Les Sept Jours de 1809

1ère Edition et errata nov 2004

Création des pions et de la carte :	**Mark Simonitch (avec Christopher Moeller)**
Conception de la boîte :	**Mark Hinkle**
Recherche sur les ordres de bataille :	**Dietmar Pinggera, Jack Gill**
Tests:	**Jason Roach, John Prados, Michael J. Bowen, Geoff Noble, Pierre Borgnat, Chris Moeller, David Schubert**
Editeur des règles:	**Dietmar Pinggera, Dick Vohlers**
Traduction des règles en français :	**Michel Lepetit**
Contribution à la conception :	**Michael J. Bowen**
Conception, développement:	**Kevin Zucker**

1.0 INTRODUCTION

Les Sept Jours de 1809 *est une simulation des guerres napoléoniennes à l'échelle divisionnaire pour deux joueurs. C'est un jeu où les mouvements sont masqués, et où on doit mettre en œuvre des vedettes (voir 13.0) pour révéler les positions de l'ennemi.*

La carte est le plateau de jeu, représentant la région où les batailles ont réellement eut lieu. Une grille hexagonale superposée à la carte découpe le plateau de jeu en cellules d'un mile quarré appelées hex.

Les pions du jeu (unités et commandants) représentent les formations militaires qui ont combattu durant cette campagne. Une unité paie un nombre variable de points de mouvement pour se déplacer d'un hex à un autre, et elle doit arrêter son déplacement : lorsqu'elle a dépensé les points de mouvement équivalant à sa capacité de mouvement ; ou quand elle entre dans une zone de contrôle ennemie.

Les joueurs jouent chacun leur tour, déplaçant leurs unités et attaquant les unités adverses. On traite un combat en comparant la force de l'unité qui attaque à la force de l'unité adverse (toujours dans un hex adjacent). On exprime cette comparaison comme un simple rapport de forces (2 :1, 3 :1 …). On jette un dé et on détermine le résultat sur la table des résultats d'un combat.

Les commandants peuvent mettre des unités aux ordres et ils peuvent réorganiser des unités de combat éliminées (avec une capacité de combat réduite ®).

1.1 Composants du jeu

Les Sept Jours de 1809 contient les éléments suivants (il faut un dé à six faces – non fourni)

Une carte 22 x 34"
Un livret de règles (32 pages)
Une planche de 280 pions prédécoupés
Quatre tables de marches 8.5 x 11" (2 françaises, 2 autrichiennes)
Des feuillets de tableaux et de tables (CRT, TEC etc.)
Un feuillet de la chronique des tours de jeu (recto & verso)
Un feuillet du registre des pertes 8.5 x 11"
Une boîte de jeu

Si l'un de ces éléments est manquant, ou si vous avez une question concernant le déroulement du jeu, écrire à :

The Seven Days of 1809
Operational Studies Group
PO Box 50207 • Baltimore, MD 21211 • USA
Envoyer un e-mail à : kzucker@charm.net
{Pour vos remarque et suggestions sur la traduction en français, merci d'écrire à : michel.lepetit@m4x.org}

{Les parties en rouge paraissent très spécifiques à *Les Sept Jours de 1809* et non réutilisables pour les autres jeux de la série}

{les parties en violet sont les modifications, errata et options à la date du 11/11/2004 par rapport à la version papier de la boîte 08/2004}

1.11 Tableaux et registres de jeu : Lors d'une partie, on consulte les registres, tableaux et tables suivants-
Les tables de marches (2 feuillets français et 2 autrichiens)
Le tableau des effets du terrain – La table des résultats d'un combat (feuillet)
{Trad : Terrain Effects Chart – Combat Result Table}
La chronique des tours de jeu (feuillet)
Les registres des pertes (feuillet) {Trad : Casualty Record Track}
Le cadre des unités en attente de réorganisation (sur la carte)
La case des unités définitivement éliminées (sur la carte)
La légende du terrain (sur la carte)
L'encart de 4 pages à détacher au centre de ce livret
Les fiches d'ordre * Le résumé des règles du jeu * Le tableau des effets du terrain * La séquence de jeu
1.12 Le livret de règles : Il contient les règles, les scénarios, des commentaires historiques et l'encart de 4 pages à détacher. Les règles sont divisées en grands chapitres – du 5.0 au 12.0 on suit la séquence de jeu (phases de commandement-mouvements-combats).

1.2 La carte

Chaque hex de 16 mm fait à peu près un mile de bord à bord (1750 yards, 1600 mètres). Sur chaque hex est imprimé un numéro à 4 chiffres, qu'on utilise pour la mise en place des unités avant le début de la partie *(voir les tables de marches pour les lieus réels).*
Sur la carte, un bord d'hex de pente représente un dénivelé de 100 à 200 pieds (au bord du Danube près de Regensburg, 300 pieds).

1.3 Les pions

Il y a quatre sortes de pions : les unités de combat, les commandants, les trains, et les marqueurs.
1.31 Les unités de combat : Elles ont un code de couleur pour représenter les troupes des différentes nationalités : les unités françaises sont bleues. Les Bavarois – bleus clair ; les Wurtembergeois – bleus foncé ; les autres Allemands – gris clair *(voir 17.1)*. Les Autrichiens sont blancs. Les nombres et symboles imprimés sur une unité indiquent sa force de combat, son niveau d'initiative, sa capacité de mouvement, le type d'unité, sa taille, l'identifiant de l'unité et le nombre de vedettes qu'elle peut déployer. La plupart des unités ont un pion pour les représenter avec leur force à pleine capacité et un pion pour leur capacité réduite ® *(voir 6.2).*

Identifiant de l'unité
Nombre de vedettes
Désignation du Commandement
Type de l'unité

Taille
Force de combat *Niveau d'initiative* *capacité de mouvement*

Symboles des types d'unité de combat

X / (rien)
O LC
HC

Infanterie Cavalerie Mixte
Vedette Cavalerie légère
Cavalerie lourde

Taille des unités de combat :
XX Division, X Brigade, III Régiment.
1.32 Commandants : Ils sont également de la couleur de leur nationalité ; un pion de commandant expose son nom, la désignation de son commandement, sa capacité de mouvement et son niveau d'initiative ***ou*** son niveau de commandement. Il y a deux types de commandant : les commandants en chef et les officiers généraux. Les commandants en chef sont Charles et J. Liechtenstein (Autrichiens) ; Napoléon, Davout, Masséna, Bessières et Lannes (Français). Les différentes facultés des commandants en chef et des officiers généraux sont expliquées au chapitre " Commandement " *(voir 7.0).*

Commandant en chef
Nom *Désignation du commandement*
Niveau de commandement [entre crochets]
Capacité de mouvement

Officier général
Nom *Désignation du commandement*
Niveau d'initiative (entre parenthèses)
Capacité de mouvement

1.33 Les trains: les trains de pontons ont l'unique faculté de construire des pontons *(voir*

9.2) ; les trains de bagages sont importants pour le ravitaillement *(voir 14.1B)*. Le train se déplace en payant les coûts de la cavalerie, et n'a pas de ZOC.

TRAIN DE PONTONS	TRAIN DE BAGAGES

1.34 Les marqueurs: On place les marqueurs sur la carte pour indiquer l'état des unités ou des ponts ; ils sont décrits dans les règles là où on présente leur utilisation.

1.4 Glossaire

Pour une bonne vision d'ensemble, on lira cette section et la séquence de jeu (2.0), en même temps que le résumé du jeu.

Pont : un ***pont*** franchit une rivière et il a un symbole spécial. Un ***pont de ruisseau*** est le franchissement d'un ruisseau.

Force de combat: {Trad : combat strength}c'est l'effectif total en hommes d'une unité de combat, qu'on quantifie sous forme de points de force de combat (SP) {Trad : Strength Point}. 1 SP est l'équivalent de 800 à 1000 hommes.

Unité de combat: tous les pions du jeu (sauf les commandants, les trains, et les marqueurs). Seules les unités de combat peuvent attaquer ou défendre contre des unités de combat ennemies.

Interarmes: {Trad : Combined Arms} une force d'attaque comprenant à la fois de l'infanterie et de la cavalerie bénéficie d'un décalage d'une colonne à droite pour le rapport de forces de combat. La cavalerie peut inclure des vedettes *(voir 16.1)* ***mais doit avoir une force d'au moins 1*** après toutes les modifications. Une attaque interarmes n'est pas possible quand (a) de la cavalerie de la force attaque à travers un bord d'hex boisé ; (b) on attaque une ville fortifiée ; ou (c) l'hex de défense contient également de l'infanterie et au moins 1 SP de cavalerie *(voir 16.1)*.

Commandants en chef : {Trad : Commanders} les commandants au plus haut niveau qui peuvent mettre " aux ordres" leurs subordonnés (officiers généraux et unités de combat), de façon à ce qu'on puisse les déplacer automatiquement pendant leur tour *(voir 5.11)*.

Désignation du commandement : l'appellation (habituellement un chiffre romain pour un Corps) commune à un officier général et aux unités sous son commandement. Un officier général commande à toutes les unités de combat dont sa désignation du commandement leur est commune.

Portée de commandement: Le "rayon de commandement" au-delà duquel un commandant ne peut pas mettre des forces " aux ordres " *(voir 7.2)*.

Niveau de commandement : Le nombre de groupements et d'unités de combats individuelles qu'un commandant en chef peut mettre " aux ordres " en même temps *(voir 7.11)*.

Engager: L'action d'entrer dans une zone de contrôle ennemie – Ce qui implique l'attaque de l'unité adverse adjacente *(voir 4.1)*.

Formation : {Trad : Force} (a) une pile seule, ou (b) un groupement, en excluant les unités hors de contrôle {Trad : Out of Command}.

Groupement {Trad : Formation} (généralement un Corps) : un groupe d'unités de combat, avec un train de bagages, et un officier général qui ont en commun la même désignation du commandement *(voir 5.12)*.

Hex de ville fortifiée : Les villes fortifiées ne comprennent que Regensburg, Stadt-am-Hof, et Ingolstadt *(voir 11.5)*.

Aux ordres: {Trad : In Command} A portée de commandement d'un commandant en chef, ou d'un officier général lui aussi aux ordres *(voir 7.0)*.

Niveau d'initiative : on l'utilise pour déterminer si un officier général, ou une unité de combat, peut ou non se déplacer quand il ou elle n'est pas aux ordres *(voir 2.11)*.

Commandants: Les commandants en chef et les officier généraux, y compris leurs états-majors, nécessaires pour relier à la chaîne de commandement tous les éléments de l'armée *(voir 5.0)*.

Type Mixte : une unité d'infanterie ayant ses propres vedettes. Une unité mixte est identifiée par un symbole vide pour le type d'unité, et elle n'a un surcoût que de ½ MP pour un bord d'hex boisé. Pour ***l'empilement*** (seulement), elle est prise en compte comme de la cavalerie. Une unité mixte est considérée comme de l'infanterie pour l'interarmes. Ses vedettes, si elles sont déployées sur la carte, peuvent être prises en compte pour le minimum de 1 SP de cavalerie nécessaire à l'interarmes *(voir 16.4)*.

Ordre de marche: Un ordre de marche permet à une formation de se déplacer pendant le segment ami des mouvements sur ordre, indépendamment de la portée de commandement *(voir 7.4)*

Capacité de mouvement: Le total des points de mouvement qu'une unité peut consommer lors de chaque phase des mouvements amie. Chaque hex de terrain dégagé coûte un point de mouvement pour y entrer. A chaque tour, une unité

d'infanterie peut parcourir jusqu'à 5 hex en terrain dégagé *(voir 8.1)*.
Officiers généraux: {Trad : Officers} Les commandants (d'un corps ou d'un "groupement") qui sont en charge de toutes les unités dont la désignation du commandement leur est commune. Ils sont le deuxième maillon dans la chaîne de commandement, entre les commandants en chef et les unités de combat.
Joueur en phase : le joueur dont le tour du joueur est en cours *(voir 2.11)*.
Réorganisation: faire revenir en jeu une unité éliminée auparavant lors d'un combat. Un commandant en chef peut réorganiser n'importe quelle unité de combat dans la section des ralliées {Trad : Recovered} du cadre UAR, alors qu'un officier général ne peut réorganiser de telles unités de combat qu'appartenant à son groupement *(voir 6.0)*.
Répulsion: Quand des forces en mouvement tentent de déplacer des unités ennemies hors de leur chemin. Pour qu'une répulsion réussisse, la force en mouvement doit avoir un rapport de forces de 5 contre 1 *(voir 10.0)*.
Marche de route : {Trad : Road March} Pour bénéficier des coûts relatifs au terrain qui sont ceux d'une route, une unité doit être en " marche de route ". Cela peut être déclaré par le joueur quand il veut, mais des unités en marche de route ne peuvent pas être empilées et elles ont d'autres restrictions à leurs mouvements *(voir 8.22).*
Ligne de ravitaillement: {Trad : Supply Line} Un chemin d'au plus 7 hex connexes allant d'une unité de combat à un train de bagages ; puis d'au plus 27 MP le long d'hex de route ou de piste jusqu'à une source de ravitaillement imprimée. Les premiers 7 hex de la ligne de ravitaillement sont appelés la ligne " avancée " et le reste qui va du train de bagages jusqu'à la source de ravitaillement est appelé la ligne " pivot " {Trad : Trunk Line} *(voir 14.1).*
Unités du train: Les trains de pontons et les trains de bagages, qui paient les coûts de la cavalerie, et n'ont pas de ZOC *(voir 9.1)*. Les unités du train (elles seules) paient un coût double par rapport au coût d'un mouvement normal lors de l'orage et de la boue.
Identifiant d'une unité : Le nom du général de Brigade ou de Division ; ou la désignation ordinale d'un régiment.
Type d'unité : L'arme pour les combats, soit infanterie, soit cavalerie, soit mixte. La cavalerie a des coûts relatifs au terrain distincts pour certains types de terrain *(voir le tableau des effets du terrain).*
Cadre des unités en attente de réorganisation [cadre UAR]: {Trad : Units Awaiting Reorganization box} Une zone de stockage sur la carte pour les unités de combat qui ont été éliminées au combat, y compris celles qui viennent d'être ralliées et qui sont éligibles à une réorganisation *(voir 6.12)*.
Vedettes: Les vedettes fournissent les moyens d'éclairer et de faire écran. Les unités de cavalerie légère peuvent être subdivisées en un nombre de vedettes indiqué par le chiffre sur le pion de l'unité. Chaque unité mixte a également 1 ou 2 vedettes *(voir 13.0)*.
Bord d'hex boisé : Pour traverser un bord d'hex totalement recouvert par des motifs de bois, la cavalerie a un surcoût de 3 MP, l'infanterie de 1 MP. Les unités de type mixte et celles du IIIème Corps de Davout ont un surcoût de ½ MP pour en traverser un *(voir 16.4)*. De la cavalerie attaquant ou défendant à travers un bord d'hex boisé voit sa force de combat divisée par deux (pas d'effet sur la force de combat de l'infanterie, en attaque comme en défense). Une attaque interarmes n'est pas possible quand la cavalerie qui participe à l'attaque traverse *un bord d'hex* boisé.
Zone de Contrôle: (ZOC) {Trad : Zone of Control} Les six hex adjacents à une unité de combat. Une rivière sur le bord de l'hex bloque les ZOC – une unité ne projette pas de ZOC à travers les bords d'hex de rivière *(*avec pont ou sans -*voir 4.0).*

1.5 Forces masquées

Au début de chaque scénario, les unités sont positionnées sur la carte, comme autant de forces masquées, faces côté drapeau visibles, dissimulant l'identité de l'unité au joueur adverse. Le joueur peut examiner ses propres forces à tout moment. Toutes les forces restent masquées jusqu'à ce qu'elles soient révélées *(selon 1.51).*
1.51 Révéler les formations masquées : Une force masquée est révélée et retournée face visible :
1) Au début d'une phase des mouvements si elle est dans une ZOC adverse – les forces qui se déplacent et celles qui ne se déplacent pas sont révélées. Les deux joueurs révèlent leurs propres forces cachées concernées.
2) Pendant la phase des mouvements lorsqu'elle est concernée par une répulsion – à la fois la force qui se déplace et la force cible sont révélées.
3) Au début d'une phase des combats si elle est dans une **ZOC** adverse – à la fois l'attaquant et le défenseur les révèlent.

4) Au début d'une phase des combats si la météo n'est ***ni*** brouillard, ni pluie ni orage – et si une force au sommet d'une colline* a une ***ligne de vue*** directe sur une force ennemie dans un hex de pente ou de terrain dégagé à 4 hex de distance ou moins, sans qu'***aucun*** terrain, ni qu'un hex occupé, n'interfèrent.
*EXEMPLE DE SOMMETS : les hex 4417, 4719, 4818.
NOTE: la poussière et la fumée d'une unité, amie ou ennemie, bloquaient la ligne de vue.
1.52 Dissimuler les forces masquées: Une force reste révélée tant qu'elle reste dans une EZOC. Dès qu'une unité n'est plus dans des EZOC, ou que la répulsion ou que la phase des combats a été traitée, elle est de nouveau masquée.

1.6 Mise en place

Les joueurs choisissent tout d'abord un scénario puis découpent avec précaution les unités. Les unités sont mises en place sur la carte conformément aux localisations fournies par les tables de marches. Les unités peuvent être réduites (mettre en jeu le pion avec une capacité réduite ®). Le premier joueur met toujours en place ses unités (forces masquées) sur la carte avant le deuxième joueur. Le joueur autrichien est le premier joueur dans tous les scénarios *(voir informations sur les scénarios, 19.3).*
1.61 Renforts: Les commandants et les unités de combat qui ne sont pas mis en place dans le scénario (intitulés "OM" = hors de la carte {Trad : Off Map}) arrivent plus tard en tant que renforts. Ces unités devraient être positionnées directement sur les tables de marches, dans la case correspondant à l'identifiant de l'unité.
1.62 Unités éliminées Les unités éliminées ("Elim") dès le début sont placées dans la case PEU *(voir 6.11.)*

MARQUEUR DE TOUR
1.63 Positionnement des marqueurs: Une fois que toutes les unités sont mises en place, le marqueur de tour est placé sur le tour où débute le scénario, et tous les ponts endommagés d'après les instructions du scénario sont placés sur la carte sur les bords d'hex indiqués.

2.0 SEQUENCE DE JEU

Les Sept Jours de 1809 *se joue comme une succession de tours de jeu séquencés, chacun d'eux représentant soit 6 heures de jour (3 par journée), soit 6 heures de nuit (1 par journée).*

2.1 Tour de jeu diurne

Chaque tour diurne est divisé en deux tours de joueur, subdivisés en trois phases. Le premier joueur traite les trois phases de son tour de joueur, puis le second joueur en fait de même. Après le tour du second joueur, le tour de jeu est terminé, et un nouveau tour de jeu commence (le joueur autrichien est le premier joueur dans tous les scénarios).
Le premier joueur jette un dé pour la météo (à moins que les joueurs ne soient d'accord pour utiliser la météo historique présentée dans la TRC {Trad : Turn Record Card}). La pluie empêche l'avance après un combat. Les tours d'orage n'ont pas de phase des combats *(voir 2.3)*. Pour les unités de train (uniquement), l'orage et la boue doublent le coût du terrain. Pendant le brouillard, la pluie ou l'orage, les unités n'ont pas de ligne de vue *(voir 1.51 #4*).
2.11 Tour du premier joueur : Chacune des phases suivantes doit être traitée dans l'ordre exact prescrit. Toute action qui ne respecterait pas cette séquence irait en violation des règles.
A. Phase du commandement : Cette phase est traitée selon deux segments présentés ci-dessous.
1. *Segment de réorganisation*. Le joueur en phase peut essayer de transférer les unités de combat éliminées en attente de réorganisation [cadre UAR] dans la section des ralliées *(voir 6.13).* Le joueur en phase peut alors utiliser des commandants éligibles pour remettre en jeu des unités à partir de la section des ralliées du cadre UAR. Les unités sont positionnées dans l'hex avec le commandant qui les a réorganisées, et le registre des pertes est ajusté en conséquence *(voir 12.1)*. Un commandant qui réorganise des unités de combat ne peut pas prendre part à la " chaîne de commandement " lors du segment du commandement qui suit juste après (il ne peut pas mettre d'unité aux ordres).
2. Segment du commandement
A. Le joueur en phase retire tous les marqueurs " hors de contrôle " de ses forces.
B. Le joueur attribue ses points de commandement, mettant des officiers généraux et des unités de combat (à portée de commandement d'un commandant en chef) " aux ordres ". Si un officier général est mis aux ordres, alors toutes les unités de combat de son groupement (à portée de commandement) sont " aux ordres ".
C. Le joueur en phase peut essayer de mettre aux ordres chaque formation qui n'a pas reçu de point de commandement en jetant un dé à comparer au niveau d'initiative de l'officier général du groupement. Si le dé est inférieur ou égal au niveau de l'officier général, l'officier général et

ses unités (à portée de commandement) sont aux ordres pour le reste du tour du joueur *(voir les modificateurs d'initiative plus loin)*.
D**.** Des marqueurs " hors de contrôle " {Trad : Out of Command} sont positionnés sur toutes les forces qui ne sont pas aux ordres.
E. Récupération des pontons *(voir 9.23)*.

B. Phase des mouvements :
1. Segment des mouvements sur ordres : Le joueur en phase peut déplacer toutes ses forces qui sont aux ordres jusqu'aux limites de leur capacité de mouvement. Les renforts *(voir 15.0)* qui entrent sur la carte à ce moment-là sont automatiquement aux ordres lors du tour de leur arrivée. Alors que les unités se déplacent sur la carte (durant ce segment-ci ou le segment suivant des mouvements individuels), elles peuvent essayer d'écarter des unités adverses hors de leur chemin en les repoussant *(voir 10.0)*.

2. Segment des mouvements individuels d'unités: le joueur en phase peut essayer de déplacer des unités de combat marquées " Hors de contrôle". Pour chaque unité hors de contrôle qu'il souhaite déplacer, il jette un dé à comparer à son niveau d'initiative. Un dé inférieur ou égal à ce niveau permet à l'unité de parcourir jusqu'à la totalité de sa capacité de mouvement ; cependant, l'unité reste considérée comme hors de contrôle et conserve son marqueur " hors de contrôle ". Si le dé est ***plus grand*** que son niveau d'initiative, l'unité ne peut pas se déplacer.
Modificateurs d'initiative: *Au son du canon :* Si on est à moins de 5 hex d'une unité engagée, on soustrait 1 au dé d'initiative. L'unité qui réussit en utilisant ce modificateur doit faire marche par la route la plus courte possible pour s'engager dans la plus proche bataille ou aller directement aussi près que possible de la plus proche bataille.

NOTE: *Les unités individuelles* à l'intérieur du rayon de commandement *de leur officier général, dont l'officier général vient de rater son test d'initiative ce tour-ci, ne peuvent pas tester leur initiative.*
EXEMPLE : *deux unités de combat sont à portée de leur officier général qui a raté son dé d'initiative. Ces unités ne peuvent pas tester leur initiative. Si le joueur n'avait pas testé celle de l'officier général, il aurait pu tester celles des unités lors du segment des mouvements individuels d'unités*.

NOTE : *les officiers généraux qui testent avec succès leur initiative sont aux ordres - les unités individuelles qui testent avec succès leur initiative restent hors de contrôle (voir 7.13).*

C. Phase des combats : Les combats sont traités en suivant une série de segments décrits ci-dessous :
1. Les deux joueurs révèlent simultanément l'identité de toutes leurs unités de combat et de leurs commandants qui sont en ligne de vue *(voir 1.51)* ou dans une ZOC *(voir " Zone de contrôle ", 4.0.)* de l'adversaire.
2. La cavalerie du défenseur (y compris les vedettes) bat en retraite avant un combat, selon le souhait de son joueur *(voir 16.2)*.. La cavalerie de l'attaquant bat en retraite avant un combat.
3. Le joueur en phase mène ses attaques *(voir 11.3)*. Il doit attaquer toutes les unités de combat ennemies dans les zones de contrôle où se trouvent ses unités ; et toute unité amie dans une ZOC ennemie doit attaquer.
4. Si des forces opposées restent engagées après le combat, elles restent révélées – sinon les forces sont de nouveau masquées.

2.12 Tour du second joueur : Le tour du second joueur est identique à celui du premier joueur, à l'exception de l'identité du joueur en phase. Les phases du commandement, des mouvements et des combats sont traitées comme on l'a décrit pour le premier joueur.

A. Phase du commandement

B. Phase des mouvements

C. Phase des combats

D. Phase de progression du marqueur de tour
Le marqueur de tour est déplacé dans la case suivante sur la chronique des tours de jeu, et un nouveau tour de jeu commence.

2.2 Tour de jeu nocturne
Le quatrième tour de jeu de chaque période de 24 heures est nocturne. Les tours nocturnes sont traités exactement comme les tours diurnes, excepté que (1) le tour du second joueur est traité avant le tour du premier joueur. (2) La phase de commandement comprend des activités différentes ; (3) les déplacements pendant la phase des mouvements sont réservés aux unités soumises à des ordres de marche *(voir 7.46)* ; (4) il y a une phase du ravitaillement et (5) une phase de désengagement nocturne ; (6) il n'y a pas de phase des combats.

2.21 Tour nocturne du second joueur
A. Phase du commandement
(Il n'y a pas de *segment du commandement* durant un tour de jeu nocturne. Météo la nuit : si le tour du soir avait orage ou boue, la météo nocturne est boue ; sinon, on applique du beau temps).
1. Segment de transmission d'un ordre de marche : Pendant un tour nocturne seulement, une unique formation amie peut recevoir un ordre de marche *(voir 7.42)*. Cet ordre de marche prend effet le jour d'après.
2. Segment de réorganisation : Toutes les unités amies qui restent encore dans la section des non ralliées du cadre des unités en attente de réorganisation sont transférées dans la section des ralliées. Durant la nuit, il n' y a pas de réorganisation effective d'unités qu'on poserait sur la carte.
B. Phase de ravitaillement
Le joueur en phase retire tous les marqueurs " hors de contrôle " des unités de combat et des commandants amis. Il détermine alors l'état du ravitaillement et l'état moral de chacune de ses unités.
C. Phase des marches nocturnes
Les seules unités qui peuvent se déplacer la nuit sont celles qui ont un ordre de marche en cours et opérationnel (pas celles qui viennent juste d'en recevoir un lors de la phase du commandement). Elles doivent se déplacer selon les règles concernant les ordres de marche *(voir 7.4.)*.
D. Phase de désengagement
Le joueur en phase déplace toutes ses unités qui sont dans une ZOC ennemie d'un ou deux hex hors de la ZOC ennemie, mais il ne peut pas entrer dans une autre ZOC ennemie. Si aucun hex n'est disponible, l'unité reste en place, engagée *(voir 4.2.).*
NOTE : *le seul autre moment où une unité peut sortir volontairement d'une EZOC est lorsque de la cavalerie bat en retraite avant un combat*.
2.22 Tour nocturne du premier joueur : Le tour nocturne du premier joueur comprend les même quatre phases que le tour nocturne du second joueur, A-D.

E. Phase de progression du marqueur de tour
Le marqueur de tour est déplacé dans la case suivante sur la chronique des tours de jeu, indiquant le commencement du tour du matin.

2.3 Tour de jeu d'orage

Si on utilise la météo historique, un tour de jeu avec orage se produit pendant la soiréedu 19 avril ou, si les joueurs jettent un dé pour la météo en utilisant la table de météo, un tour de l'après-midi ou du soir peut avoir un orage. Un tour avec orage est traité exactement comme un tour de jeu diurne, sauf qu'il n'y a pas de phase des combats ; à la place, il y a une phase de désengagement.
2.31 Tour avec orage du premier joueur
A. Phase du commandement
Traitée exactement comme décrit au 2.11.
B. Phase des mouvements
Traitée comme décrit au 2.11. EXCEPTION: *aucune unité ne peut engager. Le train (uniquement) voit le coût de tous ses mouvements doublé.*
C. Phase de désengagement
Traitée exactement comme décrit au 2.21D.

2.32 Tour avec orage du second joueur
Identique au tour avec orage du premier joueur.

D. Phase de progression du marqueur de tour
Le marqueur de tour est déplacé dans la case suivante sur la chronique des tours de jeu et un nouveau tour de jeu commence.

3.0 EMPILEMENT

*Les joueurs peuvent avoir empilé plus d'une unité de combat amie dans un hex à la fin de la phase des mouvements. Il en coûte **1** point de mouvement pour empiler une unité avec une autre. On peut **traverser** l'hex d'une unité sans surcoût. EXCEPTION : Marche de route (3.2).*

3.1 Limites d'empilement
Le nombre d'unités autorisées dans un hex est limité :
3.11 Commandant dans l'hex: Un hex avec un commandant peut contenir jusqu'à deux unités d'infanterie et/ou de train et trois unités de cavalerie et/ou mixte *(voir 16.4 et 13.14).* Ces unités n'ont pas à appartenir au même groupement. EXEMPLE : Commandant plus 1x Inf., 1x train, 1x brigades subdivisionnaires, 1x cav., 1x mixte, 3x vedettes.
3.12 Pas de commandant dans l'hex : Si il n'y a pas de commandant dans l'hex, deux unités de combat quelconques peuvent être empilées, quelle que soit leur taille ou leur type. Elles peuvent appartenir à n'importe quel groupement, mais elles ne peuvent pas comprendre de train.

3.13 Subdivision d'infanterie: Ces unités de la taille d'une brigade comptent comme de la cavalerie pour l'empilement *(voir 16.51).*
3.14 Unité à empilement libre : Les commandants, les vedettes, les pontons déployés et tous les autres marqueurs ne sont pas pris en compte pour la limite d'empilement, ne paient pas le MP d'empilement, et les autres unités n'ont pas à payer pour être empilées avec eux.
3.15 Vedettes : on limite chaque hex à 3 vedettes.

3.2 Marche de route

Une unité en marche de route ne peut pas être empilée *(voir 8.22.C)*. Une unité qui n'est pas en marche de route peut ***traverser*** d'autres unités amies ***n'***étant ***pas*** en marche de route. Il n'y a pas de surcoût en MP pour traverser un hex occupé par un ami.

4.0 ZONES DE CONTROLE

Les six hex qui jouxtent une unité de combat sont sa zone de contrôle. EXCEPTION : si un bord d'hex de rivière s'interpose (avec un pont ou sans), ou si l'hex adjacent est un hex de ville fortifiée, alors il n'est pas dans la ZOC de l'unité. Toutes les unités de combat exercent une ZOC à tout moment indépendamment de la phase ou du tour du joueur, même si l'hex est occupé par une unité ennemie, ou dans la ZOC d'une unité ennemie (EZOC). Les unités du train n'ont pas de ZOC.
Chaque hex de ZOC représente un bataillon d'infanterie ou un régiment de cavalerie détaché pour harceler l'approche de l'ennemi
Si une unité de combat amie est dans une EZOC, les deux unités adverses sont également et symétriquement affectées par la ZOC de l'autre. La présence d'une unité amie dans une EZOC ne supprime pas l'effet de l' EZOC.
EXCEPTION : *(voir 7.22).*

4.1 Engagement

Entrer dans une EZOC est appelé un "engagement".
4.11 Une unité de combat peut librement entrer dans une EZOC mais ne peut continuer de se déplacer que jusqu'à ce que : (1) elle batte en retraite ***avant*** ou après un combat, (2) ***l'adversaire*** batte en retraite ou soit éliminé, (3) elle se ***désengage*** durant un tour nocturne ou un tour avec orage, (4) l'unité qui se déplace fasse une ***répulsion*** avec succès *(voir 10.0)*.
4.12 Un commandant et un train ne peuvent pas entrer volontairement dans une EZOC à moins qu'une unité de combat amie n'occupe aussi l'hex *(voir 8.14F)*.

4.2 Désengagement nocturne

Les unités doivent quitter les EZOC durant leur phase amie de désengagement nocturne ou d'orage, mais elles ne peuvent se déplacer que de deux hex maximum pour se désengager, et elles ne peuvent pas entrer dans une autre EZOC ce faisant. Si on n'a pas un tel hex à sa disposition, l'unité reste engagée *(ce n'est pas la même chose qu'une retraite après un combat, 11.42)*.

4.3 ZOC pendant la phase des combats

4.31 Les unités engagées doivent attaquer :
Lors de la phase des combats, chaque unité de combat en phase qui se trouve dans une ZOC ennemie ***doit*** attaquer. Chaque unité de combat ennemie qui se trouve dans la ZOC d'une unité de combat en phase doit être attaquée.
EXCEPTION *: De la cavalerie ou des vedettes qui attaquent ou qui défendent peuvent battre en retraite avant un combat, tant qu'elles ne sont pas dans la ZOC d'une unité de* ***cavalerie*** *disposant d'une capacité de mouvement égale ou supérieure (voir 16.2).*
4.32 Retraite et avance dans des ZOC : Sur un résultat de combat de " Dr " (ou " Dr2 ", etc.) des unités de combat doivent battre en retraite hors de la ZOC ennemie. Toutefois, elles ne peuvent jamais battre en retraite dans une EZOC (même si il y a une unité amie qui occupe l'hex).
EXCEPTION *: (voir 4.4.)*. Elles sont éliminées si il n'y a pas d'hex libre d' EZOC disponible pour leur retraite. Les unités de combat victorieuses peuvent avancer dans l'hex ennemi évacué même si cet hex est dans une EZOC, même si elles avancent d'une EZOC dans une autre.

4.4 ZOC des vedettes

Les vedettes ont des ZOC flexibles à travers lesquelles les unités de combat ennemies peuvent battre en retraite (*voir 10.0 et 13.0)*. Une unité de combat peut battre en retraite dans la ZOC d'une vedette ennemie, mais pas si il s'agit d'une retraite avant un combat.

Qu'est-ce qu'une retraite avant un combat ? Lorsqu 'elle est réalisée par des vedettes, une retraite avant un combat représente une courte mission de reconnaissance au dernier moment, avant le début d'une bataille. Une " bataille " telle que la Bataille d'Abensberg, est avant tout la somme de nombreux combats autonomes.

Ceci signifie que toutes les retraites de vos vedettes (au moins) devraient probablement être effectuées avant qu'aucun combat ne soit traité (il n'y a pas de règle à cet effet).
Les vedettes s'approchent jusqu'à être en vue des vedettes ennemies, ou, si elles ont réussi à les éviter, peut être jusqu'à la ligne des piquets de l'infanterie légère de l'adversaire. (Si les vedettes allaient au-delà de ce point, elles seraient obligées d'engager cette unité ennemie-là). Même sans réel affrontement, après leur repli, les vedettes seront partiellement en désordre ; du moins certains cavaliers auront détalé en pagaille. Dès lors, si cette unité en repli qui est dans un état de désordre partiel devait tomber sur un quelconque adversaire, elle serait incapable d'agir avec ensemble en tant qu'unité, et donc elle devra éviter la rencontre d'un ennemi sur le chemin du retour, à moins qu'elle soit capable de se réorganiser.
Quand une unité plus importante tente d'effectuer une retraite avant un combat, d'un autre côté, il peut lui arriver des problèmes. Si, par exemple, de la cavalerie lourde plus lente rencontre de la cavalerie ennemie, la cavalerie lourde n'est pas autorisée à battre en retraite avant le combat (voir 16.2), mais est automatiquement impliquée dans le combat.

EXEMPLE: *Deux unités françaises encerclent l'unité autrichienne. L'Autrichien peut battre en retraite –uniquement suite à un combat- à travers la ZOC de l'une ou l'autre des unités françaises seulement si l'unité à côté de laquelle elle passe pendant sa retraite est une vedette.*

5.0 COMMANDANTS

Chaque unité de commandant représente la personne désignée ainsi que l'état-major et son escorte qui l'accompagnent. Les commandants ont quatre fonctions importantes :

.. *Ils mettent les unités de combat* aux ordres *(voir 7.0) de sorte qu'elles puissent se déplacer en tant que groupement et non individuellement.*

. *Ils* réorganisent *les unités de combat éliminées (voir 6.0).*

. *Ils facilitent* l'avance après un combat *de plus d'une unité de combat victorieuse (voir 11.46).*

. *Ils facilitent l'empilement (voir 3.11).*

5.1 Types de commandants

Les commandants se présentent sous deux types : les commandants en chef et les officiers généraux.

5.11 Commandants en chef : Les commandants en chef sont situés au sommet de la " chaîne de commandement ". Un commandant en chef peut réorganiser ou mettre aux ordres des officier généraux ou des unités amies indépendamment de leur groupement. Chaque commandant en chef a un niveau de commandement qui est le nombre de points de commandement qu'il peut mettre en oeuvre pendant une phase de commandement donnée. Avec chaque point de commandement, il peut mettre aux ordres un officier général ***plus*** une unité de combat.

EXEMPLE: *Napoléon, avec un niveau de commandement de 3, peut mettre aux ordres trois officiers généraux et trois unités de combat durant un tour donné.*

5.12 Officiers généraux : les officiers généraux sont le deuxième maillon de la " chaîne de commandement ".. Ils sont en charge de groupements spécifiques. Un officier général commande toutes les unités de combat dont sa désignation du commandement leur est commune.

EXEMPLE: *Vandamme commande le VIIIème Corps (des wurtembergeois sous le contrôle du joueur français). Toutes les unités de combat qui portent la désignation du VIIIème Corps font partie du groupement de Vandamme, et ne peuvent être mises aux ordres que par lui, ou par un commandant en chef. Aucun autre officier général de Corps ne peut mettre aux ordres ces unités de combat (*EXCEPTION *: 5.16, 5.17).*

5.13 Initiative des officiers généraux : Chaque officier général a son propre niveau d'initiative qu'on utilise pour déterminer si il se déplace lorsqu'il n'est pas relié à la " chaîne de commandement ". Si l'officier général obtient un dé inférieur ou égal à son niveau d'initiative, il est aux ordres *(voir 2.11A2).*

5.14 Officiers généraux de remplacement: Chaque camp dispose d'un certain nombre d'officiers généraux de remplacement qui entrent en jeu si (et seulement si) un officier général de Corps est capturé. Un remplaçant entre en jeu automatiquement au début de la prochaine phase du commandement amie, empilé avec l'une des unités de combat amies de ce groupement. Il peut opérer tout comme l'officier général qu'il remplace pour le groupement de cet officier *(*EXCEPTION *: 5.16)*. Les commandants de remplacement sont choisis au hasard (seul Rapp peut commander les unités germanophones des VIIème et VIIIème Corps).

5.15 Napoléon: Si Napoléon est empilé avec une force qui est engagée, le rapport de forces du combat qui suit est décalé d'une colonne en sa faveur, selon le souhait du joueur français.
EXEMPLE : *Napoléon participe à une attaque à un contre un, le rapport est décalé à 1 ½ : 1. Si Napoléon défend et le rapport de forces est de 3 contre 1, il est réduit à 2 contre 1.*
5.16 Davout & Masséna & Liechstenstein : Ces commandants en chef sont aussi officier général de leur groupement particulier. Leurs unités sont toujours aux ordres, quand elles sont à portée de commandement de leur commandant. Ces commandants peuvent également commander une autre unité n'étant pas de leur Corps. Au cas où l'un de ces commandants en chef est éliminé, il est remplacé par un officier général de remplacement.
5.17 Ad Hoc: *Lannes, Bessières, et Liechtenstein se voyaient confier temporairement différentes unités pour créer des formations ad hoc.* ***Toute*** unité française (pas allemande) peut se joindre à un Corps ad hoc. Toutes les unités françaises empilées avec Lannes ou Béssières respectivement constituent leur Corps ad hoc à ce moment-là. Ces Corps ad hoc ne sont pas pris en compte pour la démoralisation des Corps. Des unités ad hoc peuvent tracer une ligne de ravitaillement avancée jusqu'à n'importe quel train de bagages ami.

5.2 Escortes des commandants

L'état-major de Charles était composé de 18 officiers au grade de général plus un escadron de dragons et 2 compagnies d'infanterie. Dans l'armée autrichienne, les quartiers généraux des Corps avaient quatre colonels et 9 officiers d'état major escortés par un demi escadron de dragons et une compagnie d'infanterie.
Les escortes des commandants ressemblent à des vedettes. Quand il ***n***'est ***pas*** empilé avec une unité de combat amie (et seulement dans ce cas), un commandant est considéré comme une vedette avec une force de combat de **1/2** et avec ***toutes*** les facultés d'une vedette *(voir 13.0)* – excepté pour ce qui suit :
5.21 ZOC : Un commandant peut se déplacer ***et battre en retraite*** après un combat d'EZOC en EZOC si chaque hex est occupé par des unités de combat amies.
5.22 Capture: Un commandant peut être capturé lors d'une retraite ***après*** un combat ou une répulsion *(voir 11.42 et 5.32)*. Si son joueur fait un **6** au dé (après modificateurs) le commandant (et son escorte) est capturé et retiré du jeu. Sur **1-5** le commandant peut battre en retraite *(voir 5.14, officiers généraux de remplacement)*.
5.23 Modificateur du dé de capture :
Si le test de capture fait suite à un combat (et non une répulsion), on soustrait du dé un éventuel niveau de commandement du commandant.
EXEMPLE : une attaque française avec un rapport de forces de 2 :1 a comme résultat **Dr**. Le défenseur fait battre en retraite ses unités de combat, puis détermine si il y a capture du commandant. Le niveau de commandement de Charles est "[2]", qui fournit un modificateur de dé de " -2. "
5.24 La capture peut se produire après les résultats Ae ou De
Un commandant peut être capturé lors d'un résultat de combat " De " (losqu'il défend) ou " Ae " (lorsqu'il attaque), selon la même procédure que celle définie en 5.22 et 5.23. Si il n'est pas capturé, le commandant doit être déplacée sur l'unité amie la plus proche. Si il n'y a pas d'unité amie à portée de la capacité de mouvement du commandant, il peut aller vers n'importe quel hex à l'intérieur de sa capacité de mouvement (en respectant 8.0 Mouvement).

5.3 Avance et retraite

Les commandants empilés avec des unités de combat amies peuvent toujours ***engager*** et ***avancer*** avec leur pile.
5.31 Commandants et avance après un combat : Un commandant au côté de ***toutes*** les unités (non démoralisées) de sa pile peut avancer d'un hex dans l'hex évacué par l'adversaire suite à un combat, sauf pendant un tour avec de la pluie.
5.32 Commandants et retraite après un combat : Dans une retraite après un combat ou après une répulsion, avant que les commandants ne puissent accompagner les unités de combat avec lesquelles ils étaient empilés, chaque commandant de la pile qui bat en retraite est soumis à un jet de dé distinct pour déterminer si il est capturé *(voir les tables)*.

5.4 L'Archiduc Charles

Erzherzog Karl, commandant suprême autrichien, peut avoir souffert de crises d'épilepsie. Les gens mal informés les considéraient avec terreur, et il fallait cacher Charles lorsqu'elles survenaient. On pense que Charles a subi une crise le 20 avril, laissant la plus grande partie de l'armée autrichienne ne rien faire pendant l'après midi, perdant de ce fait l'initiative.

5.41 Arrivée de la crise : A chaque fois qu'une unité autrichienne d'infanterie ou mixte est éliminée, le joueur autrichien jette un dé (jeter un dé ***seulement*** la première fois dans chaque tour de jeu où une telle unité est perdue). Si le résultat est 1, Charles subit une crise. Par partie, Charles ne peut subir qu'une seule crise, d'un tour de jeu complet.
5.42 Tour où elle prend effet : La crise prend effet à partir de la phase du commandement du tour suivant. EXCEPTION : *si l'unité éliminée était dans le rayon de commandement de Charles, l'effet débute au moment où l'unité est éliminée et se termine à la fin de la même phase un tour de jeu plus tard*.
5.43 Effets de la crise : Quand la crise de Charles survient, on marque Charles comme étant " hors de contrôle ". Il peut se déplacer de 5 MP (seulement), mais il ne peut pas exercer de commandement ni réorganiser des unités, ni participer à une avance après un combat. Si la crise de Charles survient pendant un tour nocturne, aucun ordre de marche ne peut être transmis pendant ce tour *(voir 7.42).*

6.0 REORGANISATION

La réorganisation permet de remettre en jeu avec une capacité réduite des unités de combat qui ont été éliminées au combat. Les officiers généraux réorganisent les unités de leur groupement.

6.1 Eligibilité à une réorganisation

6.11 Unités éliminées définitivement
Les unités déclarées "éliminées définitivement" auraient pu être réorganisées, mais pas dans les limites temporelles de ce jeu.
Les unités éliminées définitivement ***ne*** peuvent ***pas*** être réorganisées. Les unités qui suivent sont inéligibles à une réorganisation, et elles sont placées dans la case des unités éliminées définitivement ["PEU box"] {Trad : Permanently Eliminated Units} quand elles sont perdues au combat :

A. **Déjà réduites** : une unité déjà à sa capacité réduite quand elle est éliminée.
B. **Encerclée** : une unité éliminée au combat par un résultat **Ae, A1/2, De, D1/2, ou Ex** alors qu'elle est encerclée par une combinaison d'unités de combat ennemies, d'EZOC, ou de bords d'hex de rivière.
C. **Incapable de battre en retraite complètement** : une unité incapable de battre en retraite sur la totalité de la distance spécifiée par son résultat de " retraite " peut devoir être placée dans la case PEU sur un dé (modifié) de 4, 5 ou 6 *(voir 11.44)*.
D. **Pas de capacité réduite** : une unité sans pion à capacité réduite. EXCEPTION *: les vedettes (voir 6.3).*
E. **Retraite via un pont** : chaque unité qui bat en retraite via le même pont pendant la même phase des combats risque l'élimination et on doit jeter un dé *(voir 11.43).*

6.12. Unités ralliées : {trad : Recovered} quand elles sont éliminées, les unités de combat qui sont éligibles à une réorganisation sont placées dans le cadre des unités en attente de réorganisation [UAR box] {Trad : Units Awaiting Reorganization}, dans la section des non ralliées {trad : Unrecovered}.

UNITES EN ATTENTE DE REORGANISATION
Non ralliées
ralliées
|
(Éligibles à une réorg.)
V
Stockage des unités à pleine capacité
PEU

6.13 Ralliement: Au début de ***chaque*** segment de réorganisation ami d'un tour de jeu diurne, le joueur en phase peut jeter un dé d'initiative à comparer au niveau d'initiative pour chaque unité dans la section des non ralliées du cadre UAR. EXCEPTION : *on le fait automatiquement la nuit*. Avec un jet de dé réussi, le pion de l'unité à pleine capacité est placé dans la case de stockage des unités à pleine capacité {Trad : full strength holding box}, et le pion à capacité réduite est placé dans la section des ralliées de l'UAR. Seules les unités de combat à capacité réduite dans la section des ralliées du cadre UAR sont éligibles à une réorganisation.
6.14 Echec du ralliement : si l'unité rate son test d'initiative, elle reste dans la section des non ralliées du cadre UAR. Au début de chaque segment de réorganisation ami d'un tour nocturne, le joueur en phase transfère dans la case de stockage des unités à pleine capacité toutes les unités de combat qui se trouvent encore dans la section des non ralliées ; et il place leur version à capacité réduite dans la section des ralliées.
6.15 Prérequis pour les commandants: pour réorganiser, un commandant doit être au moins à

4 hex de la plus proche unité de combat ennemie, y compris des vedettes (3 hex intermédiaires sans unité de combat ennemie). Un commandant n'a pas besoin d'être aux ordres pour réorganiser des unités de combat. Un officier général ne peut réorganiser que les unités de combat qui appartiennent à son groupement. Un commandant en chef peut réorganiser une unité de combat de n'importe quel groupement ami. Un commandant qui réorganise ne peut pas faire partie de la chaîne de commandement pour le reste de ce tour. EXCEPTIONS *: réorganiser des vedettes n'affecte pas les capacités de commandement d'un commandant ;* ***et*** *il n'y a pas de distance minimum vis à vis des adversaires (voir 6.3 et 13.3).*

6.2 Procédure de réorganisation

6.21 Réorganiser des unités non démoralisées : un commandant éligible peut automatiquement réorganiser jusqu'à deux unités de combat par segment de réorganisation ami. Le joueur en phase retire simplement les unités de combat à capacité réduite de la section des ralliées de la case UAR et les place sous le commandant qui les a réorganisées *(pour les unités démoralisées, voir 12.24)*.

6.22 Réorganiser l'hex du commandant: Une réorganisation peut avoir lieu dans n'importe quel terrain. Si le fait de placer des unités de combat réorganisées viole la limite d'empilement, les unités de combat déjà là peuvent être déplacées.

6.23 Marqueurs "hors de contrôle" : chaque commandant qui tente une réorganisation pendant ce segment (avec succès ou non) est marqué par un marqueur " hors de contrôle " jusqu'au prochain segment du commandement ami. EXCEPTION *: réorganiser des vedettes ne nécessite pas un marqueur " hors de contrôle "*. Les officiers généraux ainsi marqués ne peuvent pas être mis aux ordres durant le segment du commandement qui suit juste après.

6.3 Réorganiser des vedettes

A la différence des unités de combat normales, une vedette réorganisée peut être remise en jeu à pleine capacité *(voir 6.15).*

6.31 Vedettes encerclés : Une vedette encerclée au moment de son élimination ***ne*** peut ***pas*** être réorganisée et elle est placée directement dans la case PEU.

6.32 Résultats d'élimination : Une vedette éliminée au combat va immédiatement dans la section des ralliées, à moins qu'elle n'ait été encerclée quand elle a été éliminée.

6.33 Qui peut réorganiser : Une vedette appartient à un groupement spécifique et doit être réorganisée par l'officier général de ce groupement (ou par des commandants en chef). Une vedette indépendante ou une vedette sans officier général ne peut être réorganisée que par un commandant en chef.

7.0 COMMANDEMENT

Chaque armée a une chaîne de commandement qui représente la façon dont les ordres sont transmis via les échelons des quartiers généraux. Les maillons tout en bas de la chaîne sont les unités de combat individuelles. Les maillons intermédiaires sont les officiers généraux des groupements (Corps). Au sommet on trouve les commandants en chef. Durant chaque segment du commandement, le joueur en phase détermine celles de ses forces qui sont incluses dans la chaîne de commandement et celles qui sont hors de contrôle. Les unités hors de contrôle doivent tester leur initiative (voir 7.15) avant de pouvoir bouger, et elles ne peuvent pas avancer après un combat.

7.1 Séquence du commandement

Durant le segment du commandement ami, le joueur en phase utilise la procédure suivante pour déterminer ceux de ses officiers généraux (et celles de ses formations) qui sont aux ordres.

7.11 Allocation de points de commandement : Un commandant en chef possède un nombre de points de commandement égal à son niveau de commandement. Le niveau de commandement est le nombre d'officiers généraux **et** d'unités individuelles que le commandant en chef peut mettre aux ordres. Le joueur en phase alloue ceux-ci aux formations (officiers généraux et unités individuelles) à portée de commandement du commandant en chef *(voir 7.2). Avec un niveau de 3, Napoléon peut mettre aux ordres trois officiers généraux plus trois unités de combat*. Si un point de commandement est alloué pour mettre aux ordres un officier général, alors toutes les unités de combat de son groupement qui sont à portée de son commandement sont automatiquement aux ordres.

7.12 Commandement d'unités individuelles : Chaque commandant en chef peut utiliser son niveau de commandement pour mettre aux ordres des unités individuelles *(voir 7.11)*. Pour être mise aux ordres, une unité doit être à portée de commandement du commandant en chef *(voir 7.2)*.

7.13 Test d'initiative des officiers généraux: Le joueur en phase réalise un test d'initiative pour chacun de ses officiers généraux qui n'est pas encore aux ordres : on jette un dé et on compare le résultat au niveau d'initiative de l'officier général. Si le dé est inférieur ou égal à ce niveau, l'officier général est aux ordres. Toutes les unités de combat de son groupement qui sont à portée de son commandement sont aux ordres. Si le dé est plus grand que le niveau d'initiative, alors on place un marqueur " hors de contrôle " sur l'officier général.

7.14 Marqueurs "hors de contrôle" : Après que tous les points de commandement ont été alloués, le joueur en phase place des marqueurs " hors de contrôle " (OOC) {Trad : Out of Control} au dessus de chacun des officiers généraux (ou des piles) qui n'est pas aux ordres. Si un Corps entier n'est pas aux ordres, on place le marqueur OOC sur l'officier général du Corps qui a raté son dé d'initiative. Si des unités individuelles du Corps sont aux ordres, alors que le reste du Corps est OOC, on place des marqueurs " aux ordres " sur les unités aux ordres, et on place le marqueur OOC sur l'officier général du Corps.

7.15 Test d'initiative des unités de combat : Pendant le segment des mouvements individuels, des tests d'initiative peuvent être réalisés pour toutes les unités hors de contrôle (sauf celles à portée de commandement de leur officier général qui aurait raté son dé d'initiative).. Si l'unité de combat OOC réussit ce test, elle ***peut bouger***, mais ***son marqueur " hors de contrôle " n'est pas retiré*** et, en conséquence, elle ne peut pas avancer après un combat.

7.16 Effets de la démoralisation : Lorsqu'un groupement ou une unité est démoralisé, on ajoute un (+1) au dé du test d'initiative de l'officier général et/ou des unités de combat.

7.2 Portée de commandement

Un officier général ou une unité de combat ne peut être mis aux ordres par un commandant en chef qu'à portée de commandement. La portée de commandement varie selon la façon dont elle est tracée. La portée de commandement est la même pour les officiers généraux et les commandants en chef. Sans compter l'hex de l'officier général, la portée de commandement est de :

A. 2 Hex si aucun hex (ou juste un) n'est une route ou une piste

B. 3 Hex si les deux premiers hex ou les deux derniers sont reliés par une route/piste.

C. 4 Hex si elle est tracée uniquement via des routes/pistes

7.21 Portée de commandement des marches de route: En colonne de marche de route, les unités d'un même groupement peuvent faire partie de la chaîne de commandement. Une unité est considérée comme étant aux ordres si elle est :

A. en marche de route et

B. à moins de deux hex d'une autre unité de son groupement, reliée par une route ou une piste, qui est elle-même déjà aux ordres.

7.22 Restrictions à la portée de commandement : La portée de commandement ne peut pas être tracée à travers un hex occupé par une unité de combat ennemie ou un bord d'hex de rivière sans pont (les EZOC ne bloquent pas la portée de commandement).

7.3 Hors de contrôle

Si, à la fin d'une phase amie du commandement, un officier général ou une unité de combat est hors de contrôle, il le reste jusqu'au prochain segment du commandement ami, quand tous les marqueurs " hors de contrôle " sont retirés. Un officier général ou une unité de combat qui est aux ordres à la fin de la phase amie du commandement est aux ordres jusqu'au prochain segment du commandement ami. EXCEPTION : *voir 5.42*.

7.31 Hors de contrôle : conséquences sur les mouvements : Une unité de combat qui est hors de contrôle peut consommer la totalité de sa capacité de mouvement pendant le segment des mouvements individuels, ***uniquement*** si elle réussit un test ***d'initiative*** individuel *(voir 7.15).*

7.32 Hors de contrôle : conséquences sur les combats : Une unité de combat qui est hors de contrôle ne peut pas ***avancer après un combat***. Une unité de combat n'a pas besoin d'être aux ordres pour attaquer (toute unité dans une ZOC ennemie au début de la phase des combats doit attaquer).

7.4 Ordres de marche

Les ordres étaient transmis par des officiers montés sur des coursiers.. Cette fois-là, ils chevauchaient des montures de troupe empruntées à la 1ère Division de cavalerie lourde de Nansouty. Parfois, ils ne parvenaient pas à destination, et des copies des documents étaient couramment envoyées.

Un ordre de marche {Trad : March Order} permet à une formation de se déplacer durant chaque segment ami des mouvements sur ordre où l'ordre est en vigueur (et aussi durant les phases des marches nocturnes), quelle que soit la

portée de commandement *(voir 7.2)*. Une formation *(voir glossaire)* peut recevoir un ordre de marche si il s'agit d'un renfort, ou si c'est la force ***unique*** sélectionnée la nuit *(voir 7.42)*. Un ordre de marche perdure tour après tour jusqu'à ce que la première unité de la formation atteigne sa destination *(voir 7.45)*.

7.41 Renforts: Une formation en renfort ne peut être soumise à un ordre de marche que lors du tour de son arrivée sur la carte, même si son arrivée peut être indéfiniment retardée par le joueur. Le nombre d'unités en renfort ou de formations en renfort qui peuvent être soumises à un ordre de marche pour un tour donné n'est limité que par le nombre de forces en renfort qui arrivent lors de ce tour.

7.42 Une seule formation : Une seule formation *(voir glossaire)* sur la carte à moins de 27 MP *(tracés comme une ligne pivot – voir 14.1*) du commandant en chef de l'armée sur la carte (Charles ou Napoléon), peut être soumise à un ordre de marche lors de chaque phase nocturne du commandement, et avant le début de la partie *(voir 19.5)*, indépendamment du commandement *(voir la séquence de jeu, 2.2)*.

7.43 Préciser l'hex objectif: Le joueur doit spécifier secrètement l'hex objectif sur une fiche d'ordres lorsque l'ordre de marche est émis. Cet objectif doit être révélé au joueur adverse à la fin de la partie. L'objectif peut être un village, une ville ou une ville fortifiée sur la carte. Pour chaque formation soumise à un ordre de marche, le joueur doit écrire le nom de l'officier général ou la désignation de(s) unité(s) individuelle(s) concernée(s). Une force ne peut avoir qu'un objectif à la fois.

7.44 Mouvement d'une formation soumise à un ordre de marche : La force doit se déplacer lors de chaque tour qui suit, en commençant par le tour du matin qui suit (ou son tour d'arrivée), aussi vite que possible, jusqu'à atteindre son objectif. L'unité soumise à un ordre de marche doit prendre la route la plus courte (en terme de points de mouvement) vers son hex objectif. Une formation ne peut pas pénétrer dans une EZOC pendant qu'elle est soumise à un ordre de marche. Si son chemin devait la placer dans une EZOC, la formation doit s'arrêter en dehors de l'EZOC. Une formation à qui a été transmis un ordre de marche devrait se déplacer du maximum de son potentiel de mouvement à chaque tour. La formation ***n'a pas*** l'obligation d'utiliser une marche de route.

7.45 Formations qui voient leur ordre de marche annulé : Quand une unité d'infanterie (ou mixte) de la formation atteint son objectif, l'ordre de marche est annulé et n'est plus en vigueur. Une formation voit son ordre de marche annulé à la fin d'une phase quelconque où :

A. une unité d'infanterie de la formation atteint son objectif ;
B. une unité de la formation se déplace ***adjacente*** à une EZOC ;
C. au libre choix du joueur, si la formation est ***aux ordres*** pendant la phase du commandement amie
D. Si la formation rencontre une colonne amie en marche de route (voir 8.22 D).

7.46 Ordres de marche la nuit : La nuit (sous réserve de 7.43 et 7.44), une formation soumise à un ordre de marche peut dépenser son potentiel de mouvement complet. Les formations soumises à un ordre de marche sont les seules forces à pouvoir faire un mouvement normal, complet, pendant la phase de marches nocturne. Au choix du joueur, durant sa phase du commandement nocturne, l'hex objectif de l'ordre de marche de l'une de ses formations peut être modifié.. Ce changement d'objectif compte comme " l'unique " transmission d'un ordre de marche. Un changement d'objectif ne cause pas de démoralisation

7.47 Ordre de marche autrichien de retraite générale : *L'armée autrichienne se déplaçait beaucoup plus rapidement lors d'une retraite que pour progresser (jusqu'à quatre fois plus vite).* Le joueur autrichien peut émettre un ordre de marche de retraite générale, qui est différent d'un ordre de marche normal en ce que (1) on considère que ***tous*** les commandants autrichiens et toutes les unités autrichiennes reçoivent l'ordre –y compris les forces hors de contrôle ; (2) l'hex objectif pour une unité donnée ***ne peut être que*** la source de ravitaillement sous contrôle ami la plus proche, en traçant cette ligne selon les règles sur le ravitaillement *(14.12)* ; (3) l'ordre peut être émis lors de la phase du commandement d'un tour quelconque, et il prend effet au début du tour de joueur ami suivant *(il peut être annulé selon 7.45A-C)*.

8.0 MOUVEMENTS

Lors de la phase des mouvements, le joueur en phase peut déplacer tous, aucun ou quelques uns de ses unités et de ses commandants de la totalité de leur capacité de mouvement dans n'importe quelle direction, en fonction de leur état de commandement, de leur initiative, des restrictions du terrain, et de la présence d'unités ennemies et d'EZOC. Une unité doit être aux

ordres, ou elle doit réussir un test d'initiative, pour être capable de se déplacer (voir 7.1 et 7.31).

8.1 Procédure d'un mouvement

Le joueur en phase peut déplacer ses unités individuellement ou sous forme de piles *(*EXCEPTION *: voir marche de route, 8.2)*. Qu'elle se déplace individuellement ou en pile, le mouvement doit être terminé avant de déplacer l'unité individuelle ou la pile suivante. Une unité ne peut se déplacer que d'un hex à un hex contigu en payant les MP pour chaque hex le long du chemin.

8.11 Terrain et mouvement : Chaque hex coûte un certain nombre de points de mouvement. Ce nombre de points de mouvement varie selon le terrain à l'intérieur de l'hex et sur le bord de l'hex traversé pour y entrer. Un " bord d'hex boisé " est un bord totalement recouvert graphiquement du motif des bois.

8.12 Coûts en points de mouvement *:* *(voir le tableau des effets du terrain imprimé sur le feuillet des tables & tableaux)*. Les coûts en MP sont déduits de la capacité de mouvement de l'unité au fur et à mesure qu'elle se déplace d'hex en hex. Tous les coûts en points de mouvement sont cumulés. Lorsque il reste à l'unité insuffisamment de points de mouvement pour payer le coût du prochain hex, cette unité doit s'arrêter de bouger *(voir 8.14)*.

EXEMPLE : *se déplacer d'un hex dégagé à un autre coûte un point de mouvement. Si un bord d'hex de ruisseau sépare les hex, le bord d'hex de ruisseau ajoute 2 MP supplémentaires. Une unité de combat d'infanterie traversant un bord d'hex boisé paie* **1** *point de mouvement supplémentaire. Traverser un bord d'hex qui est bordé par des bois sur chaque rive d'un ruisseau coûte 2 points de mouvement en plus pour un total de 4*.

8.13 Coûts pour la cavalerie: Le train, les commandants, et les vedettes paient le même coût que la cavalerie dans tous les types de terrain.

8.14 Restrictions aux mouvements:

A. Lors d'une même phase des mouvements, une unité ne peut jamais consommer plus de points de mouvement que sa capacité de mouvement.

EXCEPTION *: si le coût du terrain de l'hex et du bord de l'hex est supérieur à la capacité de mouvement imprimée sur l'unité, l'unité peut se déplacer d'***un hex** *par tour.*

B. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être épargnés d'un tour sur l'autre. Quand une unité cesse de se déplacer, tous les points de mouvement inutilisés sont perdus. Les points de mouvement ne peuvent pas être donnés ou prêtés à d'autres unités qui n'ont pas encore bougé.

C. Une fois que le joueur en phase a lâché le pion qu'il est en train de déplacer, il ne peut plus recommencer à déplacer ce pion sans l'autorisation de son adversaire.

D. Deux unités de combat maximum peuvent terminer la phase des mouvements empilées dans un même hex, à moins qu'un commandant ne soit présent *(voir 3.11)*.

E. Une unité de combat doit s'arrêter dès qu'elle entre dans une EZOC.

EXCEPTION *: voir 10.0, Répulsion*.

F. Une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité de combat adverse. Un train ne peut entrer dans une ZOC ennemie que si l'hex est également occupé par une unité de combat amie. Un commandant (mais pas une unité) ***peut*** se déplacer de ZOC ennemie en ZOC ennemie si chacun de ces hex est occupé par des unités de combat amies.

G. Une unité doit être aux ordres ou réussir un test d'initiative pour être capable de se déplacer *(voir 2.11B)*.

8.2 Marche de route

Ce n'est qu'entre le demi siècle qui va de la Guerre de Sept Ans aux guerres napoléoniennes, que les européens ont introduit les routes pavées. La Grande Armée savait tirer parti de la plus grande mobilité qu'elles rendaient possible. Pour bénéficier au mieux des routes, une unité devait constituer une colonne longue et étroite : les transports au milieu, les fantassins marchant sur chaque bas-côté.

8.21 Procédure de marche de route: {Trad : Road March}Toutes les unités (y compris le train) peuvent utiliser la marche de route. Dès que le joueur en phase commence à déplacer une unité sur une route, il déclare qu'elle va utiliser l'avantage qu'offre la route, et on la marque avec un marqueur " marche de route ".. Une telle unité est " en marche de route " jusqu'à ce qu'on déclare qu'elle ne l'est plus.

NOTE : *il n'y a aucun coût à déclarer une marche de route, et aucun coût pour orienter la flèche directionnelle sur le marqueur.*

Le joueur peut déclarer une unité en marche de route à n'importe quel moment du mouvement de l'unité, mais elle ne paie pas les prix des mouvements en marche de route avant qu'elle ait été déclarée. Chaque hex d'une route à une route contiguë (pas une piste) coûte ½ point de mouvement en marche de route, et il n'y a pas de surcoût pour les ponts (une unité de cavalerie avec 6 points de mouvement pourrait au maximum parcourir jusqu'à 12 hex le long d'une route). Une unité en marche de route n'a pas l'obligation de rester sur des hex de route, mais elle est en marche de route jusqu'à ce que le marqueur " marche de route " soit retiré *(voir 8.23)*.

8.22 Restrictions: les restrictions (A-J ci-dessous) s'appliquent aux unités de combat et au train (les vedettes et les commandants ne tiennent pas compte des restrictions pour les marches de route et les unités en marche de route ne tiennent pas compte d'eux). Une unité en marche de route :

A. **ne** peut **pas** faire une attaque normale pendant la phase des combats.
B. doit tenter une répulsion si elle entre dans une EZOC.
C. **ne** peut **pas** être empilée ou se déplacer comme élément d'une pile.
D. **ne** peut **pas** traverser un hex contenant d'autres unités en marche de route.
E. **ne** peut **pas** entrer dans un hex relié par route à une unité amie adjacente qui serait en marche de route.
F. **peut** terminer la phase des mouvements adjacente à des unités amies qui **ne** sont **pas** en marche de route.
G. **peut** traverser des unités qui ***ne*** sont ***pas*** en marche de route ; cependant, ces dernières ***ne*** peuvent ***pas*** traverser une unité en marche de route.
H. **n**'est **pas** pénalisée d'être en marche de route si elle est attaquée, mais elle retire immédiatement son marqueur " marche de route ".
I. peut quitter la route et rester sous un marqueur " marche de route ".
J. est aux ordres si elle est à moins de deux hex d'une autre unité de son groupement déjà aux ordres.

On considère qu'une unité en marche de route fait marche durant cinq heures, et se repose une heure sur six. Une unité en marche de route doit faire des répulsions (cf B ci-dessus), parce que seule son avant-garde (probablement un régiment d'infanterie légère renforcé) pourrait attaquer à partir de la colonne de marche. Cependant, si cette répulsion devait échouer, l'unité commencerait sa concentration et évoluerait vers une disposition en bataille. Il est peu fréquent qu'une attaque ennemie surprenne une unité en marche de route parce qu'elle devrait avoir le temps de se replier pour se mettre en ordonnance linéaire.

8.23 Retirer les marqueurs " marche de route " : On ne peut pas retirer le marqueur " marche de route " d'une unité dans une EZOC pendant la phase des mouvements amie. Il en coûte un point de mouvement pour retirer volontairement un marqueur " marche de route " d'une unité de combat ou de train pendant la phase des mouvements. *Les commandants non accompagnés et les vedettes n'ont pas besoin des marqueurs " marche de route " – ils paient toujours le prix d'un déplacement sur route.* EXEMPLE : *une unité de combat ayant une capacité de mouvement de 5 pourrait se déplacer sur un hex de route (1 MP), déclarer une marche de route et parcourir 2 hex le long de la route (1 MP), quitter l'hex de route et entrer dans un hex dégagé (1 MP), consommer 1 MP pour retirer le marqueur " marche de route " (1 MP), puis se déplacer d'un hex supplémentaire pour entrer dans une ZOC ennemie (attaquant l'unité de combat ennemie lors de la phase des combats qui suit).*

8.24 Payer les coûts de la piste sur la route : {trad : trail} une unité qui se déplace le long d'une route (ou d'une piste) paie 1 point de mouvement par hex si elle se déplace d'un hex de piste ou de route vers un hex connexe de piste/route, qu'elle soit en marche de route ou non. Une unité n'a pas besoin d'être en marche de route pour obtenir le bénéfice d'une piste.

8.3 Ponts et ponts de ruisseau

Un pont enjambe une rivière et il est décrit par un symbole][sur la carte. Il n'y a pas de symbole pour décrire un pont de ruisseau. On considère qu'un pont de ruisseau existe là où une route ou une piste franchit un bord d'hex de ruisseau.

8.31 Ponts et mouvements: Une unité ne peut traverser un bord d'hex de rivière qu'en se déplaçant sur un pont. Il y a un surcoût d'1 point de mouvement (+1 MP) pour traverser via un pont ou un pont de ruisseau. Il y a un surcoût de 2 points de mouvement (+2 MP) pour traverser via un ponton. EXCEPTION *: les unités en marche de route, les commandants, et les vedettes n'ont jamais de surcoût en MP pour traverser via un pont ou un pont de ruisseau ou un ponton. Les unités du train doivent utiliser les ponts (ou les*

ponts de ruisseau) pour franchir un bord d'hex de rivière (ou de ruisseau). Néanmoins, ils n'ont pas de surcoût en MP. Les trains de bagages ne peuvent pas traverser via un ponton.

8.32 Ponts et combat: une unité de combat ne peut attaquer à travers une rivière qu'à un pont en bon état. Lorsque toutes les unités de combat attaquent via un pont, la force de combat de l'unité en défense est doublée. Les zones de contrôle ne s'étendent pas à travers les ponts.. Les unités ne sont jamais obligées d'attaquer via un pont. NOTE : *le paragraphe ci-dessus s'applique uniquement aux ponts, pas* ***aux ponts de ruisseau*** *(voir aussi 16.12).*

MARQUEUR DE PONT ENDOMMAGE

8.33 Endommager et réparer un pont : Un pont peut être endommagé. *EXCEPTION : à Regensburg, le pont en pierre sur le fleuve ne peut pas être endommagé*. Un pont peut être réparé par des unités de combat des deux camps *(les pontons peuvent être détruits ou capturés – voir 9.17).* Rien ne peut traverser un pont endommagé.

8.34 Endommager un pont de ruisseau : Toute unité de combat aux ordres (sauf une vedette) peut essayer d'endommager un pont de ruisseau en consommant 1 point de mouvement dans l'un des deux hex jouxtant le bord d'hex du pont. Le joueur doit déclarer pourquoi il consomme ce point.

NOTE *: une unité dans une ZOC ennemie ne peut pas consommer le point de mouvement nécessaire pour entreprendre la destruction.*

Après avoir consommé le point de mouvement, le joueur en phase jette un dé. La tentative réussit sur 4 ou moins (on le marque avec un marqueur " pont brûlé " {Trad : burned bridge}). Lors d'un même tour, le nombre de tentatives de destruction que peut faire une unité de combat n'est limité que par les points de mouvement qu'il lui reste (une unité avec une capacité de mouvement de 5 pourrait faire jusqu'à 5 tentatives de destruction pendant le même tour). Un pont de ruisseau endommagé n'existe ni pour les mouvements ni pour les chemins de ravitaillement.

8.35 Endommager un pont : Sauf pour les précisions ci-dessous, la procédure pour endommager un pont est identique à celle pour endommager un pont de ruisseau.

A. Seules les unités d'infanterie (ou mixtes) aux ordres peuvent endommager un pont.
B. Il en coûte 2 points de mouvement à chaque tentative pour endommager un pont.
C. Une tentative pour endommager un pont réussit sur un dé de 3 ou moins.
D. Le pont en pierre de Regensburg ne peut pas être endommagé.
E. Les ZOC ne s'étendent pas à travers les ponts endommagés

8.36 Modificateur autrichien du jet de dé pour les ponts: Les autrichiens étaient lents à détruire les ponts. Le joueur autrichien doit ajouter +1 au dé quand il veut endommager un pont.

8.37 Réparer un pont: Réparer un pont endommagé est quasiment la procédure inverse de celle pour l'endommager. Il en coûte 1 point de mouvement pour réparer un pont de ruisseau, et 2 MP pour réparer un pont. Il n'y a que de l'infanterie aux ordres qui peut réparer un pont. Par ailleurs, les joueurs doivent également respecter les points suivants :

A. Aucune des extrémités du pont ne doit être occupée par une unité de combat ennemie.
B. Le joueur doit réaliser un dé de 4 ou moins pour réparer un pont de ruisseau ; 3 ou moins pour un pont.
C. Si l'une des extrémités du pont est dans une EZOC, le dé de réparation est augmenté de +2.
D. Si Napoléon accompagne l'unité de combat qui tente de réparer le pont, le dé de réparation est diminué de –2.

8.38 Traverser un pont réparé : Un pont peut être utilisé dès qu'il est réparé. Néanmoins, le coût pour traverser ce pont, uniquement lors de cette phase des mouvements, est égal au coût en points de mouvement qui ont été nécessaires à sa réparation. Toute unité de combat qui traverse le pont lors de cette phase des mouvements doit payer cette pénalité de mouvement.

8.39 Tracer un chemin de ravitaillement sur un pont réparé : Le pont peut être utilisé pour tracer des chemins de ravitaillement à partir du tour qui suit sa réparation.

9.0 TRAINS ET PONTONS

9.1 Unités du train

Les trains de pontons ont la faculté unique de construire des ponts *(voir 9.2)*. Les trains de bagages ont de l'importance pour le ravitaillement *(voir 14.1B)*. Les unités du train sont restreintes dans leurs mouvements.

9.11 Mouvements : Tous les trains ont une capacité de mouvement de 5 MP. Les unités du train paient les coûts de la cavalerie pour leurs mouvements. Elles peuvent utiliser la marche de route comme n'importe quelle autre unité. Durant

la **boue** ou l'orage, le coût de leurs mouvements est doublé pour tous les types de terrain.
9.12 Terrains avec restrictions : Le train ne peut pas entrer dans un hex de pente ou traverser un ruisseau ***sauf*** via une route ou une piste.
9.13 Trains et EZOC : Un train ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie à moins que l'hex ne soit occupé par une unité de combat amie.
9.14 Restrictions au combat : Un train n'a pas de force de combat et ne peut ni défendre ni attaquer.
9.15 Trains éliminés : Un train qui est retiré du jeu est placé dans la case des unités éliminées définitivement [case PEU]. Il ne peut pas être réorganisé.
9.16 Retraite des trains de pontons : Un train de pontons doit jeter un dé avant de battre en retraite lorsque le résultat d'un combat lui impose une retraite. Sur un 5 ou un 6, le train de pontons est abandonné et son joueur jette de nouveau un dé *(voir 9.17)*. Sur tout autre résultat, le train de pontons doit battre en retraite dans le même hex où l'unité de combat qui l'accompagnait a battu en retraite.
9.17 Destruction des trains de pontons : Un train de pontons peut être capturé intact sur un 1,2 ou 3, et il est détruit sur un 4,5 ou 6. Son joueur doit jeter un dé si il est dans une ZOC ennemie et qu'il n'est pas accompagné par une unité de combat amie (en outre, les trains de bagages peuvent être capturés – *voir 14.33*).
9.18 Initiative des trains de pontons: Un train de pontons se déplace automatiquement, sans avoir besoin de commandement, ***ni*** de jeter un dé d'initiative. Leur capacité de mouvement est de 5.
9.19 Groupements: A la différence d'un train de bagages, un train de pontons n'appartient pas à un groupement *(voir 19.24)*.

9.2 Pontons

Une unité de combat paie 2 points de mouvement pour traverser via un ponton, à moins que l'unité n'utilise une marche de route (ou à moins qu'il n'y ait un pont sur le même bord d'hex). Un ponton peut être déployé sur une rivière ou un ruisseau. Un ponton peut être construit sur un bord d'hex contenant un pont préexistant. Dans ce cas, le coût de +1 MP pour le pont préexistant ne s'applique plus, non plus que le +2 MP pour traverser via le ponton.
NOTE: *Une unité de train de pontons a un train imprimé sur sa face verso. Néanmoins, lorsque sa face drapeau est visible, on considère qu'il est attelé et sous forme de train. Quand sa face drapeau est visible, un train de pontons a une capacité de mouvement de 5.*
9.21 Déployer un ponton: Lors de la phase des mouvements amie, si un train de pontons est adjacent à un bord d'hex de rivière, le joueur en phase peut y déployer un ponton en retournant simplement le pion sur le bord d'hex, de sorte qu'il n'est plus dans aucun des deux hex. Déployer un ponton ne coûte aucun point de mouvement ; cependant, un train de pontons qui a sur lui un marqueur " marche de route ", ne peut pas déployer un ponton.
9.22 Restrictions à un déploiement : Si l'hex vers lequel le ponton devait être déployé est occupé par une unité de combat ennemie, le ponton ne peut pas être déployé. Un ponton peut être déployé vers une EZOC. Pour chaque extrémité qui serait dans un hex de pente, il faut qu'il y ait une route ou une piste dans l'hex *(voir 9.12)*.
9.23 Récupérer un train de pontons: Un ponton peut être récupéré comme train de pontons durant le segment de commandement ami en retournant simplement l'unité sur sa face drapeau. Un train de pontons peut être récupéré dans chacun des deux hex adjacents (on peut récupérer un ponton à une extrémité si l'autre extrémité est dans une EZOC). Un train de pontons doit être récupéré à l'étape " E " du segment du commandement (rien ne peut traverser via un ponton au tour où il est récupéré en un train de pontons). Un train de pontons peut se déplacer le tour même où il a été récupéré mais on ne peut pas le déployer pour créer un ponton.
9.24 Le tour du déploiement: Si le joueur en phase souhaite faire traverser des unités de combat sur un ponton le tour même où il est déployé, il jette un dé immédiatement avant que la première unité ne traverse (elle doit aller jusqu'au ponton avant qu'on jette le dé). Le résultat indique le nombre de points de mouvement qu'il en coûtera à une unité pour traverser le ponton durant ce tour. Un dé de 1, 2 = 2 MP ; 3,4 = 3 MP ; 5,6 = 4 MP. EXCEPTION *: voir 8.14 A.* Si c'est sur un pont préexistant il n'y a pas de surcoût *(voir 9.2).*
Modificateur : Si Napoléon est adjacent au ponton, on retire -2 au dé.
9.25 Impact d'un ponton sur les combats : Un ponton déployé n'a ni force de combat, ni capacité de mouvement, ni ZOC. Une fois déployé, il est en position fixe *(voir 11.31E)*.
9.26 Traverser un ponton ennemi : Via un ponton ennemi, les commandants et les unités de combat peuvent se déplacer, avancer après un combat, et battre en retraite à volonté. Un ponton

peut être récupéré en un train de pontons par le joueur adverse et il peut être capturé ou détruit *(voir 9.17)*. L'adversaire peut déployer un ponton capturé.

10.0 REPULSION

Pendant la phase des mouvements (uniquement), le joueur en phase peut tenter de déplacer des unités ennemies hors du passage de ses unités. Ce processus est appelé une répulsion. Pour qu'une répulsion réussisse, les unités doivent avoir un rapport de forces de 5 :1. NOTE : Une répulsion n'est pas un combat – elle fait partie des mouvements.

10.1 Procédure de répulsion

Une unité de combat qui démarre (ou entre) dans une ZOC ennemie peut repousser l'unité ennemie qui projette celle-ci. L'unité de combat qui tente une répulsion doit d'abord consommer les points de mouvement pour entrer dans l'hex contesté.

10.11 Traiter une tentative de répulsion : Le joueur en phase révèle l'identité des unités de combat qui tentent la répulsion, ainsi que des unités ennemies. La répulsion réussit si le rapport de forces est de 5 contre 1 (5:1) ou plus élevé. Une force qui se déplace doit repousser en même temps toutes les unités de combat ennemies qui projettent une ZOC dans son hex.

10.12 Effet du terrain sur une répulsion

A. Les forces de combat de chaque camp peuvent être modifiées par le terrain *(voir effets du terrain sur un combat)* ; les autres modificateurs d'un combat ne s'appliquent pas. La pile qui repousse paie le plus élevé des coûts en point de mouvement des hex occupés par les unités ennemies.

B. Une répulsion contre une ville fortifiée n'est pas autorisée.

C. Les unités qui battent en retraite ne peuvent pas passer à travers des bords d'hex de rivière *(voir 11.43)*.

10.2 Conséquences d'une répulsion

10.21 Conséquences d'une répulsion réussie : Si la répulsion réussit, alors l'unité ennemie repoussée bat immédiatement en retraite de 2 hex. La pile qui repousse doit entrer dans l'hex évacué (elle en a déjà payé le coût en points de mouvement). Si il y a plus d'un hex évacué, le joueur qui repousse en choisit un. Après une répulsion réussie, les unités peuvent continuer de se déplacer jusqu'à la limite de leur capacité de mouvement, et peuvent même tenter d'autres répulsions. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une même unité de combat peut êre repoussée pendant un même tour.

10.22 Conséquences d'une répulsion ratée : Si la tentative de répulsion échoue, la pile qui repousse cesse immédiatement son déplacement. Lors de la phase des combats qui suit, cette pile est obligée d'attaquer l'unité qu'elle a essayé de repousser. D'autres unités amies peuvent se joindre à cette attaque. Cette attaque est menée avec deux colonnes en moins que le rapport de forces réel. ***Aucun*** autre décalage de colonne ne s'applique.

NOTE : *si elle est en marche de route, la pile qui repousse retire immédiatement son marqueur " marche de route ".*

EXEMPLE : *14 points de force qui en attaquent 3 serait traité normalement à (4 :1) ; après le décalage de 2 colonnes, le combat est traité à (2 :1).*

10.23 Répulsion d'une vedette. Une vedette peut repousser et être repoussée comme toute autre unité de combat *(Répulsion d'un commandant, voir 5.22)*.

11.0 COMBATS

Tous les combats entre unités adverses se produisent pendant la phase des combats. Seules les unités de combat qui sont adjacentes peuvent être attaquées. L'attaquant mène une série d'attaques dans l'ordre qu'il souhaite. Les attaques sont traitées une à la fois, et leur résultat est appliqué intégralement avant de passer à l'attaque suivante.

11.1 Séquence des combats

Chaque combat est traité selon une suite d'étapes à jouer dans l'ordre exact. Tout au long de la séquence qui suit, on fait référence au joueur en phase sous le nom d'attaquant, le joueur qui n'est pas en phase étant le défenseur.

1. A la fois l'attaquant et le défenseur révèlent leurs forces masquées soit dans des ZOC ennemies, soit en ligne de vue.

2. Désigner quelles unités vont attaquer quelles unités du défenseur.

3. Si la pile du défenseur est entièrement composée de cavalerie, le défenseur peut faire une retraite avant un combat avec toute sa cavalerie (y compris les vedettes) à son libre choix *(voir 13.22 et 16.2)*.

4. L'attaquant peut faire battre en retraite avant un combat toute sa cavalerie (y compris des vedettes). Si elle est empilée avec de l'infanterie,

elle ne peut pas battre en retraite avant un combat.
5. On détermine le rapport de forces intégrant les effets du terrain.
6. On jette un dé et on applique les résultats *(voir 11.4)*.
7. On ajuste les marqueurs de niveau de pertes pour refléter les résultats.
Après que toutes les attaques ont été traitées, toutes les piles qui ne sont pas dans une EZOC sont de nouveau masquées. Ainsi s'achève la phase des combats.

11.2 Définir les combats

Il faut que le joueur en phase définisse toutes ses attaques avant de les traiter.

OU – essayer cette règle " maison " - on ne révèle qu'un combat à la fois. Ceci augmente l'incertitude et réduit le contrôle de l'attaquant sur l'allocation de ses ressources une fois que ses forces sont engagées.

11.21 Toutes les unités engagées doivent attaquer : L'attaquant peut définir ses attaques en toute liberté – du moment que toutes les unités ennemies dans ses ZOC sont attaquées, et que toutes ses unités de combat engagées attaquent. Toutes les unités de combat d'une pile du défenseur doivent être attaquées comme une seule force de combat combinée. Elles ne peuvent pas être attaquées séparément. Toutes les unités de combat d'une même pile de l'attaquant doivent attaquer comme une seule force de combat combinée.
NOTE – de la cavalerie en phase qui bat en retraite avant un combat **ne** *compte* **pas** *comme ayant attaqué l'unité*.
11.22 Unités adjacentes n'étant pas en ZOC : Des unités adjacentes n'étant pas dans une zone de contrôle (à cause d'une rivière ou d'une ville fortifiée) peuvent être attaquées, sauf à travers un bord d'hex de rivière sans pont. Néanmoins, les unités ennemies qui exercent une ZOC dans l'hex de l'unité attaquante doivent toutes être attaquées durant la même phase des combats par cette unité ou une autre unité.
11.23 Défense multi-hex : Une pile du défenseur peut être attaquée par six piles ennemies maximum (une dans chaque hex adjacent). Cependant, une même pile ne peut être attaquée qu'une seule fois par phase des combats. Tous les attaquants doivent se combiner en une unique force de combat d'attaque si ils doivent attaquer la même pile adverse.
11.24 Attaque multi-hex : Une pile de l'attaquant peut attaquer jusqu'à six piles adjacentes (en supposant qu'elle est encerclée). Si une pile de l'attaquant est située dans les ZOC de plusieurs piles adverses, et qu'aucune autre pile amie n'est adjacente aux piles adverses, elle doit attaquer toutes les piles adverses dans une même attaque (et le défenseur peut choisir le modificateur de terrain à appliquer qui lui est le plus favorable).

11.3 Déterminer le rapport de forces d'un combat

Pour traiter chaque attaque, le joueur qui attaque divise la totalité des forces de combat de ses unités de combat par la totalité des forces de combat de la pile du défenseur. On exprime ceci sous la forme d'un rapport de forces.
EXEMPLE: *14 points de force en attaque divisés par 6 points de force en défense est réduit à deux plus un tiers contre un (2,33 : 1). La fraction résiduelle est arrondie par défaut en faveur du défenseur, à deux contre un (2 :1). 15 SP en attaquant 10 serait traité comme un rapport de forces de 1.5 contre 1.*
Après avoir calculé le rapport de forces, le joueur qui attaque localise la colonne qui convient sur la table des résultats d'un combat, puis il jette un dé. Par croisement du dé avec la colonne du rapport de forces, on obtient le résultat du combat, qui est appliqué immédiatement (avant que tout autre combat ne puisse être traité).
NOTE. La colonne du rapport de forces d'un combat peut être modifiée par le terrain et par d'autres facteurs (voir 10.22, 16.0) ou par Napoléon (voir 5.15).
11.31 Effets du terrain sur un combat : Le terrain dans l'hex de la force qui défend, ou le bord d'hex qui sépare les attaquants de la force qui défend, peuvent affecter leur force de combat respective.
A. Villes : Les unités de combat en défense ont leur force de combat accrue de 50%.
B. Pentes, ruisseaux & ponts de ruisseau: Si toutes les piles de l'attaquant attaquent à travers des ruisseaux, et/ou en gravissant des bords d'hex de pente, la force du défenseur voit sa force de combat accrue de 50%. Un défenseur ne profite de l'avantage de la pente que si il défend un sommet et qu'il est attaqué à partir de l'hex de pente *(voir la légende du terrain sur la carte)*.
EXEMPLES DE SOMMETS : 4417, 4719, 4818.
C. Villes fortifiées : (voir 11.5).
D. Bords d'hex boisés : De la cavalerie attaquant ou défendant à travers un bord d'hex boisé voit sa valeur de combat divisée par deux.

E. Ponts : Si toutes les unités de combat attaquent à travers un bord d'hex de rivière enjambée par un pont, le défenseur voit sa force doublée.
NOTE: *Les modificateurs de combat* ***pour un camp*** *ne sont pas cumulés. En d'autres termes, une unité de combat défendant dans une ville, et étant attaquée à travers un ruisseau ne voit pas sa valeur doublée et ensuite accrue de 50%. On utilise toujours le meilleur modificateur à la disposition du défenseur.*
EXEMPLE *: De la cavalerie qui attaque une ville à travers un bord d'hex boisé est réduite de moitié alors que le défenseur (dans la ville) est augmenté de 50%.*

11.4 Appliquer les résultats d'un combat

Les résultats d'un combat s'appliquent de la manière suivante :
Ae (De): Toutes les unités de combat qui attaquent (défendent) sont éliminées.
A1/2 (D1/2): ***Au moins*** 1/2 des points de force des unités de combat qui attaquent (défendent) sont éliminées (le choix des unités revenant à leur joueur). Les autres restent engagées.
Ex (Echange {Trad : Exchange}): Toutes les unités de combat du camp le plus faible sont éliminées ; le camp le plus fort élimine des unités qui totalisent au moins 50% de la force de combat du camp le plus faible. EXCEPTION : *si l'un des deux camps (pas les deux) est une force composée uniquement de vedettes, l'autre camp perd 0%.* On compare les valeurs faciales en SP (sans modification) de toutes les unités.
Ar (Ar2, 3, 4): Toutes les unités de combat qui attaquent doivent battre en retraite de 1 (2,3 ou 4) hex.
Dr (Dr2, 3, 4): Toutes les unités qui défendent doivent battre en retraite de 1 (2,3 ou 4) hex.
EXEMPLE: **Ex** (Echange). *Le camp le plus faible a 11 SP et l'autre camp a quatre unités, avec des SP à 2, 3, 8 et 10. La moitié de 11 donne 5.5 et il il faut en perdre plus, donc il retire le " 8 ". Même si le camp le plus faible avait eu 16 SP, l'autre force perdrait toujours le 8.*
Les batailles napoléoniennes balançaient souvent pour un camp puis pour un autre – un camp puis l'autre prenant momentanément l'avantage. Après six heures de cette indécision permanente, les deux camps avaient été saignés pour bien peu de résultat. C'est pourquoi il y a autant de résultats d'échange.
Dans une partie où les forces sont masquées –ce qui est recommandé dès que les principes de base sont maîtrisés- chaque camp peut faire en sorte qu'un échange fonctionne à son profit. Les grandes unités ont besoin de petites unités pour protéger leurs flancs. De manière générale, on déploie les petites forces et les grandes côte à côte, et on utilise ses vedettes pour se prémunir des surprises. Les changements dans la table des résultats d'un combat (renouvelée avec Sept Jours de 1809) sont conçus pour empêcher certains déséquilibres dans les pertes de SP lors d'un échange.
Quand une unité est éliminée, cela signifie que l'unité a perdu sa cohésion et qu'elle est en désordre. Dans une bataille napoléonienne, une unité en désordre n'a aucune valeur au combat. Cela veut dire généralement que l'unité a subi 30% à 40% de pertes. Si la formation de l'unité est désorganisée, elle perd sa capacité d'attaquer et de défendre. Pour être efficace, une unité comptait sur des centaines de fusils faisant feu dans la même direction, ou sur la présence physique d'une rangée d'hommes pour recevoir une charge.
11.41 Eligibilité à une réorganisation:
Lorsqu'une unité de combat à pleine capacité est éliminée, son joueur doit déterminer si elle aurait pu battre en retraite d'1 hex (même si le résultat ne précise pas une retraite). Si elle en avait été capable, elle est placée dans la section des non ralliées du cadre UAR. Si elle avait été incapable de battre en retraite, l'unité est placée dans la case des unités éliminées définitivement. Les unités de combat qui sont déjà à capacité réduite ou qui n'ont pas de pion à capacité réduite, sont placées automatiquement dans la case PEU.
EXCEPTION. Les vedettes éliminées (voir 13.13).
11.42 Retraite après un combat : Sur un résultat de " retraite ", leur joueur doit déplacer ses unités d'un hex ou plus (selon l'indication du résultat) à partir de l'hex qu'elles occupent au moment du combat. Une unité qui bat en retraite ne peut ni traverser un bord d'hex infranchissable, ni entrer dans une ZOC ennemie, ni entrer dans un hex occupé par des unités de combat ennemies, ni outrepasser les limites d'empilement. Une unité de commandant ou de train empilée avec des unités de combat qui sont obligées de battre en retraite doit tester pour sa capture.
EXCEPTION *: une unité de combat peut battre en retraite dans les ZOC d'une vedette ennemie, voire même dans un hex occupé à ce moment-là par une vedette ennemie si aucun autre chemin de retraite n'est disponible (la vedette ennemie est déplacée ; voir 11.45).*
11.43 Retraite via un pont : Si une unité ou une pile doit battre en retraite via un pont (pas un

pont de ruisseau), chaque unité qui bat en retraite via le même pont pendant la même phase des combats risque d'être éliminée et doit jeter un dé : la première unité est éliminée définitivement sur un 6, la seconde sur un 5 ou un 6, etc. Leur joueur choisit l'ordre des retraites. De telles unités ne sont pas éligibles à une réorganisation (placées dans la case PEU).

11.44 Unités incapables de battre en retraite complètement : Les unités qui sont contraintes de battre en retraite hors de la carte sont éliminées et placées dans le cadre UAR (non ralliées). Si une unité de combat ne peut battre en retraite que pour une partie du chemin à cause d'un bord d'hex infranchissable, d'une EZOC et/ou d'unités de combat ennemies, elle est éliminée et elle est obligatoirement placée dans la case PEU selon qu'elle était à capacité réduite ou non. On jette un dé. Sur un dé (modifié) de 1, 2 ou 3, on place l'unité dans le cadre UAR. Elle intègre la case PEU sur un résultat de 4,5 ou 6.

Modificateurs:

A. Pour chaque colonne de rapport de forces en dessous de 1:1 lors du combat qui a causé l'élimination de l'unité, on ajoute 1 au dé. Si l'unité défendait, on ajoute 1 au dé pour chaque colonne de rapport de forces au dessus de 1 :1. *EXEMPLE : Une unité attaquant à 1 :1.5 (ou défendant à 1.5 :1) ajoutera 1 lorsqu'on détermine son entrée en PEU.*

B. On soustrait l'initiative de l'unité

11.45 Déplacement: Si le seul chemin disponible pour une force qui bat en retraite a comme conséquence qu'elle outrepasserait la limite d'empilement dans l'hex, alors il faut déplacer une ou plusieurs unités de combat dans l'hex pour lui faire de la place. Une unité de combat déplacée bat en retraite d'1 hex, en respectant toutes les restrictions qui régissent une retraite après un combat. Cependant si, de leur côté, les unités de combat à déplacer ne peuvent pas battre en retraite, alors la force qui bat en retraite initialement est éliminée et on jette un dé pour déterminer son entrée en PEU *(voir 11.44)*.

NOTE : *une force qui est déplacée peut déplacer d'autres unités de combat lorsque aucun autre chemin de retraite n'est disponible. Une unité déplacée de peut pas entrer dans une ZOC ennemie.*

Des vedettes ennemies peuvent être déplacées si aucun autre chemin de retraite valide n'est disponible pour la force qui bat en retraite, et si les vedettes ne sont pas accompagnées par d'autres unités de combat.

11.46 Avance après un combat : A chaque fois qu'une pile ennemie est éliminée ou contrainte de battre en retraite après un combat, une ou plusieurs unités amies qui ont participé au combat –comme attaquant ou comme défenseur- peuvent avancer et occuper l'hex évacué.

A. Une (1) unité d'infanterie ou mixte plus toute la cavalerie dans une attaque donnée peuvent avancer lorsque aucun commandant n'est présent (ou qu'il n'avance pas).

B. Toutes les unités de combat d'un hex, plus de la cavalerie des hex adjacents, peuvent avancer si un commandant est dans la pile et avance à leurs côtés.

EXCEPTIONS *: aucune unité démoralisée ou hors de contrôle ne peut avancer après un combat. Durant la pluie, aucune unité ne peut avancer.*

Si la force ennemie occupait deux hex ou plus avant de battre en retraite, de la cavalerie de l'attaquant (uniquement) peut avancer dans le second des hex évacués. Les unités de combat et les commandants peuvent choisir de ne pas avancer. L'option d'avancer doit être levée immédiatement. Une unité ne peut jamais être attaquée, ni attaquer de nouveau, après qu'elle a avancé après un combat (même si elle avance dans une EZOC dont il faut encore traiter le combat).

11.47 Option : impétuosité de la cavalerie et contrôle : Lors d'une avance après un combat où de la cavalerie appartient à la force qui avance (non démoralisée), et où il n'y a pas de commandant dans la pile, on jette une dé. Sur un dé de " 1 " ou " 2 ", aucune avance d'aucune sorte ne peut avoir lieu par une unité. Sur un dé de " 3 " ou " 4 ", le joueur conserve la maîtrise et peut faire avancer n'importe quelle unité ou ne pas la faire avancer, à son libre choix *(sous couvert de 11.46A)*. Sur un " 5 " ou un " 6 ", ***toute*** la cavalerie **doit** avancer après un combat.

Règle optionnelle : choc au combat

La table qui suit introduit l'impact de l'initiative des unités individuelles sur un combat.

11.4 Appliquer les résultats d'un combat

Redéfinir le résultat " Echange " comme suit :

Ex (Echange) : comparer le niveau d'initiative des meilleurs unités de chaque camp sur la matrice ci-dessous, et appliquer le résultat du combat.

VOIR TABLEAU DE " HIGHLIGHT "

LECTURE : le résultat du combat est interprété d'après le 11.4 (actuel).

Cette table est basée sur une situation ou les hommes de chaque camp sont capable de voir les visages de ceux d'en face. C'est là que l'apparition de la peur peut faire pencher la balance. Des troupes avec une grande initiative sont de bonnes troupes ayant un encadrement expérimenté. Tout le monde observe les vétérans du premier rang. Comme Dave l'a relevé dans un article de WD Magazine sur Antietam, ces combats rapprochés se produisaient plus souvent dans des bois ou le long de crêtes. Et donc on peut changer l'effet des crêtes et des bois comme suit :
Bord d'hex de bois : changer les résultats " Dr " et " Ar " (pas Ar2 / Dr2 etc) en " Ex " et les mettre en œuvre comme plus haut.
Bord d'hex boisé : Inf. : même chose que pour les crêtes ci-dessus.

11.5 Villes fortifiées

Les villes fortifiées sont Stadt am Hof, Regensburg (uniquement l'hex 4904), et Ingolstadt. De l'infanterie qui défend dans une ville fortifiée est considérée comme étant la " garnison " à l'intérieur des fortifications. L'avantage défensif *(11.54)* s'applique (uniquement) à de l'infanterie/mixte dans la ville fortifiée.

11.51 Empilement dans une ville fortifiée : Il n'y a pas de limites supplémentaires à l'empilement dans une ville fortifiée.

11.52 ZOC et villes fortifiées : Les ZOC ne s'étendent pas à l'intérieur d'une ville fortifiée. Toute unité dans une ville fortifiée ***exerce bien*** une ZOC à tout moment, et doit être attaquée par les unités de combat ennemies dans sa ZOC.

11.53 Attaque par la garnison: une garnison n'est pas obligée d'attaquer. Si elle choisit d'attaquer, toutes les unités ennemies dans sa ZOC doivent être attaquées.

11.54 Attaque contre la garnison: Quand on attaque l(es) unité(s) d'infanterie et/ou mixtes dans une ville fortifiée :

A. quel que soit le rapport de forces réel, la colonne de rapport de forces utilisée ne peut pas être plus grande que 2 :1.
B. On ne tient aucun compte de tous les résultats **Dr** (et **Dr2**, etc.), à moins que le défenseur ne veuille les accepter.
C. Un résultat **D1/2** est traité comme un résultat **Ex**.
D. L'attaquant ne peut pas bénéficier du décalage de colonne de l'interarmes, mais il peut en avoir un pour Napoléon *(5.15)*.

11.55 Ravitaillement dans une ville fortifiée : une garnison n'est pas démoralisée parce qu'elle serait non ravitaillée *(voir 14.0)*. Cependant, les garnisons non ravitaillées peuvent manquer de munitions *(voir 11.56)*.

11.56 Reddition des unités dans une ville fortifiée : {Trad : Surrender}
Les troupes transportaient 50 cartouches – suffisamment pour 2 à 3 tours de combat. Sans munitions, elles devaient se rendre.
Tous les tours suivant une nuit où elles ont été estimées non ravitaillées, des unités amies dans une ville fortifiée n'ont pas la possibilité d'attaquer, et quand elles défendent, elles doivent intégrer la case PEU sur un résultat de combat de " S ". NOTE : *Les unités autres que des unités non ravitaillées dans des villes fortifiées ne tiennent aucun compte des résultats " S ".*

11.57 Répulsion contre une ville fortifiée : il n'est pas autorisé de repousser une garnison.

MARQUEUR DEMORALISE

12.0 DEMORALISATION

Une unité est démoralisée de deux façons –si son groupement atteint son niveau de démoralisation du fait de pertes au combat (12.11), ou si l'unité est non ravitaillée (14.0). Une unité démoralisée ne peut pas avancer après un combat ; elle peut finir dans la case PEU quand on tente de la réorganiser ; et ses jets de dé d'initiative sont augmentés de 1 (voir 12.2).

12.1 Niveaux de démoralisation

Chaque joueur à un registre des pertes qu'il utilise pour enregistrer les pertes amies. Le feuillet de la table de marches indique quelles unités (si il y en a) ont été perdues avant la date de début. Lorsque la première unité de combat amie d'un groupement est éliminée, cette unité devient le " marqueur du niveau de pertes " pour son groupement. Les unités individuelles qui ont été éliminées avant la date de début doivent être placées sur le registre des pertes pour prendre en compte les forces déjà perdues. Au fur et à mesure que des unités sont éliminées, leur joueur ajuste ce marqueur pour refléter les points de force perdus, en le déplaçant sur le registre d'un nombre de cases égal à la pleine capacité des unités..

NOTE: *On ne tient pas compte des vedettes, du train, des unités indépendantes (voir 17.2) et des commandants pour la démoralisation.*

12.11 Etre démoralisé: Un groupement devient démoralisé à l'instant où son marqueur du niveau de pertes atteint ou dépasse son niveau de démoralisation (là où la désignation de son commandement est imprimée sur le registre des pertes). On place un marqueur " démoralisé " sur l'officier général qui commande le groupement.
EXEMPLE : *le niveau de démoralisation du IVème Corps français est de 21. Lorsque le marqueur du niveau de pertes atteint ou dépasse le " IV ", le IVème Corps est démoralisé*.
12.12 Restaurer le moral : Lorsqu'une une unité de combat éliminée est réorganisée, le marqueur du niveau de perte de ce groupement est abaissé d'un montant égal à la ***pleine*** capacité de combat de l'unité (et non la réduite). Au moment où le marqueur de pertes pour ce groupement passe en dessous de son niveau de démoralisation, on a restauré le moral du groupement et le marqueur de démoralisation est retiré.
12.13 Démoralisation des unités de combat individuelles: Les unités de combat peuvent aussi devenir démoralisées si elles sont non ravitaillées *(voir 14.0)*. Cependant, en ce cas, seule l'unité de combat non ravitaillée reçoit le marqueur " non ravitaillée ", et l'unité verra son moral restauré lors de la prochaine phase de ravitaillement où sa ligne de ravitaillement sera rétablie.

12.2 Conséquences d'une démoralisation
12.21 Initiative: on ajoute 1 (+ 1) à tous les dés des tests d'initiative par des officiers généraux ou des unités démoralisés.
12.22 Marche de route: les commandants démoralisés et les unités de combat ***peuvent*** faire des marches de route normalement. On peut leur donner des ordres de marche.
12.23 Avance après un combat: Une unité de combat démoralisée ne peut pas avancer après un combat.
12.24 Réorganisation: La réorganisation d'une unité de combat démoralisée ne réussit pas automatiquement *(cf 6.21)*.. A la place, le joueur en phase doit jeter un dé pour chaque unité de combat de ce groupement qu'il tente de réorganiser. Si ce dé est un " 5 " ou un " 6 " la tentative de réorganisation échoue et l'unité est éliminée définitivement et placée dans la case PEU. EXCEPTION : *les unités bavaroises démoralisées doivent réussir un test d'initiative (par ex. Pr. Royal doit faire un " 1 " ou un " 2 ").*

13.0 VEDETTES

Les unités de cavalerie légère (LC) {Trad : Light cavalry} *et les unités mixtes peuvent générer un certain nombre d'unités de vedettes. Chaque vedette est à peu près un régiment –entre 250 et 500 hommes. Ces patrouilles rapides étaient utilisées pour faire écran aux reconnaissances adverses en avant de l'armée, pour lancer des reconnaissances et pour protéger les flancs des unités plus importantes. Les vedettes autrichiennes, moins efficaces, ont une capacité de mouvement de 5. Une vedette fonctionne exactement comme une autre unité de cavalerie sauf pour ce qui est expliqué ci-dessous, et les commandants sont traités comme des vedettes sauf pour ce qui expliqué en 5.2 et 5.3.*

13.1 Subdivision en vedettes et regroupement
Chaque unité ayant des vedettes a un nombre imprimé sur son pion, pour indiquer le nombre de vedettes fournies pour cette unité.
EXEMPLE: *La Brigade Colbert de cavalerie légère du IIème Corps français a un " 2 " dans un cercle. Les deux vedettes dans la planche de pions français désignés par " II " correspondent aux régiments dans la Brigade Colbert (le 9ème Hussards, les 7ème et 20ème Chasseurs).*
13.11 Créer des vedettes : Avant de se déplacer, toute unité de cavalerie légère peut être subdivisée en ses vedettes lui correspondant. Elle ne peut le faire que pendant sa propre phase des mouvements. Le joueur en phase retire simplement l'unité de la carte et la remplace par les vedettes. L'unité est ensuite placée dans la case de stockage des unités à pleine capacité. *(Les unités matrices* {Trad : parent unit} *de type mixte restent sur la carte –voir 13.3)*. Les vedettes peuvent se déplacer le tour même où elles ont été déployées.
13.12 Regrouper l'unité : L'unité de cavalerie légère peut retourner sur la carte. Pour reconstituer l'unité, le nombre correct de vedettes de ce Corps doivent terminer leur phase des mouvements dans le même hex, et elles doivent y arriver avec 1 MP en réserve à consommer comme coût du regroupement. Alors, on retire simplement les unités de vedette et on les remplace par l'unité matrice.
NOTE : *des vedettes ne peuvent pas se regrouper dans une ZOC ennemie (voir 6.3). Les vedettes des IIIème et VIIème Corps français peuvent se regrouper en n'importe quelle brigade de leur formation indépendamment de leur unité matrice d'origine*.
13.13 Vedettes et réorganisation: Une vedette qui est éliminée suite à un combat est placée *directement* dans la case des ralliées (au lieu de

jeter un dé d'initiative) à moins qu'elle n'ait été encerclée par des unités ennemies et/ou des EZOC et des bords d'hex de rivière au moment du combat. Dans ce cas, elle serait placée dans la case PEU *(voir 6.3).* Les unités matrices réorganisées (à capacité réduite) ne peuvent plus mettre en jeu leurs vedettes pour le reste de la partie. Les vedettes d'unités mixtes peuvent rester en jeu si l'unité matrice est éliminée au combat et même si l'unité matrice est réorganisée.

13.14 Vedettes et empilement : Les vedettes ne comptent pas dans la limite d'empilement. Cependant, pas plus de 3 vedettes peuvent occuper le même hex au même instant.

13.2 Vedettes au combat

13.21 Vedettes et retraite : La ZOC d'une vedette ne bloque pas une retraite adverse. Une unité de combat ennemie peut battre en retraite dans la ZOC d'une vedette amie.. EXCEPTION (voir 4.4). Une vedette peut être déplacée *(voir 11.45)*.

13.22 Retraite avant un combat : Une vedette peut volontairement battre en retraite avant un combat *(de la cavalerie peut également battre en retraite avant un combat –voir 16.2)*. Après qu'une attaque a été déclarée et que les forces masquées de chaque camp ont été révélées, quelques unes ou toutes les vedettes, des deux côtés, peuvent battre en retraite jusqu'à 2 hex avant le calcul du rapport de forces. Le joueur en défense exécute cette retraite avant le joueur qui attaque. Une vedette ne peut pas battre en retraite si elle est empilée avec des unités amies d'infanterie ou mixtes. Une vedette empilée avec de la cavalerie amie peut battre en retraite avant un combat si la cavalerie bat aussi en retraite. Les unités qui attaquent ne peuvent pas avancer dans l'hex évacué par des vedettes qui battent en retraite avant un combat.

13.23 Vedettes et interarmes : Les vedettes comptent effectivement comme de la cavalerie pour l'interarmes *(voir 16.1)* si la force combinée des vedettes est d'au moins 1 SP.

13.24 Vedettes et échange : pour tout résultat d'échange impliquant une force 100% de vedettes, toutes les vedettes sont éliminées et le camp le plus fort n'est pas affecté (aucune unité n'est perdue par le camp le plus fort).

13.25 Vedettes et répulsion : Si une vedette fait une tentative de répulsion, la cible de la répulsion est révélée, suivi d'un combat normal avec un décalage de colonnes dû à la répulsion (voir 10.0).

13.3 Vedettes des unités mixtes

Les unités de " type mixte " *(voir 1.31)* peuvent former des vedettes durant la phase des mouvements. Lorsqu'on déploie les vedettes de type mixte, on ne retire pas l'unité matrice ; elle continue de fonctionner normalement, sans diminution de sa force.

14.0 RAVITAILLEMENT

Le joueur en phase doit déterminer l'état du ravitaillement pour chacune des unités de combat amies lors du segment de ravitaillement de chaque tour de joueur ami nocturne. Les unités non ravitaillées sont marquées " non ravitaillé " et souffrent des conséquences d'une démoralisation (12.0). Lorsqu'on estime qu'une unité est non ravitaillée lors d'un tour nocturne, elle reste non ravitaillée jusqu'à la nuit suivante. Le marqueur peut être retiré lors de la phase de ravitaillement suivante si sa ligne de ravitaillement est rétablie. Si elle est déjà démoralisée, il n'y a aucun effet supplémentaire parce qu'elle est non ravitaillée.

14.1 Tracer les lignes de ravitaillement

Une unité de combat est ravitaillée si on peut tracer une ligne de ravitaillement avancée *(voir glossaire)*, n'ayant pas plus de 7 hex de longueur (sans compter l'hex de l'unité), à travers n'importe quel type de terrain, soit :

A. Directement jusqu'à une **source de ravitaillement** amie, ou

B. Jusqu'à son propre **train de bagages de Corps**. Si le train de bagages de Corps n'est pas sur un hex de ***route***, avec une ligne de ravitaillement " pivot " *(voir glossaire)* de 27 MP ou moins jusqu'à une source de ravitaillement amie, l'unité ***ne*** peut ***pas*** tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à lui. Une ligne pivot peut comprendre jusqu'à 27 MP d'hex de routes et/ou de pistes connexes, y compris le train de bagages et la source de ravitaillement amie.

C. Jusqu'à un autre **train de bagages ami**. Pas plus d'une unité d'un autre groupement (le plus proche non ravitaillé) ne peut la tracer vers chacun des trains de bagages amis. EXCEPTION *: un nombre quelconque d'unités indépendantes peuvent la tracer jusqu'à un train de bagages ami (voir 17.2)*.

14.11 Terrain franchissable: La ligne de ravitaillement avancée (seulement) peut traverser n'importe quel type de terrain franchissable. Chacun compte pour 1 hex.

14.12 Terrain infranchissable: Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas traverser un ponton, ni un bord d'hex de rivière sans pont ou de ruisseau sans pont, ni un hex occupé par une unité de combat ennemie (y compris une vedette). Les lignes de ravitaillement sont bloquées par la présence physique d'unités de combat ennemies. Les EZOC **ne** bloquent **pas** les lignes de ravitaillement.

14.2 Hex des sources de ravitaillement

14.21 Emplacements: Chaque camp dispose d'hex de sources de ravitaillement qui sont indiqués sur la carte par un cercle intitulé " A " ou " F ".

Autrichiens : 0133, 2934, 4934, 5201, 6122 *(voir 21.6 pour les sources de ravitaillement du Ier Corps autrichien).*

Français : 0111, 0116, 0801, Regensburg (4904).

NOTE : *Regensburg ne peut fonctionner comme une source de ravitaillement française que si la ville a sa propre ligne de ravitaillement " pivot " jusqu'à une autre source de ravitaillement française.*

14.22 Unités de train de bagages de Corps : Chaque Corps a son propre train de bagages. Chaque unité de train de bagages de Corps fournit un ravitaillement à toutes les unités de son Corps à portée *(voir 14.3)*. Une unité ne peut tracer son ravitaillement que jusqu'au train de bagages de son propre Corps. EXCEPTION : *Le IIème Corps de Réserve autrichien et les unités indépendantes (17.2) n'ont pas de train de bagages. Les unités indépendantes et les unités ad hoc peuvent tracer leur ravitaillement jusqu'à n'importe quel train de bagages ami. Une (1) unité d'un Corps différent peut le tracer jusqu'à chaque train de bagages ami (voir 14.1C).*

14.23 Source de ravitaillement autrichienne – Munich : *Le général autrichien Jellacic avec la 2ème Division du VIème Corps occupait Munich, un important centre de ravitaillement. Il reçu par la suite des ordres conflictuels provenant de Hiller et de Charles et resta à Munich, défendant l'hex de sortie de Munich (0133 ; voir 20.16).*

14.3 Train de bagages

Les Autrichiens ont sept trains de bagages et les français cinq. Les trains de bagages appartiennent à des groupements spécifiques, comme l'indique leur désignation de commandement. Les unités du Corps autrichien " II Reserve " et les unités françaises " Ind. " n'ont pas de train de bagages *(voir 14.1C)*. Un train de bagages sert à allonger la ligne de ravitaillement d'une unité *(voir 14.1)*.

14.31 Comment les trains de bagages se déplacent : Un train de bagages se déplace comme un train *(voir 9.1)*. Cependant, un train de bagages ne peut pas traverser un ponton. Avec la boue ou l'orage, il double ses coûts en points de mouvement.

14.32 Automatique: Un train de bagages se déplace automatiquement, sans avoir besoin de commandement, ***ni*** de jeter un dé d'initiative. Sa capacité de mouvement est de 5.

14.33 Capturer un train de bagages : Au combat, un train de bagages bat en retraite comme un train *(voir 9.16)*. Un train de bagages est capturé lorsqu'une unité de combat ennemie vient adjacente à lui, si le train de bagages n'est pas accompagné dans son hex par une unité de combat amie. Un train de bagages capturé est retiré du jeu (dans la case PEU). 1 point de victoire est attribué au camp qui capture un train de bagages *(voir 20.14)*. Un train de bagages capturé ne peut pas être utilisé par le joueur qui l'a capturé.

14.34 OOS : si une unité non ravitaillée capture un train de bagages ennemi, le marqueur OOS de l'unité est retiré.. Si les bagages ennemis sont capturés par une force plus importante, toutes les forces non ravitaillées qui ont participé à la capture retirent leur marqueur OOS.

14.4 Villes fortifiées

Les unités qui défendent dans une ville fortifiée ne sont jamais considérées comme étant démoralisées ; cependant, si elles sont non ravitaillées, elles se rendront sur un résultat de combat " S " *(voir 11.56)*.

15.0 RENFORTS

Les renforts entrent en jeu au tour et dans l'hex précisés sur la table des renforts et sur les tables de marches. Les renforts entrent toujours lors du segment ami des mouvements sur ordres du tour de jeu indiqué (à moins d'être retardés, voir 15.22).

15.1 Comment les renforts arrivent sur la carte

Les renforts peuvent se déplacer (aux ordres) et s'engager librement lors du tour de leur arrivée. Les renforts peuvent être soumis à un " ordre de marche " lors du tour de leur arrivée au libre choix du joueur *(voir 7.41)*.

15.11 Empilement: lorsque plus d'une unité de combat est planifiée pour arriver dans le même hex d'entrée lors du même tour, elles peuvent

arriver empilées tant qu'elles ne violent pas la limite d'empilement.
15.12 Piles supplémentaires : Chaque pile suivante à entrer dans le même hex ce tour-là paie un point de mouvement en plus.
EXEMPLE : *la seconde pile qui entre paiera 1 point de mouvement en plus ; la troisième pile entrera pour 2 points de mouvement en plus*.
15.13 Marche de route: Un renfort peut arriver sur la carte en utilisant une marche de route (non empilé). En ce cas, la première unité paie uniquement la valeur d'une route pour le premier hex, et chaque unité suivante qui arrive paie 1 MP en plus.

15.2 Modifier l'arrivée de renforts

15.21 Hex d'arrivée bloqué : Si l'hex d'arrivée est occupé par une unité de combat ennemie, ou une EZOC (sauf une ZOC d'une vedette), le renfort peut à la place arriver le long de ce bord de carte dans l'hex le plus proche de l'hex d'arrivée qui soit vide d'unité ennemie et d'EZOC.
15.22 Arrivée retardée : Les joueurs peuvent retarder indéfiniment l'arrivée des renforts. Néanmoins, aucun autre renfort planifié ne peut entrer dans cet hex d'arrivée jusqu'à ce que le renfort retardé soit placé sur la carte (le renfort qui suit peut entrer au même tour ou aux suivants). Aucune partie d'un renfort ne peut être retardée. Soit toutes les unités planifiées pour arriver dans l'hex sont mises sur la carte, soit aucune.

16.0 CAPACITES DES UNITES SPECIALES

16.1 Interarmes

Si une force d'attaque inclut à la fois de l'infanterie/mixte et de la cavalerie, le rapport de forces du combat pour l'attaquant est décalé d'une colonne à droite avant de jeter le dé (une attaque à 1 :1 devient 1.5 :1).
NOTE *: la cavalerie lors de cette attaque doit avoir une force d'au moins 1 après toutes les modifications.*
EXCEPTION *: Si l'hex qui défend contient aussi de l'infanterie/mixte et de la cavalerie, l'interarmes est neutralisé- à moins que l'attaquant ait de la cavalerie lourde et que le défenseur n'ait que de la cavalerie légère.*
NOTE *: Il n'y a jamais de décalage du rapport de forces du fait d'un interarmes du défenseur.*

16.11 Type mixte: Une unité mixte qui attaque peut prendre en compte ses vedettes pour atteindre le 1 SP nécessaire à l'interarmes, et uniquement si elles sont déployées sur la carte.
16.12 Effets du terrain sur l'interarmes : Les attaques interarmes ne sont pas possibles (1) quand de la cavalerie attaque à travers un bord d'hex boisé ; (2) contre une ville fortifiée ; (3) contre un pont. EXCEPTION : *les attaques interarmes sont possibles contre un bord d'hex de pont si de la cavalerie lourde participe à l'attaque.* NOTE *: L'interarmes est possible contre un pont de* ***ruisseau*** *avec la seule présence de cavalerie légère.*

16.2 Retraite de la cavalerie avant un combat

De la cavalerie et des vedettes (plus des commandants qui les accompagneraient) qui attaquent ou défendent peuvent choisir de battre en retraite antérieurement à un combat d'un ou deux hex en dehors d'une EZOC, tant qu'elles ne sont pas dans l'EZOC ***d'une unité de cavalerie ayant une capacité de mouvement aussi grande voire plus grande***. EXCEPTION : *les vedettes*. Lors de cette retraite, les unités ne peuvent pas entrer dans une EZOC (y compris une EZOC de vedette, voir 4.4). Les unités ennemies ne peuvent pas avancer dans l'hex évacué par de la cavalerie qui bat en retraite avant un combat. Par tour, une unité ne peut faire qu'une retraite avant un combat.
NOTE : *de la cavalerie et des vedettes ne peuvent pas battre en retraite avant un combat si elles sont empilées avec de l'infanterie/mixte ou de la cavalerie qui ne bat pas en retraite, ou si elles sont encerclées*.
16.21 Reconnaissance par des vedettes : Des vedettes et de la cavalerie normale peuvent engager sans avoir l'intention d'attaquer, juste pour découvrir la force de l'adversaire lors de la phase des combats puis battre en retraite avant un combat *(voir 11.1)*.
16.22 Ravitaillement et moral : Ni le ravitaillement ni le moral n'affectent l'aptitude d'une unité de cavalerie à battre en retraite avant un combat.
16.23 Commandants : Un commandant qui bat en retraite avant un combat ne jette pas un dé pour sa capture *(voir 5.22)*.

16.3 Cavalerie lourde

Les unités de cavalerie lourde (" HC ") {Trad : Heavy Cavalry} peuvent ***retirer 1*** au dé quand elles attaquent de la cavalerie légère. Cet effet est annulé si il y a un autre type d'unité dans la force des défenseurs aux côtés de la cavalerie légère.

On se rappelle que toutes les cavaleries peuvent battre en retraite avant un combat si elles sont attaquées par des unités plus lentes.
16.31 Interarmes : De la cavalerie légère n'annule pas de l'interarmes qui comprend de la cavalerie lourde *(voir 16.1)*. De la cavalerie lourde qui attaque un pont peut obtenir de l'interarmes *(voir 16.12)*.

16.4 Unités mixtes (infanterie et cavalerie)
Les unités mixtes ont un symbole vide pour représenter leur type d'unité et ont un surcoût de ½ MP pour les bords d'hex boisés. On les compte avec la cavalerie pour l'empilement, mais on les considère comme de l'infanterie pour l'interarmes. Leurs vedettes peuvent être prises en compte pour le 1 SP de cavalerie nécessaire à l'interarmes.
16.41 IIIème Corps français : Du fait de leur entraînement et de leur équipement, Morand, Friant, Gudin et St Hilaire du IIIème Corps de Davout n'ont un surcoût que de ½ MP pour les bords d'hex boisés. Ils s'empilent comme de l'infanterie normale.

UNITE DE BRIGADE SUBDIVISIONNAIRE
16.5 Unités de brigade subdivisionnaires
Toutes les divisions d'infanterie de chaque camp peuvent se subdiviser {Trad : breakdown} en 2 ou 3 brigades génériques (les autrichiennes intitulées A-E ; les françaises A-G avec différentes forces). Chacune aura deux pions mais on peut commencer si besoin avec la force ® pour atteindre la totalité de sa force. Les forces combinées des brigades créées doivent totaliser au moins 1SP ***de moins que*** la force totale de la division. La division doit être aux ordres pour être subdivisée ou regroupée. Le joueur en phase retire simplement l'unité de la carte et la remplace par les unités de brigade. L'unité à pleine capacité est alors placée dans la case de stockage des unités à pleine capacité.
16.51 Empilement : Les unités de brigade " subdivisionnaires " comptent comme de la cavalerie pour l'empilement *(voir 3.13)*.
16.52 Regroupement: Pour recréer une division, on inverse le processus ci-dessus. Il en coûte 1 MP à chaque brigade (plus 1 MP pour l'empilement). Toutes les brigades doivent être dans le même hex (elles peuvent être ®). On les retire et on remet l'unité matrice sur la carte.
16.54 Brigades perdues: Si une des brigades de la division est définitivement éliminée alors la division ne peut pas être réorganisée. La brigade est comptée comme éliminée [dans la case PEU] pour ce qui concerne la démoralisation du Corps.

Si toutes les brigades d'une division sont en PEU, on les remplace dans la case par le pion à pleine capacité de la division.

17.0 STRUCTURE DU COMMANDEMENT

17.1 Structure du commandement de l'armée française
Le joueur français contrôle à la fois les forces françaises et les forces germanophones –Bavarois (VIIème), Bade et Hessois (IVème), et Wurtembergeois (VIIIème), plus Rouyer. Ces forces sont du côté du joueur français et elles se comportent en tous points comme des unités françaises, y compris le commandement.
EXCEPTION *: elles ne peuvent pas faire partie d'un Corps* ad hoc *(voir 5.17).*

17.2 Unités de combat indépendantes
La cavalerie lourde française et les autres unités indépendantes peuvent compter sur leur propre initiative pour se déplacer ; ou elles peuvent être mises aux ordres directement par ***n'importe quel*** commandant en chef ami. Les unités françaises empilées avec Lannes et Bessière (les " Corps " ad hoc) sont des unités indépendantes. Les unités indépendantes et les unités du IIème Corps de Réserve autrichien peuvent tracer leur ravitaillement jusqu'à n'importe quel train de bagages ami *(voir 14.1)*.
17.21 Pertes des indépendants : Les pertes subies par la cavalerie lourde française et par les autres unités indépendantes ne sont pas mesurées sur le registre des pertes. Ces unités n'ont pas de moral de " Corps " et leurs pertes n'affectent pas l'état du moral.
EXCEPTION : *les unités* ad hoc *perdues sont néanmoins prises en compte pour le moral de leur groupement d'origine.*

18.0 JEU EN EQUIPE
Le commandement des forces autrichiennes peut être scindé entre deux joueurs. Un joueur contrôle le Vème Corps de Ludwig, le VIème Corps de Hiller et le IIème Corps de Réserve de Kienmayer, alors que l'autre commande toutes les autres formations de l'armée autrichienne. Les forces françaises peuvent être réparties entre un joueur représentant Napoléon, et Davout qui contrôle le IIIème Corps. Un joueur français supplémentaire représenterait Masséna et contrôlerait les IVème et IIème Corps.

18.1 Communication entre les joueurs

Des joueurs du même camp ne peuvent pas discuter de la partie l'un avec l'autre à moins que les commandants qu'ils représentent ne soient dans le même hex ou des hex adjacents. Les joueurs peuvent échanger des messages écrits transportés par des aides de camp.

18.11 Messagers : les aides de camp : Partant de l'hex du commandant en chef qui les envoie, des notes écrites peuvent être transmises à des joueurs de son équipe. Ils sont transportés par des aides de camp qui ont une capacité de mouvement de 14 MP par tour (les Français) –ou 11 MP (les Autrichiens).

18.12 Mouvements des messagers: On paie les coûts de la cavalerie pour tous les terrains. Un messager ne peut pas traverser un bord d'hex de rivière sans pont. Un messager n'apparaît pas physiquement sur la carte ; à la place, sa route est suivie sur la fiche d'ordres (on fait en sorte que ses adversaires s'éloignent de la carte lorsqu'on fait cette évaluation). On repère tous les noeuds routiers (uniquement pour le repérage des mouvements de messagers, on utilise la numérotation des hex).

18.13 Contenu: Un message écrit peut être de n'importe quelle longueur mais il ne peut pas faire référence à des numéros d'hex. Un message peut faire référence à des lieus géographiques tels que " déplacez Liechtenstein pour garder le pont de Rottenburg " ; " Bloquez la route à deux miles au sud de Langquaid ". A l'exception des numéros d'hex, les sujets abordés dans ces messages ne sont pas limités.

18.14 Avant l'arrivée de Napoléon : Les messages de/vers Napoléon devraient être acheminés à l'hex 0102 jusqu'à ce qu'il arrive en tant que renfort. Jusque là, le joueur représentant Napoléon devrait rester dans une autre pièce, sans possibilité de voir la carte ou d'autres éléments du jeu.

18.15 Lire les messages: Un message peut être lu lors de la phase du commandement du tour où il arrive. Les joueurs adverses ne peuvent pas examiner ce message.

EXCEPTIONS : si un commandant est capturé, le joueur qui le capture peut examiner tous les messages reçus jusque là par ce commandant. A la fin de la partie, les adversaires peuvent examiner tous les messages.

19.0 SCENARIOS

Les sept jours de 1809 *comprend quatre scénarios. Les joueurs choisissent le scénario qu'ils veulent jouer, et ils se réfèrent ensuite aux informations sur les scénarios (21.0).*

19.1 Différentes dates de début pour la campagne

Les scénarios un, deux et trois sont des " scénarios de bataille " et ils doivent commencer au tour de jeu spécifié. Le scénario de la campagne a différentes dates de début, qui fournissent les positions historiques des armées pour chaque jour entre le 16 et le 22 avril inclus. Par accord entre les joueurs, on commence le scénario de campagne à l'aube de l'un de ces jours. Si votre temps de jeu est limité, choisir la date de début en fonction du temps disponible (compter 30 minutes par tour de jeu).

19.2 Mettre en place un scénario

Le marqueur de tour est placé dans la case de début de jeu sur la chronique des tours de jeu. Toutes les forces sont mises en place sur la carte côté drapeau visible de façon à masquer leur identité. Les unités déjà réorganisées (avec un label ®) doivent être mises en place avec leur pion à capacité réduite. Les unités éliminées doivent être placées dans la case PEU. Chaque scénario inclut les tours indiqués dans " Durée " *(21.0)* comme tours de début et de fin.

19.21 Tables de marches : Le joueur autrichien se réfère aux tables de marches de l'armée autrichienne, le joueur français emploie les tables de marches de l'armée française. Les tables de marches précisent les lieus de mise en place pour chaque unité et chaque commandant par date. Chaque rangée liste une unité de combat individuelle ou un commandant. Les numéros d'hex montrent où sont localisées les unités au début de cette journée. Si cette case est en gris foncé et indique " OM " l'unité ou le commandant en question n'est pas disponible (en dehors de la carte {Trad : off map}).

On place d'abord toutes les unités de combat et tous les commandants directement sur les tables de marches, dans les cases correspondant à leur identifiant d'unité, puis on transfère à partir de là toutes les unités sur la carte. Si la mise en place du début d'un scénario voit un hex sur occupé, on déplace les unités en excès au libre choix de leur joueur. Les mises en place spécifiant " Det " indiquent que l'unité est mise en place sous la forme substitutive d'unités de brigade subdivisionnaires plutôt qu'avec le pion de l'unité dénommée *(voir 16.5)*.

19.22 Positions du matin : Les tables de marches autrichiennes et françaises montrent les

lieus de départ de toutes les unités et de tous les commandants au début de chaque jour de marches. La colonne avec l'intitulé " 20 Apr " indique les positions au matin du 20 avril. Ces positions seraient utilisées pour un scénario débutant le matin du 20 avril. Chaque scénario débute avec le tour du matin. EXCEPTION *: le 16 avril, les positions sont pour le tour de l'après-midi. Le premier scénario débute le 16 avril et commence le tour de l'après-midi.*

19.23 Renforts: Voir la chronique des tours de jeu pour les unités et les commandants listés dans les colonnes intitulées " renforts français " et " renforts autrichiens ". Toutes les unités et tous les commandants qui apparaissent sur la table de marches avec l'annotation " OM " pour ce jour-là peuvent entrer ultérieurement dans la partie en tant que renforts. Les renforts arrivent dans la matinée, à moins que l'après-midi (" aft. ") ou la soirée (" ev. ") soit spécifié.

19.24 Trains de pontons et trains de bagages : Les trains de pontons autrichiens doivent être mis en place à moins de 5 hex de Kolowrat et de Hiller respectivement. Les français n'avaient pas de train de pontons. Les pontons autrichiens peuvent être déployés sur les rivières au début de n'importe quel scénario (un avec Kolowrat et un avec Hiller). Les différents trains de bagages sont mis en place à moins de 7 hex de n'importe quelle unité de leur Corps respectif (si il est sur la carte), ou ils entrent comme renforts ***derrière*** toutes les autres unités de leur Corps. Chaque Corps a sa propre unité de train *(voir 14.3).* EXCEPTION : Le train de bagages de Davout (du III ème Corps français) peut toujours être mis en place sur la carte (même si des éléments du corps ne sont pas encore arrivés).

19.25 Commandants en chef des armées : Charles et Napoléon (si ils sont en jeu au début) peuvent s'installer avec n'importe quelle force amie, ou bien ils peuvent utiliser leur position historique au libre choix des joueurs.

19.26 Vedettes : Les vedettes peuvent être déployés au début d'un scénario, au libre choix de leur joueur. Les vedettes peuvent être mises en place n'importe où à moins de 2 hex de leur unité matrice (pas dans des EZOC) ; l'unité matrice de cavalerie pour de telles vedettes est placée dans la case de stockage des unités à pleine capacité. Le premier joueur déploie d'abord toutes ses vedettes, puis le second joueur déploie les siennes.

19.3 Informations sur les scénarios

Les informations qui suivent sont détaillées dans la section 21.0.

19.31 Premier joueur : Le joueur autrichien est le premier joueur dans tous les scénarios.

19.32 Durée: Les tours de début et de fin (compris) du scénario sont listés.

19.33 Règles spéciales : Les règles qui s'appliquent uniquement à ce scénario.

19.34 Ponts endommagés : Tous les ponts endommagés au début du scénario sont listés.

19.35 Pertes antérieures : A certaines dates, certaines unités ont déjà été éliminées. Si elles sont indiquées ® elles ont été réorganisées et elles sont mises en place à leur capacité réduite (on choisit l'unité distincte avec un état réduit intitulé ®). Les unités listées " Elim " sont définitivement éliminées et elles sont placées sur le registre du moral comme marqueur du niveau de pertes dans la case correspondant à leur pleine capacité, ou dans la case PEU.

19.4 Renforts

Toutes les arrivées de renforts sont indiquées sur la chronique des tours de jeu. Les renforts entrent à l'hex indiqué, arrivant sur le bord de la carte. Si le nom d'un officier est listé, toutes ses unités qui **ne** sont **pas** listées séparément par ailleurs arrivent au même tour (si de telles unités sont détachées de son commandement, elles sont listées par leur nom).

NOTE : *Il peut être plus pratique pour les joueurs de laisser les unités et les commandants en renfort placés sur les tables de marches jusqu'à leur arrivée.*

19.5 Ordres de marche

Par joueur, un ordre de marche peut être transmis avant le début d'un scénario, à n'importe quelle force amie en jeu sur la carte à moins de 27 MP du commandant en chef de l'armée (Charles ou Napoléon) -***si*** il est sur la carte au début du scénario *(voir 7.42)*.

20.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire s'appliquent à tous les scénarios de la même façon. La victoire est accordée au joueur ayant le plus de points à la fin de la partie ; ou dans le jeu de la campagne selon le rapport des points de victoire de chaque joueur à la fin de la partie (voir 21.43).

20.1 Gain de points de victoire

Les points de victoire sont accordés à la fin de la partie, en fonction de la force des unités de combat éliminées, des Corps ennemis

démoralisés, du contrôle de certains éléments géographiques, du fait d'être sorti de la carte, ect.

20.11 Rapport du total des forces de combat éliminées : Le joueur français peut gagner ou perdre jusqu'à 3 VP en fonction du rapport des pertes entre Autrichiens et Français.

Pertes autrichiennes / françaises	1:2	1:1	1.5:1	2:1	3:1+
Points de victoire français	-3	-1	+1	+2	+3

On détermine le rapport entre Autrichiens et Français du total des forces de combat dans la case PEU et dans les cases des non ralliées et des ralliées à la fin de la partie, et en fonction de cela, on accorde ou on retire des VP au joueur français. EXEMPLE : *un rapport de 2.9 à 1 rapporte toujours 2 VP.* " Le total des forces de combat éliminées" comprend les pertes au combat supportées avant le début du scénario, les unités éliminées définitivement et celles toujours en attente de réorganisation (les vedettes éliminées ne rapportent pas de VP). On ne compte pas les unités dans la case de stockage des unités à pleine capacité.

20.12 Total des points de force autrichiens éliminés

Le joueur autrichien peut recevoir ou perdre des points de victoire en fonction du nombre total de points de force dans les cases ***autrichiennes*** des PEU, des ralliées et des non ralliées, comme suit –

0-12	**13-30**	**31-35**	**36-40**	**41-45**	**46-50**	**51-57**	**58+**
0	2VP	1VP	0	-2VP	-3VP	-4VP	-5VP

20.13 Corps ennemi démoralisé : Le joueur français reçoit un point pour chaque Corps autrichien démoralisé à la fin de la partie. Le joueur autrichien reçoit deux points pour chaque Corps français démoralisé à la fin de la partie. EXCEPTION *: le joueur autrichien reçoit 5 VP si le IIIème Corps de Davout est démoralisé.*

20.14 Capture d'un train de bagages : Le joueur adverse reçoit un VP pour chaque train de bagages capturé.

MARQUEUR : CONTROLE PAR L'ADVERSAIRE

20.15 Contrôle: Chaque joueur reçoit ***un*** point pour chaque source de ravitaillement ***amie*** *non* contrôlée par l'adversaire à la fin du scénario. En outre, le joueur autrichien (lui seul) reçoit 1 VP pour chaque pont sur le Danube contrôlé à chaque extrémité (un maximum de 5). Pour être considéré comme ayant le contrôle de l'un de ces hex, une unité de combat amie doit occuper physiquement l'hex, ou être la dernière unité de combat à l'avoir occupé ou traversé (si l'adversaire le contrôle, on place un marqueur de contrôle dans l'hex). Si l'unité qui l'occupe est non ravitaillée au moment où elle entre dans l'hex ou le traverse, l'hex n'est pas contrôlé.

20.16 Munich : La source de ravitaillement autrichienne dans l'hex 0133 ne peut pas être occupée par des unités françaises. *Elle était protégée par la Division Jellacic dans Munich en dehors de la carte*.

20.17 Sources de ravitaillement de Bellegarde : Le joueur autrichien ne reçoit des VP soit pour 2201 soit pour 3501 que si le Ier Corps de Bellegarde entre à cet hex *(voir 21.47)*.

20.2 Importance de la victoire

Dans les scénarios de bataille, le joueur ayant le plus de VP à la fin de la partie gagne. Les niveaux de victoire dans le jeu de la campagne sont spécifiés en 21.43.

20.3 Victoire automatique

La partie se termine automatiquement comme une victoire autrichienne dès l'instant où Napoléon est capturé.

20.4 Sortir de la carte

Le joueur autrichien peut choisir de faire sortir ses unités, et des unités françaises peuvent sortir à leur poursuite. Des unités ne peuvent sortir de la carte qu'à un hex de source de ravitaillement autrichienne. L'unité paie le coût en points de mouvement de l'hex qu'elle quitte. Des commandants qui sont sortis ne peuvent pas réorganiser des unités. Des unités contraintes de battre en ***retraite*** hors de la carte sont éliminées *(voir 11.44)*. Des unités qui quittent volontairement la carte ne peuvent pas revenir en jeu, mais elles ***ne*** sont ***pas*** considérées comme éliminées pour les points de victoire.

20.41 Hex de sortie des Autrichiens : Les hex de sortie des Autrichiens sont les hex de leurs sources de ravitaillement, y compris l'hex d'arrivée de Bellegarde ***si*** il entre *(20.17)*. EXCEPTION *: personne ne peut sortir en 0133*.

20.42 Hex de sortie des Français : Les unités françaises ne peuvent sortir qu'à des hex où des unités autrichiennes sont sorties auparavant avec autant voire plus de points de force (si les Autrichiens ne sortent pas, les Français non plus ;

si ils sortent 10 SP à l'hex 2934, les Français peuvent y sortir jusqu'à 10 SP).
20.43 Gain de VP : (a) Le joueur français reçoit 1 point de victoire si le total en valeur faciale des points de force français sortis est égal aux deux tiers des forces autrichiennes sorties. (b) Le joueur autrichien reçoit 1 VP pour faire sortir ses unités, si le joueur français ne réussit pas à sortir deux tiers de leur valeur faciale. (Il peut aussi souhaiter faire sortir ses unités pour prévenir leur destruction, et la perte de VP). (c) Le joueur français reçoit 2 VP si le total des SP éliminés dans les cases ***françaises*** PEU et UAR à la fin de la partie est zéro.
NOTE : *historiquement, les unités françaises listées avec " OM " le 22 et le 23 avril, sortirent sur le bord sud de la carte pour poursuivre Hiller et Ludwig.*

21.0 INFORMATIONS SUR LES SCENARIOS

Sommaire des scénarios
21.1 L'avance autrichienne (16 tours)
21.2 La bataille d'Abensberg (7 tours)
21.3 La bataille d'Eckmühl (7 tours)
21.2 Le jeu de la campagne (différentes dates de départ)

21.1 Scénario Un — L'avance autrichienne

21.11 Introduction: Ce scénario de bataille commence avec l'armée autrichienne qui approche des ponts de Landshut. Ces deux ponts ont été réparés durant la matinée. Le Corps bavarois s'efforcera d'empêcher que les autrichiens n'atteignent le Danube avant que Davout n'ait fait sa jonction avec les forces dirigées par Napoléon. Ici, le joueur autrichien bénéficie de renseignements sur les Français que ne partageait pas son homologue historique.
21.12 Durée: Après-midi du 16 avril – Matinée du 20 avril
21.13 Règles spéciales : Dans le scénario un, on ***accorde*** 2 points de victoire aux français parce que les français n'ont pas eu le temps d'infliger des pertes. Les deux alternatives d'arrivées de la campagne *(21.46 et 21.47)* ***peuvent*** être utilisées avec le scénario un après accord mutuel des deux joueurs.
21.14 Ponts endommagés : Tous les ponts sont en bon état.

21.2 Scénario deux — La bataille d'Abensberg

21.21 Introduction: Ce scénario commence lors de la jonction critique du IIIème Corps de Davout avec ses compatriotes arrivant de l'ouest.
21.22 Durée: Matinée du 20 avril – soirée du 21 avril
21.23 Règles spéciales : aucune
21.24 Ponts endommagés : 2611.

21.3 Scénario trois — La bataille d'Eckmühl

21.31 Introduction: Dans ce scénario, l'aile gauche autrichienne a déjà commencé sa retraite vers Landshut, poursuivie par une importante force dirigée par Napoléon. Les Autrichiens contrôlent Regensburg et vont livrer un combat de retardement.
21.32 Durée: Matinée du 21 avril – Soirée du 22 avril
21.33 Règles spéciales : Les trains de bagages des Vème et VIème Corps autrichiens et le train de pontons autrichien doivent être mis en place à moins de 3 hex de Altdorf (hex 2929). La crise de Charles s'est déjà produite avant la partie *(voir 5.4)*.
21.34 Ponts endommagés : 0224, 2720.

21.4 Le jeu de la campagne

21.41 Introduction: Pour un résultat historique, la meilleure date de début est le 19 ou le 20 avril. En commençant le 16 on voit ce que Charles aurait pu faire si il avait eu connaissance des positions françaises. (On utilise les deux alternatives d'arrivée variable A & B pour le remettre dans l'expectative).
21.42 Durée: Le jeu de la campagne peut commencer n'importe quel jour mais il se termine toujours l'après-midi du 23 avril.
21.43 Rapport des points de victoire (Français : Autrichiens)

moins que autrichienne ***décisive***	1 : 2	victoire
moins que autrichienne	1 : 1	victoire
moins que	1.5 : 1	*nul*
moins que	2.5 : 1	victoire française
décisive	2.5 : 1+	victoire française

Le total des points de victoire obtenus par chacun des deux joueurs est exprimé sous la forme d'un rapport, qui détermine le camp du vainqueur et l'importance de la victoire. Un " nul " signifie qu'aucun camp n'a gagné (avec une guerre qui continue pour encore une dizaine de semaines).

Si le joueur autrichien a un VP de plus que le joueur français à la fin de la partie, il gagne la partie. Le joueur français doit surpasser son

adversaire de 50% pour emporter une " victoire ".

21.44 Ponts endommagés: ils dépendent de la date de début.
16 et 17 avril : tous les ponts sont en bon état.
18, 19 et 20 avril : 2611.
21 avril : 0224 et 2720.
22 et 23 avril : tous les ponts sont en bon état.
21.45 Pontons : 23 avril : 5005
21.46 Alternative A: arrivée de Masséna
Si Masséna avait regroupé ses Corps dès que Napoléon lui avait notifié l'envoi imminent d'instructions, ces troupes auraient pu arriver plus tôt sur la carte. Le soir du 18 avril, lors du segment des mouvements sur ordres, le joueur français jette un dé :
1 Toutes les unités des IIème et IVème Corps arrivent en avance de 2 tours par rapport à leur arrivée historique (le IIème Corps arrive à ce moment-là).
2 Toutes les unités des IIème et IVème Corps arrivent en avance d'1 tour.
3-5 aucun changement
6 Toutes les unités des IIème et IVème Corps arrivent en retard d'1 tour.
On place tous les officiers généraux des IIème et IVème Corps sur la TRC comme de besoin pour représenter le résultat. Cette alternative ne peut pas être utilisée avec une campagne qui débuterait au delà du 18 avril.
21.47 Alternative B: le Ier Corps autrichien de Bellegarde
Historiquement, le Ier Corps de Bellegarde fit une feinte vers Ingolstadt mais se replia sur ordres de Charles avant d'entrer sur la carte.
Chaque ***matinée*** des 21 et 22 avril (uniquement), lors de son segment des mouvements sur ordres, le joueur autrichien jette un dé : sur un " 1 ", la totalité du Ier Corps entre en 2201 ou en 3501 (le Ier Corps peut traiter l'hex d'arrivée comme sa source de ravitaillement). Si un 2-6 est jeté, le Ier Corps n'entre pas lors de ce tour.
Modificateurs:

a) Pour ***chaque*** division d'infanterie du IIIème Corps français qui a auparavant traversé la Naab (en 4401 ou en 4402), on déduit ***2*** du dé du Ier Corps.
b) Pour chaque division d'infanterie autrichienne (et chaque paire autrichienne de brigades d'infanterie ou mixtes) à ce moment-là au nord du Danube à l'ouest de la rangée d'hex 4400 (incluse), on retire ***1*** au dé du Ier Corps. EXCEPTION : *on ne prend pas en compte les unités du IIème Corps de Kolowrat.*

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION
1.1 Composants du jeu
1.2 La carte
1.3 Les pions
1.4 Glossaire
1.5 Forces masquées
1.6 Mise en place
2.0 SEQUENCE DE JEU
2.1 Tour de jeu diurne
2.2 Tour de jeu nocturne
2.3 Tour de jeu d'orage
3.0 EMPILEMENT
3.1 Limites d'empilement
3.2 Marche de route
4.0 ZONES DE CONTROLE (ZOC)
4.1 Engagement
4.2 Désengagement nocturne
4.3 ZOC pendant la phase des combats
4.4 ZOC des vedettes
5.0 COMMANDANTS
5.1 Types de commandants
5.2 Escortes des commandants
5.3 Avance & retraite
5.4 L'Archiduc Charles
6.0 REORGANISATION
6.1 Eligibilité à une réorganisation
6.2 Procédure de réorganisation
6.3 Réorganiser des vedettes
7.0 COMMANDEMENT
7.1 Séquence du commandement
7.2 Portée de commandement
7.3 Hors de contrôle
7.4 Ordres de marche
8.0 MOUVEMENTS
8.1 Procédure d'un mouvement
8.2 Marche de route
8.3 Ponts et ponts de ruisseau
9.0 TRAINS ET PONTONS
9.1 Unités du train
9.2 Pontons
10.0 REPULSION
10.1 Procédure de répulsion
10.2 Conséquences d'une répulsion
11.0 COMBATS
11.1 Séquence des combats
11.2 Définir les combats
11.3 Déterminer le rapport de forces d'un combat
11.4 Appliquer les résultats d'un combat
11.5 Villes fortifiées
12.0 DEMORALISATION
12.1 Niveaux de démoralisation
12.2 Conséquences d'une démoralisation
13.0 VEDETTES
13.1 Subdivision en vedettes et regroupement
13.2 Vedettes au combat
13.3 Vedettes des unités mixtes
14.0 RAVITAILLEMENT
14.1 Tracer les lignes de ravitaillement
14.2 Hex des sources de ravitaillement
14.3 Trains de bagages
14.4 Villes fortifiées
15.0 RENFORTS
15.1 Comment les renforts arrivent sur la carte
15.2 Modifier l'arrivée de renforts
16.0 CAPACITES DES UNITES SPECIALES
16.1 Interarmes
16.2 Retraite de la cavalerie avant un combat
16.3 Cavalerie lourde
16.4 Unités mixtes
16.5 Unités de brigade subdivisionnaires
17.0 STRUCTURE DU COMMANDEMENT
17.1 Structure du commandement de l'armée française
17.2 Unités de combat indépendantes
18.0 JEU EN EQUIPE
18.1 Communication entre les joueurs
19.0 SCENARIOS
19.1 Différentes dates de début pour la campagne
19.2 Mettre en place un scénario
19.3 Informations sur les scénarios
19.4 Renforts
19.5 Ordres de marche
20.0 CONDITIONS DE VICTOIRE
20.1 Gain de points de victoire
20.2 Importance de la victoire
20.3 Victoire automatique
20.4 Sortir de la carte
21.0 INFORMATIONS SUR LES SCENARIOS
21.1 L'avance autrichienne
21.2 La bataille d'Abensberg
21.3 La bataille d'Eckmühl
21.4 Le jeu de la campagne