié de l'unité se trouve à l'intérieur ou en bordure de ce terrain et en contact avec lui. Ceux-ci peuvent être cumulés dans le cas où l'unité se trouve dans plusieurs terrain.

Calcul des pertes

Lancer un D6 par tranche de 100 points, puis consulter le tableau ci-dessous. Si le facteur de tir est supérieur à 100, lancer un D6 pour les 100 points et un autre D6 pour les points restants. Le résultat indique le nombre de points de force perdu par l'unité ou le groupe cible. Cela représente les pertes, l'affaiblissement du moral et la perte de cohésion de l'unité du fait des combats.

D6	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	0*	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3*	3	3	4	4	4	5	5	5	6*
2	0	0	0*	0	1	1	1	2	2	2*	3	3	3	4*	4	4	5	5	5*	6	6
3	0	0	0	1	1*	1	2	2*	2	3	3	3	4	4	4	5	5*	5	6	6	6
4	0	0	1	1*	1	2	2*	2	3	3	3	4	4	4	5*	5	5	6	6	6	7
5	0	1	1	1	2	2*	2	3	3*	3	4	4	4*	5	5	5	6	6*	6	7	7
6	1	1*	1	2	2	2	3	3	3	4	4*	4	5	5	5	6*	6	6	7	7*	7

*: Indique qu'un général attaché au groupe cible ou à l'intérieur de la zone de feu a été touché.

Si un général est la seule cible, il faut suivre la procédure normale de tir mais seul un résultat * indiquera qu'il a été touché.

Si le résultat du D6 est un 6 lors d'un tir contenant au moins une unité d'artillerie, alors celle-ci perd un point de force afin de représenter une utilisation abusive des munitions. L'artillerie ne perd qu'un point si son facteur de tir est supérieur à 100 et obtient deux 6 comme résultat. L'artillerie ne prend pas de test de moral en conséquence de cette perte.

A part l'exception précédente, toutes les unités subissant des pertes doivent tester leur moral.

TABLEAUX DE TIR

Méthode :

- Déterminer la distance de tir et consulter le tableau des armes pour avoir le facteur de l'arme.
- Multiplier la valeur actuelle de la force de l'unité par le facteur de l'arme.
- Arrondir le résultat au multiple supérieur de 5.
- Consulter le tableau des modificateurs et appliquer les éventuels transferts de colonne.
- Consulter le tableau des pertes pour leur calcul.

Facteurs d'arme:

Armes légères			
Portée en cm	5	10	15
Mousquet régulier en ligne	2	-	-
Mousquet régulier en colonne	1	-	-
Mousquet régulier en carré	1	-	-
Mousquet irrégulier	1	-	-
Tir de tirailleurs	-	0,5	0,5*
Armes obsolètes	1	-	-

* : seulement les carabines/jezails (r)

Artillerie			
Arme	Mitraille	Boulet	Longue portée
Canon léger	10	20	30
Canon moyen	15	30	45
Canon lourd	20	40	60
Facteur	3	1	**

** : faire seulement un teste de moral

Modificateurs :

Par unité cible		Par unité tirant	
Montée en charge	1 Gauche	Unité ébranlée ou infanterie non en carré contactée par de la cavalerie	2 Gauche
Montée	1 Droite	Unité en bon ordre avec une bonne discipline de feu	1 Droite
Cible dense*	1 Droite	Mauvaise discipline de feu	1 Gauche
Cible avec tirailleurs à plus de 5 cm**	1 Gauche	Unité avec canons de bataillon, tirant à - 5cm	1 Droite
		Cible à couvert	v Gauche

Explication :

Les cibles denses :

Toutes les unités formées, l'infanterie en carré ou en colonne de division. L'artillerie attelée compte comme cible dense et comme troupe montée.

Les cibles en tirailleurs :

Pour le tir de tirailleur : L'infanterie avec tirailleurs, artillerie déployée et les tirailleurs irréguliers.
 Pour le tir d'artillerie : L'artillerie déployée (en ligne) et les tirailleurs irréguliers.

Les couverts

v Les effets du couvert sont variables (voir la table des terrains page 32).

Exemple de tirs

L'unité autrichienne, après son test de moral, peut tirer sur l'unité attaquante française. Pour cela, elle multiplie sa valeur actuelle de force (13) par le facteur d'arme (2) dû à un tir de mousquets réguliers à moins de 5 cm, donnant un résultat initial de (26). Ce résultat est arrondi à (30) puis modifié d'une colonne vers la droite car l'unité française est formée et de deux colonnes vers la gauche car les Autrichiens sont ébranlés. Le résultat final est donc de (25). Le résultat du D6 est (5), ce qui donne un résultat de 2 pertes.

L'unité française doit alors tester son moral car elle a subi des pertes et tente de charger à fond. La valeur de moral est de (13 - 2 = 11). Si le résultat du D20 est de 11 ou moins, les Français pourront poursuivre leur charge pour entrer en mêlée. Si le résultat du D20 est compris entre 12 et 19, les Français seront ébranlés et devront s'arrêter à 2,5 cm des Autrichiens. Si le résultat du D20 est 20, les Français seront ébranlés et devront se replier de 15 cm car un résultat de 20 dégrade toujours d'un cran le résultat d'un test de moral.

PHASE 3-LES CORPS A CORPS

Ceci représente le combat à très courte portée ou une unité essaye de battre l'ennemi soit par le combat au corps à corps ou un tir à très courte portée.

Toujours ajouter la force de toutes les unités en contact pour calculer le résultat de la mêlée. Dans le cas d'une mêlée avec plusieurs unités il ne faut JAMAIS résoudre les combats séparément..

Séquence

- Multiplier la valeur de force de l'unité par l'un des facteurs suivants en respectant les priorités :

Priorité	Facteur multiplicatif	
1	a) Infanterie en contact avec des unités montées. b) Artillerie. c) Unités contactées sur le flanc ou l'arrière qui n'a pas fait face.	0,5
2	a) Infanterie en colonne de division et en ordre qui charge ou contre charge de l'infanterie ou de l'artillerie. b) Cavalerie régulière en ligne chargeant, contre-chargeant ou poursuivant de l'infanterie ou de l'artillerie non en carré.	3*
3	a) Infanterie en ordre et en colonne d'attaque contre de l'infanterie ou de l'artillerie. b) Cavalerie régulière chargeant, contre chargeant ou poursuivant des troupes montées. c) Cavalerie en ordre et en contact avec de l'infanterie ou de l'artillerie non en carré.	2*
4	a) Autres cas.	1

* : Pas de multiplicateur si l'unité occupe ou a traversé un terrain qui ralenti son mouvement.

- Arrondir le résultat au multiple supérieur de 5 et consulter le tableau des modificateurs de corps à corps.

Modificateur de corps à corps (par unité)	Transfert de colonne
En charge, contre-charge ou en poursuite.	1 Droite
Montée en bon ordre, par classe supérieure à l'ennemi.	1 Droite *
Lancier en bon ordre contre unité ébranlée ou irrégulière.	2 Droite
Cavalerie irrégulière pour chaque classe supérieure à l'ennemi.	1 Droite *
Lancier contre cavalerie régulière fraîche.	1 Gauche
Protection de l'ennemi.	v Gauche (selon le type de terrain)
Unité ébranlée.	2 Gauche

*: compter la classe la plus haute s'il y a plusieurs unités ennemies.

L'infanterie ne peut être considérée comme chargeant si elle est contactée par des montés en charge ou contre-charge.

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Si plusieurs unités attaquent une unité un couvert elles déduisent toutes le facteur du couvert.

- Consulter le tableau des pertes, le vainqueur est celui qui a infligé le plus grand nombre de pertes.

4. Après le corps à corps, toutes les unités participantes doivent faire un test de moral dans l'ordre suivant :

- 1) Les perdants.
- 2) Les unités ébranlées.
- 3) Les attaquants contre du couvert.
- 4) L'artillerie.
- 5) Infanterie non en carre contre des unités montées.
- 6) Les troupes irrégulières.
- 7) Les montés (de la classe 1 jusqu'à la classe 4).
- 8) L'infanterie régulière.

5. Lorsque des unités combattent pour accéder à un terrain, le couvert est considéré comme rompu dès que l'attaquant gagne un tour de corps à corps.

1. Dans un terrain haut ou bas, un fois que l'attaquant y pénètre victorieusement, les deux camps utilisent tous les bénéfices du couvert pour les combats et le moral. Les unités qui sont chargées à l'intérieur du même terrain possèdent le bénéfice du couvert, les unités qui chargent le possèdent uniquement lorsqu'elles se font tirer dessus mais pas pour le corps à corps tant qu'elles n'ont pas rompu le couvert.
2. Une fois le couvert brisé, les obstacles linéaires sont ignorés pour le combat et le moral tant que la mêlée n'est pas finie.

6. Si une unité en ordre, qui est attaquée sur le flanc ou l'arrière, réussit son test de moral (après combat) alors elle compte comme ayant fait face et combat normalement le tour suivant.

7. Prolongation d'un corps à corps

1. De nouvelles unités peuvent intégrer une mêlée déjà existante à la condition que l'ennemi soit à distance de mouvement.
2. Si les nouvelles unités ne peuvent contacter l'ennemi du fait de la présence d'unité amie sur le chemin, alors placer la nouvelle unité derrière une unité amie déjà en combat.
 - I. Un maximum d'une unité par ami directement en contact avec l'ennemi peut venir renforcer.
 - II. Dans ce cas, l'unité en renfort peut seulement ajouter ses points de force dans le calcul de la mêlée et ignore tout multiplicateurs et modificateurs, sauf le malus d'ébranlé (2 G).

8. Poursuite

1. Qui doit poursuivre :
 - I. Les irréguliers doivent toujours poursuivre s'ils sont frais.
 - II. La cavalerie régulière en ordre peut choisir de ne pas poursuivre si elle a un résultat en ordre au moral, mais elle est obligée de poursuivre s'ils obtiennent un résultat en ordre* au moral.
 - III. L'infanterie régulière en ordre peut choisir de poursuivre, à moins quelle n'est obtenue un 1 lors du test de moral d'après mêlée, dans quel cas elle doit poursuivre.
2. Une poursuite a lieu dans la phase de mêlée en même temps que les retraits ennemis.
3. Une poursuite se fait normalement à vitesse 1, mais peut être ralentie par le terrain.
4. Lors d'une poursuite, si une unité a préalablement intégré le combat, l'unité doit rester avec l'unité qu'elle a renforcée (à moins qu'elle ne rate son test de moral). Dans les mêlées suivantes la poursuite, elle continue à apporter son supplément de point de force, si elle à également suivi.
5. Si les unités en retraite ou en déroute passent à travers des unités amies, les unités qui poursuivent doivent contacter ces nouvelles unités si elles sont à distance de mouvement.
 - I. Les unités contactées de la sorte ne peuvent pas tirer ou contre charger.
 - II. Si le contact à lieu pendant le tour du poursuivant, alors la poursuite se transforme en charge, les unités contactées ne réagissent pas et la mêlée n'a pas lieu avant le tour suivant.
 - III. Si le contact a lieu pendant le tour de l'unité poursuivie, toutes les troupes contactées doivent tester leur moral immédiatement, en comptant les unités amies perdues précédemment. Si elles réussissent leur test de moral, le corps à corps débute immédiatement.
6. Une unité ne peut poursuivre qu'une seule fois par tour.

7. Si les unités en poursuite ne sont pas en contact avec une unité ennemie à la fin du mouvement de poursuite elles deviennent ébranlées.

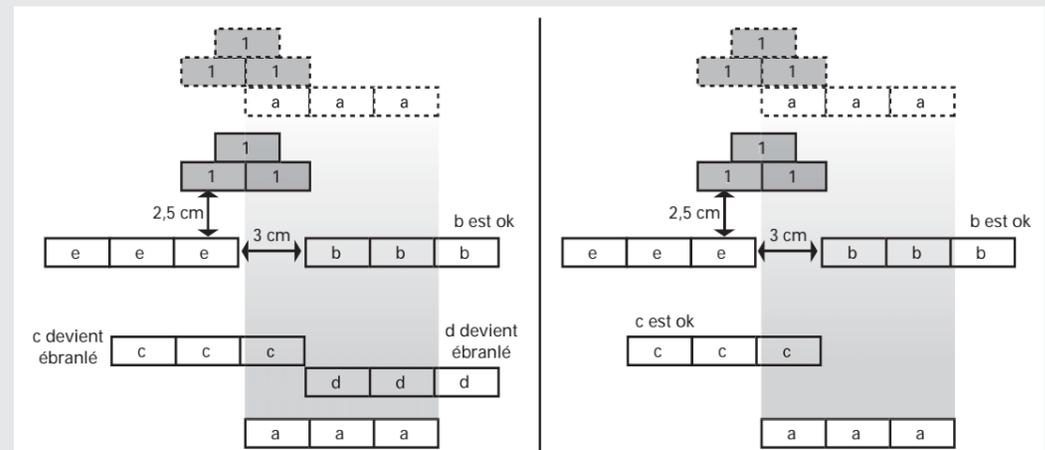
8. Les unités en poursuite peuvent choisir de s'arrêter au bord de table.

9. Une unité en poursuite ne peut pas passer à travers un espace plus étroit que son front. Une unité qui poursuit volontairement doit s'arrêter à 2.5 cm devant l'ennemi et ne peut contacter une unité ennemie qui n'a été traversé. Une unité qui poursuit involontairement peut contacter une unité ennemie si elle se trouve dans la zone de recul de l'unité en retraite et dans l'arc de front de l'unité poursuivant.

- I. Une unité ne peut se retirer qu'à la condition de pouvoir distancer tous ennemis en contact. Cela correspond à un repli et l'unité doit se déplacer d'un mouvement complet en s'éloignant de l'ennemi qui était au contact

9. Les unités en mêlée ne peuvent pas changer de formation, quand elles sont en combat.

Exemple de retraite et de poursuite :



Dans cet exemple, l'unité "a" n'interpénétra pas l'unité "b" car il existe un espace de 3 cm entre "e" et "b" pour y passer.

"a" va interpénétrer est ébranlé les unités "c" et "d" du fait de l'absence d'un espace de 3 cm.

Si l'unité 1 poursuit, il devra s'arrêter à 2.5 cm de "e" parce qu'il ne peut contacter un ennemi non interpénétré.

S'il poursuivit involontairement, il devra s'arrêter à 2.5 cm de l'unité "e" car celle-ci n'est pas dans l'axe de recul de "a" et l'unité "b" n'est pas dans son front.

Dans ce cas, l'unité "a" peut se retirer sans interpénétrer aucune unité amie du fait de la présence de passage de 3cm pour y passer.

L'unité 1, si elle choisit de poursuivre, doit s'arrêter à 2.5 cm devant "c" car il ne peut poursuivre à travers un front plus étroit que son front ou d'entrer en contact avec un ennemi non interpénétré.

Si l'unité 1 poursuit par obligation (irrégulier, cavalerie avec un moral "frais*" ou l'infanterie ayant obtenu 1 au moral), alors il devra contacter l'unité "c" qui se trouve dans l'axe de recul de "a" et situé sur le front de l'unité.

Exemple de combat

Les Français chargent à fond et une mêlée s'ensuit, donc chaque camp calcul son facteur de mêlée.

	Autrichien	Français
Force de Base	14	11
Type de troupe	*1 autre	*3 colonne d'attaque chargeant
Total	14	33
Arrondis au multiple de 5	15	35
Unité ébranlée	2 G	
Unité ayant chargé		1 D
Colonne finale sur le tableau des pertes	5	40
Chacun lance un dé de 6, résultat =	6	1
Pertes infligées	1	2

La colonne française a gagné la mêlée, chaque camp va tester son moral, d'abord l'Autrichien (il a perdu la mêlée) puis le Français



PHASE 4

Initiative des généraux

Un général peut utiliser ses points d'initiative pour commander des unités directement sous son contrôle ou sous les ordres d'un officier subordonné, ainsi un C-in-C ou un officier supérieur peut donner des ordres à ses unités ou à celles de ses subordonnés mais il doit respecter l'ordre général reçu sauf s'il se joint personnellement à l'unité en question. Les généraux accompagnés par une "" dans les listes d'armées ne peuvent directement contrôler ses unités sous un subordonné, mais s'ils sont en contact socle à socle avec son subordonné le joueur peut lancer le dé d'initiative pour chacun des généraux en même temps et utilisé le dé avec le meilleur résultat, l'autre dé sera ignoré.

Le joueur peut choisir l'ordre d'activation de ses généraux mais doit terminer l'activation d'un général avant de passer au suivant. Les points d'initiative restants sont perdus.

Pour chaque général, le joueur lance un dé correspondant à sa qualité afin de déterminer son nombre de points d'initiative (cf. page...). Les points sont utilisés pour réaliser les actions suivantes:

- Déplacer une unité, un groupe d'unités, une base de mouvement ou un général détaché.	1
- Changer la formation d'une unité ou un groupe d'unités ou son orientation :	
• Artillerie irrégulière.	2
• Base de mouvement pour passer de colonne à déployée ou vice-versa	2
• Autres.	
- Rallier une unité ébranlée.	1
- Permettre à un général de donner un nouvel ordre à un subordonné.	1
- Exécution d'un nouvel ordre reçu par un général	2

Les lignes suivantes sont des points supplémentaires aux coûts des actions précédentes,

- Une unité qui passe par une ouverture plus petite que son propre front.	-1
- Permettre à deux unités ou deux bases de mouvement de s'interpénétrer.	-2
- Unité au corps a corps ce tour-ci (même si le combat est terminé)	-1@
- Toute unité qui a tiré à courte portée sauf si entraînement britannique. (Les unités ébranlées à 5cm d'une unité ennemie et capable de tirer sont considérés comme ayant tiré même si le joueur ne le souhaite pas.)	-1*
- Pour chaque multiple supplémentaire de la zone de commandant (15 ou 20 cm) entre le général et les unités qu'il commande. (Toute unité ayant quitté la table compte comme étant à 20 cm de leur point de sortie).	-1
- Général est en mêlée.	-1@

*: Non cumulatifs.

@ : Non cumulatifs si l'officier est avec l'unité au corps a corps

Le marqueur de commandement est bougé automatiquement et ne nécessite aucun point d'initiative.

Mouvement stratégique:

Cela représente la facilité de mouvement et de commandement des unités éloignées de l'ennemi. Le général, ses unités ou bases de mouvement peuvent faire un mouvement par point d'initiative dépensé par le général. Le mouvement stratégique s'arrête lorsque les unités arrivent à distance tactique d'une unité ou base de mouvement ennemie visible. Un général seul ne compte pas comme une unité ennemie et n'empêche pas les mouvements stratégiques.

Distance tactique

Unité ennemie en terrain découvert	40 cm
Unité ennemie dans ou au-delà d'un obstacle linéaire	30 cm
d'un terrain bas	20 cm
d'un terrain haut	10 cm
Unité ennemie positionnée à 2.5 cm de la crête d'une colline	10 cm

Mouvement tactique:

Une unité ne peut pas dans un même tour effectuer un mouvement stratégique et un mouvement tactique.

Les unités ne peuvent bouger qu'une fois par tour, donc les unités ayant bougé précédemment dans le tour du fait d'un repli, retraite ou dérouté ne peuvent plus bouger s'ils sont à distance tactique de l'ennemi.

Une unité à distance tactique de l'ennemi ne peut bouger et/ou changer de formation qu'une seule fois dans le même tour. L'exception reste l'artillerie qui peut bouger et changer de formation deux fois (atteler, bouger, mettre en batterie).

1. Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction devant, derrière ou sur les flancs tant qu'aucune partie de cette unité ne dépasse la distance de mouvement maximale autorisée.

Mouvement (en cm)	Vitesse 1	Vitesse 2	Vitesse 3
Généraux, cavalerie de classe 1 ou 2.	30	15	7,5
Cavalerie de classes 3 et 4 et artillerie à cheval attelée.	25	10	5
Infanterie formée (en colonne de marche).	20	10	5
Artillerie à pied attelée, infanterie en colonne de division et infanterie irrégulière.	15	7,5	2,5
Infanterie en ligne, chariots et artillerie irrégulière attelée.	10	5	2,5
Infanterie en carré.	10	2,5	2,5
Artillerie irrégulière déployée.	0	0	0
Artillerie à pied déployée.	2,5	2,5	2,5
Artillerie à cheval déployée.	15	7,5	5
Infanterie et artillerie à pied se retirant	10	15	15
Montés et artillerie à cheval se retirant	30	30	30

Base de mouvement:

En colonne de marche.	15	7,5	2,5
Formée.	10	5	2,5
Déployée.30	5	2,5	2,5

2. Les unités qui ont tiré précédemment dans le même tour ne peuvent pas se déplacer sauf :

1. L'artillerie à cheval et de l'infanterie régulière tirant à courte portée peuvent bouger mais uniquement à vitesse 3.
2. L'infanterie, tirant uniquement avec ses tirailleurs peut se déplacer à vitesse 2.

3. Terrain

1. Si une partie du front d'une unité ou base de mouvement se trouve dans du terrain elle devra prendre en compte des pénalités imposées par celui-ci. Les unités qui bougent à travers deux types différents de terrains pendant un même tour se déplacent toujours avec la vitesse imposée la plus lente.

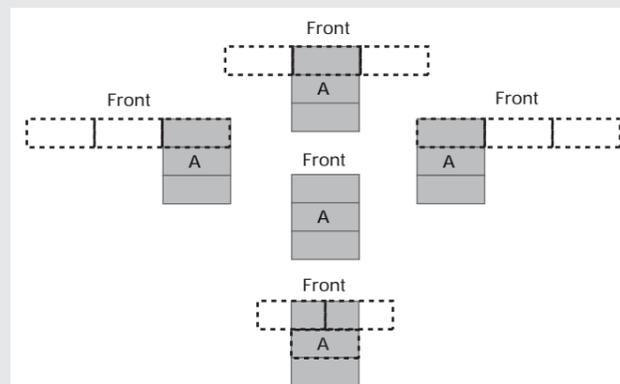
Par exemple : Si une unité régulière en ligne atteint un bois où la vitesse est limitée à la vitesse 2 et s'il a déjà avancé de 7,5cm il ne peut entrer dans le bois du fait qu'il a déjà dépassé sa capacité de mouvement (2,5cm dans un bois vitesse 2). Cependant en étant en mouvement stratégique, on peut utiliser des points supplémentaires pour continuer son mouvement.

2. Les unités formées et les bases de mouvement qui se déplacent sur une route peuvent ignorer les pénalités de mouvement dues au terrain traversé.
3. Quand on calcule les combats en mêlée, les tirs ou les distances tactiques, les unités comptent comme étant dans un couvert si plus de la moitié de l'unité ou de la base se trouve à l'intérieur du terrain.

4. Changement de formation

1. Lorsqu'une unité change de formation, le front de la nouvelle formation doit être en contact et orienté parallèlement au bord d'une base de l'ancienne formation, et doit occuper le même espace.

Exemple de changement de formation :



Le centre de l'unité A en colonne de marche peut se déployer dans l'une des 4 formations.

La zone grisée correspond à l'espace occupé originellement par l'unité.

2. L'unité doit avoir l'espace nécessaire pour changer de formation sans interpénétrer d'autres unités lors son changement de formation.
3. Pour former un carré, le front d'une unité formée, ou l'élément central d'une ligne, ou un es éléments du front d'une colonne ne bouge pas. Les deux autres éléments bougent alors pour former le carré. C'est le même processus mais en inverse pour changer de formation à partir d'un carré.
4. Une unité ne peut changer de formation si elle est en contact avec l'ennemi, sauf l'infanterie qui peut former le carré comme réaction à la charge.

5. Mouvement de groupe d'unités hors des bases de mouvement

1. Un officier peut déplacer un groupe d'unité sous son commandement comme s'il s'agissait d'une seule unité. Toutes les unités doivent être en contact de socles pour toute la durée du mouvement ou changement de formation, les unités doivent être dans la même formation et orienter dans la même direction tout au long de ce mouvement.
2. L'infanterie régulière du 18ème et 19ème siècle formait souvent des carrés composés de plusieurs unités pour se protéger d'une masse de cavalerie adverse. Ce type de carré est formé de trois ou plus unités d'infanterie régulière ou de l'artillerie déployées. Chaque unité doit avoir ces deux flancs en contact avec deux autres unités du carré. Une fois que la formation est prise, le carré se déplace comme un groupe.

Toutes les unités dans un tel carré bénéficient du bonus au moral, mais autrement compte dans sa formation actuelle.

3. Quand une formation contient plus d'une batterie d'artillerie, elles peuvent seulement bouger en groupe si elles sont commandées directement par un officier d'artillerie, autrement toutes les batteries se déplacent et se déploient individuellement. Si une formation contient seulement une batterie, il peut faire un mouvement de groupe avec les autres unités tant qu'elle respecte les restrictions ci-dessus.

4. Les unités en carré ne peuvent faire parti d'un groupe.

5. Il ne peut y avoir de mouvement de groupe en terrain dense, pendant l'aube, le crépuscule et la nuit.

6. Un officier peut bouger avec un groupe tant qu'il est en contact avec une unité de ce groupe.

6. Les Charges

Un mouvement de charge est un mouvement normal qui se termine au contact de l'ennemi.

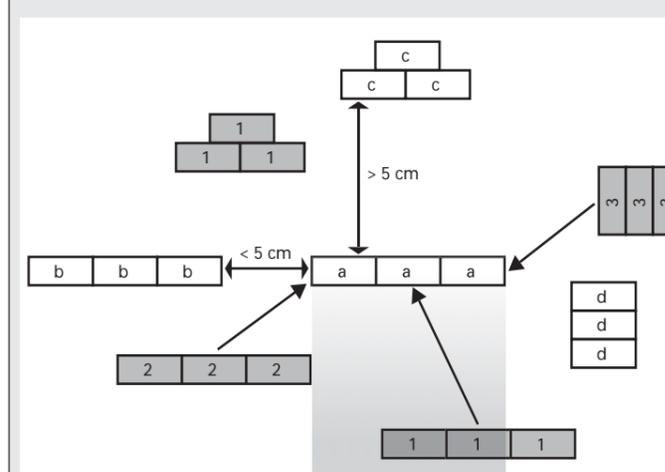
1. Unités qui ne peuvent pas charger si elles sont dans une des formations suivantes :
 - a. En carré
 - b. L'artillerie
 - c. La cavalerie de classe 1 ne peut pas charger contre de l'infanterie régulière en ordre.
 - d. Un groupe ne peut pas charger. Chaque unité doit charger individuellement.
 - e. Une unité ne peut pas interpénétrer une unité amie pendant la charge.
 - f. Une unité ne peut pas charger si ses ordres ne l'y autorisent.
2. Une unité qui charge doit pouvoir toucher la cible sur au moins 3 cm (un socle) sans excéder sa distance de mouvement. Une unité peut toujours charger le flanc d'une ligne même s'il n'y a que 1.5 cm de profondeur tant qu'il reste 2.5 cm de mouvement après le contact.
3. Une unité ne peut pas charger une unité qu'elle ne voit pas au début de la phase de mouvement. La seule exception concerne l'attaque d'une position défendue par un ennemi caché, dans ce cas l'unité avance normalement et s'arrête dès qu'elle voit l'ennemi. Si le général a assez de points d'initiative, il peut payer un point supplémentaire par unité pour compléter le mouvement et contacter l'ennemi.
4. Une unité ne peut pas déclarer une charge frontale contre une unité ennemie individuelle ou un général avec une largeur de front inférieure à la sienne si cette unité ennemie à des unités amies en contact sur ses flancs. La charge doit être déclarée contre l'unité et ses supports de flanc.
5. Pour charger une unité ennemie occupant un terrain, même si celle-ci est déployée en lisière, l'unité qui charge doit entrer dans le terrain puis se déplacer à la vitesse permise par ce terrain.

7. Attaque de flanc

Une unité ne peut pas contacter un ennemi sur son flanc si une des conditions suivantes s'applique :

1. Elle démarre ou passe à l'intérieur dans la zone frontale de sa cible
2. Le flanc est protégé par une unité amie à dans les 5cm qui :
 - a) N'est pas déjà en mêlée
 - b) N'a pas besoin d'interpénétrer ou passer à travers une ouverture moins large que son front pour atteindre le point chargé.
 - c) A un ordre lui permettant de charger/contre charger le point de contact (cf. pages... et...).

Exemple d'attaque de flanc :



- a) Unité 1 ne peut charger "a" de flanc du fait que 1 se trouve dans la zone frontale de "a" (la zone grisée).
- b) L'unité 2 ne peut également charger "a" de flanc si la distance entre "a" et "b" est inférieure à 5 cm comme "b" peut bouger pour supporter. Mais si l'ouverture est de 8cm, alors l'unité 2 peut charger mais devra payer un point supplémentaire pour pouvoir traverser une ouverture plus étroite que son front (9 cm pour une unité en ligne).
- c) L'unité 3 peut charger "a" de flanc pourvu que l'unité "c" soit à plus de 5 cm du flanc de "a".
- d) L'unité "d" ne peut protéger le flanc de "a" comme il a un ordre d'attaque et doit donc avancer droit vers son objectif.

LES TERRAINS

8. Interpénétration et intervalle

- 1- Un officier peut allouer ses points d'initiatives pour :
 - a. Permettre à une unité d'interpénétrer volontairement une unité amie.
 - b. Bouger une unité à travers une ouverture plus étroite que le front de l'unité. L'ouverture doit être d'au moins 3cm, par exemple pour traverser un pont ou un gué ou passer entre deux unités amies.
- 2- L'interpénétration ne peut avoir lieu si :
 - a. L'interpénétration n'est pas complète à la fin du mouvement.
 - b. Une base de mouvement autre que déployée est interpénétrée ou veut interpénétrer.
 - c. L'unité a interpénétré est en contact avec l'ennemi.

9. Unités hors table

Lorsqu'une unité a quitté la table revient, elle doit le faire à moins d'une distance de mouvement de l'endroit où elle était sortie et le plus près possible de son général, à un endroit qui n'est pas occupé par l'ennemi. L'unité apparaît sur le bord de table à la fin de tous les mouvements de ce tour.

10. Remplacement des généraux

Lorsque tous les mouvements sont terminés, tous les généraux tués ou capturés précédemment sont remplacés. Le général remplaçant peut être placé n'importe où à moins de 20 cm de la position qu'occupait le précédent général.



Terrain Hauts

Dé	Bois					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1	Imp	Imp	Imp	2	0	Non
2-3	2	Imp	Imp	1	5 cm	Non
4-5	2	2	2	1	5 cm	Non
6	1	2	2	0	10 cm	Oui

Dé	Colline					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1	Relancer le dé et consulter le tableau " terrain accidenté "					
2	2	2	2	0	-	Oui
3-66	1	1	1	0	-	Oui

Dé	Zone d'habitation					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1	3	Imp	Imp	2	5 cm	Non
2-3	2	Imp	Imp	1	5 cm	Non
4-5	2	2	2	1	10 cm	Non
6	1	2	2	1	10 cm	Oui

Ce type de terrain bloque la ligne de vue.

Les unités sur le bord du terrain (ou la crête d'une colline) peuvent tirer et peuvent être détectées et ciblées par l'ennemi

Les unités à 2.5cm ou plus du bord du terrain (ou de la crête d'une colline) ne peuvent pas tirer, être ciblées ou détectées.

Terrain bas

Dé	Marais/Sable					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1-2	Imp	Imp	Imp	0	-	Oui
3-5	3	3	Imp	0	-	Oui
6	2	2	3	0	-	Oui

Dé	Terrain accidenté					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1-3	3	Imp	Imp	1	10cm	Oui
4-5	2	2	2	1	-	Oui
6	1	2	2	1	-	Oui

Dé	Champ cultivé ouvert					
	Inf.	Montée	Autres	Couvert	Visibilité	Mv. en Groupe
1	2	2	2	1	-	Non
2-3	2	2	2	0	-	Oui
4-5	1	1	1	1	-	Oui
6	1	1	1	0	-	Oui



Dé						
<i>Champ cultivé fermé</i>						
	<i>Inf.</i>	<i>Montée</i>	<i>Autres</i>	<i>Couvert</i>	<i>Visibilité</i>	<i>Mv. en Groupe</i>
1	2	Imp	Imp	2	10cm	Non
2-3	2	3	3	1	-	Oui
4-5	2	2	2	1	-	Oui
6	1	1	1	1	-	Oui

Terrains linéaires

Dé						
<i>Terrassements</i>						
	<i>Inf.</i>	<i>Montée</i>	<i>Autres</i>	<i>Couvert</i>	<i>Visibilité</i>	<i>Mv. en Groupe</i>
1	3	Imp	Imp	3	-	Non
2	2	Imp	Imp	2	-	Oui
3-4	2	2	2	1	-	Oui
5-6	1	1	3	1	-	Oui

Dé						
<i>Cours d'eau</i>						
	<i>Inf.</i>	<i>Montée</i>	<i>Autres</i>	<i>Couvert</i>	<i>Visibilité</i>	<i>Mv. en Groupe</i>
1	Imp	3	Imp	1	-	Non
2	3	3	Imp	1	-	Oui
3-5	2	2	2	1	-	Oui
6	2	2	3	1	-	Oui

Dé						
<i>Obstacles réalisés par l'homme (abatis...)</i>						
	<i>Inf.</i>	<i>Montée</i>	<i>Autres</i>	<i>Couvert</i>	<i>Visibilité</i>	<i>Mv. en Groupe</i>
1	Imp	Imp	Imp	0	-	Non
2-3	3	Imp	Imp	0	-	Non
4-5	2	Imp	Imp	0	-	Non
6	1	2	Imp	0	-	Non

Les bases de mouvement

Colonne de marche	Infanterie
Bases formées	Montée
Bases déployées	Autre

Notes pour les tables de terrains

Dé	Résultat aléatoire d'un lancé de dé de 6
Inf.	Vitesse pour l'infanterie
Montée	Vitesse pour cavalerie et troupes montées
Autres	Vitesse pour l'artillerie et les wagons
Couvert	Le niveau de couvert de ce terrain
Visibilité	La distance qu'une unité peut voir une fois qu'elle a pénétré dans le terrain. Pour le terrain bas c'est la distance qu'une unité à l'intérieur du terrain (pas sur le bord) peut voir vers l'extérieur et la distance qu'une unité à l'extérieur du terrain peut voir dans le terrain.
Mv. en groupe	Possibilité de déplacer des groupes d'unités dans le terrain.

- (a) Une zone d'habitations peut être divisée en plusieurs parties avec des effets différents.
- (b) Les bâtiments individuels comme les églises, ou les fermes peuvent contenir un maximum d'une unité.
- (c) Le résultat du dé pour les pénalités de mouvement et les valeurs de protection d'un terrain inclut les murs, les haies, etc. qui font partie de ce terrain.
- (d) Les généraux peuvent se déplacer comme de l'infanterie si le type de terrain interdit les mouvements d'unités montées.
- (e) Les routes à travers les bois et villages n'aident pas la visibilité à travers ces obstacles et les pénalités de mouvements restent en place ainsi que les limites des distances tactiques.

Mise en place du terrain

Il peut y avoir un élément de terrain par surface carrée de 60 cm de côté plus un D6 éléments. Lancer un D10 pour chaque carré de jeu afin de déterminer sa nature.

D10	<i>Europe Centrale</i>	<i>Europe de l'Est</i>	<i>Espagne</i>	<i>Afrique du Nord</i>
1	Colline	Colline	Colline	Colline
2	Colline	Colline	Colline	Dunes
3	Bois	Bois	Bois	Champ cultivé fermé
4	Bois	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé fermé
5	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé ouvert
6	Champ cultivé ouvert	Champ cultivé fermé	Terrain accidenté	Sable
7	Champ cultivé fermé	Marais ou Marécage	Terrain accidenté	Sable
8	Champ cultivé fermé	Zone d'habitation	Zone d'habitation	Zone d'habitation
9	Zone d'habitation	Colline	Colline	Dunes
0	Colline	Colline	Colline	Colline

Si le premier résultat du dé est un "10", à la place d'une colline, le joueur place 120 cm de cours d'eau. Si le deuxième résultat du dé est aussi un "10", le joueur place 60 cm de cours d'eau en plus. Les cours d'eau doivent démarrer et se terminer en bord de table, ou dans une zone de marais, ou à la base d'une colline. Il doit y avoir un pont ou un gué pour chaque 60 cm de cours d'eau. L'effet du terrain peut être lancé pour chaque 30cm de cour d'eau. Chaque zone de champ cultivé fermé peut contenir une ferme, comptant comme un bâtiment individuel capable d'accueillir au maximum une unité. Chaque terrain doit faire approximativement 15 cm sur 30 cm à l'exception des zones d'habitation qui doivent mesurer 15 cm sur 15 cm.

Un D20 est lancé pour déterminer la position de la ligne de communication de chaque armée par rapport à son bord de table. La ligne de communication quitte la table à = D20 x 7,5 cm à partir du côté droit du bord de table. La ligne de ravitaillement est une zone de 3.75cm de chaque côté de point d'entre de la route et de 15 cm part rapport au bord de table (zone = 7.5x15 cm) et est tenu de la même manière que les autres terrains.

Les routes sont placées sur la table de façon à relier les deux lignes de communication, les zones d'habitation, les gués et les ponts.

Les dunes comptent comme une colline. La cavalerie Mamelouk, les chameaux et certaines cavalerie irrégulières ignore les pénalités de mouvement sur ce terrain, pour cela consulter les listes d'armées.

Un maximum de 2 pièces de terrain, incluant jusqu'à un objectif, peuvent être placées à moins de 15 cm de chaque cote du centre de la table.

Au début de la partie jeter un dé pour chaque colline pour déterminer la nature du terrain. S'il s'agit de terrain rocailloux, la première unité à atteindre cette colline déterminera l'effet du terrain rocailloux.

LISTES D'ARMÉES

Cette règle contient un certain nombre de liste d'armée, les armées peuvent combattre leur ennemi historique, ce qui explique que les listes ont été regroupé en période. Toutes les armées ont 60 points d'armées, sauf l'expédition britannique au Danemark, La révolution Napolitaine et les listes d'armée du front de l'Est. Ces ordres de bataille sont plus limités du fait de l'implication d'un nombre plus réduit de troupe. Pour donner un plus grand choix aux joueurs, nous avons donné la possibilité d'utiliser une base d'armée auquel le joueur rajoute différentes troupes optionnelles pour atteindre la taille maximum de l'armée.

Les listes d'armées donnent les détails suivants :

- L'organisation de l'armée, avec les dates où elle a combattu, son entraînement et la qualité de ses officiers.
- Le niveau de la liste
- L'entraînement et l'armement des unités de l'armée :

- Fsm** Entraînement français, avec de tirailleurs et armé de mousquets
- Pm** Système Prussien armé seulement de mousquet
- Pgm** Système Prussien armé de mousquet et accompagné d'artillerie régimentaire
- Ism** Troupes irrégulière avec de tirailleurs et armé de mousquet
- Isr** Tirailleurs irrégulier armé de carabine ou jezails
- Lc** Cavalerie légère

- La force de départ de chaque unité si le système de points de force fixe est utilisé
- La force de base est marquée avec une "*" si le joueur décide d'utiliser le système aléatoire
- Chaque formation (division) a une force de départ et son coût, pour permettre au joueur de constituer sa propre armée s'il le souhaite
- Si des troupes supplémentaires sont nécessaires, le nombre de points restant est indiqué ainsi que l'endroit où les troupes supplémentaire peuvent être prises
- Chaque liste détaille toutes les informations complémentaires nécessaires pour jouer l'armée, comme la qualité du feu.

Exemple de liste d'armée :

Description de la formation	Qualité de l'officier	Entraînement de l'officier	Coût de la formation	Force de base de la division avec le système de points fixes
French division	Normal	Fs	12 Pts	60 Strength
Medium Art.	Fa	1 2 3 4* 5 6 7 8 9 10		
Line Infantry	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8* 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18		
Line Infantry	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8* 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18		
Line Infantry	Fsm	1 2 3 4* 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		
Line Infantry	Fsm	1 2 3 4* 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		

Description de l'unité Type d'unité et armement Force de base de l'unité avec le système aléatoire de points de force Taille de l'unité avec force fixe

