

AU SOLEIL D'AUSTERLITZ

Campagne de Napoléon en Moravie, 1805

Règles Spécifiques

Traduction version 1.00
15/11/03

[1] INTRODUCTION

[13] Créateurs du jeu

[14] Equipement de jeu

[18] Manifestes des commandants et unités

[19] Commandants et unités combattantes

REGLES DES SCENARIOS DE BATAILLE

[27] Météo

[29] Lignes de communication

[31] Changer la source d'approvisionnement

[38] Remplacements

[39] Renforts

[40] Effets de la météo sur le mouvement

[44] Effets de la météo sur le combat

[49] Terrain et combat

[53] Citadelles

[62] Retraite après combat

[65] Conditions de victoire des scénarios de bataille [66] REGLES DE CAMPAGNE

[68] Vedettes

[84] Administration

[86] Changement de phase d'ordres

[87] Ligne de communication

[89] Dépôts

[92] Comment recevoir les points administratifs

[97] Fonctions du centre d'opérations

[102] Remplacements

[105] Segment d'organisation

[106] Renforts

[107] Ravitaillé

[110] Mouvement du centre d'opérations

[117] Ordres de mouvement

[121] Marche administrative

[125] Modificateur d'initiative et différentiel de cavalerie

[127] Attrition et mode fourrage

[143] Ponts

[147] Trains de pont

[153] Moral de Vienne

REGLES OPTIONNELLES

[161] Bataille d'arrière-garde

[164] Au son des canons

[167] Dynamique du champ de bataille

[169] La feuille de bataille

[173] COMMENT METTRE LE JEU EN PLACE

[174] Manifestes des commandants et unités

[177] Diagrammes d'organisation

[179] Informations de détail des scénarios

[187] Informations des scénarios de bataille

[191] Informations du scénario de campagne

[196] Informations des scénarios

AU SOLEIL D'AUSTERLITZ

Copyright © 2003, Operational Studies Group.
A la mémoire des soldats tués en 1805

INTRODUCTION

[1.] *Au soleil d'Austerlitz* simule la conclusion décisive de la première campagne de Napoléon sur les rives du Danube. Après une manœuvre brillante face aux Autrichiens à Ulm, Napoléon entra dans Vienne le 13 novembre 1805. L'empereur autrichien Franz I refusa les offres de paix des Français, comme des troupes fraîches russes arrivaient en Moravie pour aider les rescapés austro russes de la retraite.

[2.] Les précédentes étapes de la campagne du Danube (la manœuvre d'Ulm) pourraient être ultérieurement couvertes dans une extension que publierait OSG (voir le site Web d'OSG, www.napoleongames.com).

[3.] Les feuilles de pions incluses dans le jeu comprennent aussi des marqueurs de remplacement ou de variantes pour le jeu d'OSG *La Guerre de l'Empereur* (voir §26).

[4.] *Au soleil d'Austerlitz* fait partie de la série des **Campagnes de Napoléon Série 1X** et utilise les mêmes règles standards que *Napoleon at Bay* et *Bonaparte in Italy*, aussi publiés par OSG.

[5.] Ces règles exclusives contiennent les particularités liées à *Au soleil d'Austerlitz*. Elles sont à utiliser conjointement avec les règles standards, qui s'appliquent sauf mention contraire, règles qu'elles complètent ou modifient. La plupart des règles de campagne sont assez proches de celles des autres jeux de la série. Les modifications ou ajouts sont signalés par un texte souligné. Elles sont présentées en 2 niveaux, un pour les scénarios de bataille, un autre pour la campagne. A l'intérieur de chaque niveau, les règles sont présentées dans l'ordre de la séquence de jeu.

[6.] Les scénarios de bataille servent d'introduction au jeu, avec un positionnement des formations tel qu'au moment de la bataille. Les règles de ces scénarios ne rajoutent que quelques pages aux règles standards. Il convient d'abord de les lire puis de jouer un ou deux de ces scénarios courts.

[7.] Une fois appréhendé le rythme du jeu, vous serez prêts à lire les règles de campagne, qui ajoutent encore quelques pages de règles spécifiques, dont certaines sont optionnelles.

[8.] Les informations de scénario donnent les conditions de départ de chaque scénario, y compris les niveaux d'AP, la date de départ, etc. (Voir §190).

Historique (voir page 23)

[9.] Malgré la catastrophe de Ulm en octobre et la perte de Vienne, l'empereur d'Autriche Franz a refusé de se rendre. Il s'est retiré en Moravie avec les Russes sous les ordres du Général Kutusov, retrouvant le tsar Alexandre à Olmütz. Napoléon les a

suivis, prenant position près de la forteresse de Brünn (Brno). Le Tsar était remonté par sa récente rencontre à Postdam avec le roi de Prusse, Friedrich Wilhelm III, qui était tenté de rejoindre la coalition contre la France. Les Français étaient exténués, sans nourriture ni autres besoins de première nécessité. Les vents du nord leur rappelaient la nécessité désespérée d'une bataille décisive et l'arrêt des opérations actives. Le Roi de Prusse fit parvenir un ultimatum au camp français par les soins de son ministre des Affaires Etrangères, von Haugwitz, pendant que l'armée austro russe avançait en masse dans la plaine d'Austerlitz. Napoléon entra dans leur jeu, ordonnant à ses troupes de feindre la démoralisation et une retraite désorganisée pour leurrer les austro russes sur leur possible destruction.

Politiques et Géopolitique

[10.] « Seule une victoire décisive aurait répondu aux besoins de Napoléon. La défaite aurait été un énorme désastre, Napoléon se trouvant au cœur d'une contrée hostile. Surtout la Prusse, alarmée par le succès de son invasion de l'Allemagne, était prête à prendre les armes ; son ambassadeur était arrivé dans le camp français porteur d'un ultimatum ; le cabinet de Berlin attendait la guerre. »

John C. Ropes

Rien n'est certain en diplomatie. La déclaration promise de la Prusse n'y fait pas exception. Haugwitz, qui était en faveur des Français, avait persuadé son gouvernement de lui permettre de présenter un ultimatum à Napoléon et était à le lui remettre quand un éclaireur arriva avec des nouvelles de l'avancée alliée. A ce moment Haugwitz reprit le chemin de Vienne.

Les Alliés attaquèrent, mais s'ils ne l'avaient pas fait ? Les ressources étaient faibles et le fourrage inadéquat. Les deux camps souffraient dans leurs retranchements, l'hiver était terrible et les pertes dues aux maladies et désertions étaient élevées, surtout chez les Autro russes. S'ils avaient retardé leur avancée, Napoléon aurait lu l'ultimatum prussien et renvoyé Haugwitz vers une cour prusse certaine de mobiliser son armée. La déclaration de guerre prusse aurait obligé Napoléon à défaire les Russes et les Autrichiens avant de voir l'armée prusse couper sa ligne de communications. Il aurait été forcé d'avancer sur Olmütz.

Kutusov, le général en chef russe, ne voulait pas d'offensive, préférant vers retraite vers ses sources d'approvisionnement et attendre l'aide des Prusses. Déjà exténués par deux mois de marche continue, les Français auraient été en difficulté pour suivre les Austro Russes s'ils avaient fait retraite.

Le Tsar Alexandre de Russie était déterminé à finir le travail et libérer Vienne. Les Français, cependant, contrôlaient la vallée du Danube, la région la plus fertile d'Autriche, et étaient capables de retirer des ressources du terrain conquis aussi longtemps qu'ils restaient à proximité de Brünn.

[11.] *Le nouveau chef d'état-major de Kutusov, l'autrichien Weyrother, avait formulé un plan pour repousser les Français et couper leur ligne de*

communications avec Vienne. C'est un énorme pari de faire une marche de flanc contre les Français, en face de la totalité de l'armée ennemie et en abandonnant la position dominante des hauteurs de Pratzen. S'ils avaient simplement attendu une attaque des Français sur Pratzen, Napoléon aurait été obligé de réussir un grand coup ou de s'engager dans une guerre de manœuvres. Un succès douteux ou un résultat équilibré auraient nécessité une retraite des Français jusqu'en Bavière.

[12.] *L'avantage principal de l'armée française résidait dans ses chefs. Davout était le plus capable des maréchaux, comprenant la stratégie et maintenant une discipline parfaite dans son corps. Soult aussi était talentueux et contrairement à ses pairs était capable d'initiative indépendante. Lannes et Ney étaient des chefs qui inspiraient leurs hommes dans le feu de l'action. Murat avait du courage, de l'activité comme commandant de cavalerie. L'armée - presque uniquement composée de troupes françaises, avec de nombreux vétérans - était la meilleure que Napoléon avait jamais commandée. Par contraste, le commandement austro russe était lent et leurs mouvements étaient peu coordonnés.*

CREATEURS DU JEU

[13.] *Rédacteurs des règles :* Richard Vohlers, Mark Owens, Nicola Contardi, Adam Starkweather, Markus Stumptner, Chris Moeller, Kevin Zucker

Index : Todd Davis

Test du jeu : David Schubert, Kevin Zucker

Narration historique : Kevin Zucker

Design et développement du jeu : Kevin Zucker

Design graphique de la boîte et des dessins : Mark Hinkle

Design graphique de la carte et des marqueurs : Joe Youst

Recherche aditionnelle : Bernhard Voykowitsch

LA SERIE LES CAMPAGNES DE NAPOLEON

Napoleon at Bay

1ère édition : 1978, Operational Studies Group

2nde édition : 1983, The Avalon Hill Game Company

3ème édition : 1997, Operational Studies Group

Bonaparte in Italy

1ère édition : 1979, Operational Studies Group

1ère édition : 2000, Operational Studies Group

Struggle of Nations

1982, The Avalon Hill Company

1809: Napoleon on the Danube

1984, Victory Games

The Emperor Returns

1986, Clash of Arms Games

1807: The Eagles Turn East

1995, Clash of Arms Games

Highway to the Kremlin (Series 5X)

2001, Operational Studies Group

The Sun of Austerlitz

2003, Operational Studies Group

CONTENU DU JEU

Au soleil d'Austerlitz

[14.] *The Sun of Austerlitz* contient les éléments suivants :

- Une boîte
- Une carte de jeu, 56 x 86 cm
- Une feuille de pions précoupés (280)
- Un livret de règles standards
- Un livret de règles exclusives et d'études (y compris le livret de tables)
- Une feuille de résolution des combats
- Un diagramme d'organisation austro russe
- Un diagramme d'organisation français
- Un manifeste des unités et commandants austro russes
- Un manifeste des unités et commandants françaises
- Une feuille de suivi des tours

Remplacement d'éléments manquants :

Operational Studies Group

PO Box 50207 Baltimore, MD 21211 USA

email: info@napoleongames.com

CARTE DU JEU

[15.] La carte montre la vallée fertile de Moravie, avec sa capitale Brünn. La Bohème se trouve à l'ouest, la Hongrie commence à l'est de la rivière March et la Silésie environ 50 km après le bord nord de la carte ; le quart le plus au sud de la carte correspond à la Basse-Autriche. En 1805, la totalité de la région appartient à l'empire Austro Hongrois et la plupart des villes sont représentées avec leur nom allemand.

[16.] Le diagramme en dessous montre la position de la carte de ***Sun of Austerlitz*** par rapport à la section est de l'édition Victory Games de **1809** dans la même série (jeu qui n'est plus édité).

Type de terrain d'hexagones non uniformes

[17.] Utilisez dans un hexagone donné le type de terrain avec le plus haut coût de MP. Ignorer les collines, forêts et montagnes qui couvrent moins du tiers de l'hexagone, ainsi que Posoritz. **Exemple :** 1133, 1134, 1533, 2332, 2634, 3035 ne sont pas des collines ; 2021, 2222 et 2323 sont des collines. Les hexagones partiels 1054 et 2854 doivent être ignorés pour les questions d'arrivée des renforts et LOC. Seules les formations françaises peuvent les occuper si nécessaire.

MANIFESTES DES UNITES ET COMMANDANTS

[18.] Toutes les informations de mise en place sont présentées dans les manifestes des unités et commandants. Les manifestes des unités spécifient pour chacune d'elles sur quelle ligne de commandant les placer sur le diagramme d'organisation et leur force. Le manifeste des commandants indique leur hexagone sur la carte ou le commandant de la force (*voir §184*).

UNITES COMBATTANTES ET COMMANDANTS

[19.] Les unités combattantes représentent des divisions et des brigades, allant de 1000 à 9000 hommes. Les pions de ces unités vont toujours sur les diagrammes d'organisation (sauf les garnisons et

les vedettes). Les unités avec une force maximale supérieure à 5 ont « +5 » sur leur face. Si cette inscription « +5 » est apparente, cela signifie que 5 PF doivent être ajoutés à la valeur de l'espace du diagramme d'organisation occupé par cette unité.

Note : La face des pions avec un drapeau a été indiquée comme « recto » pour avoir le meilleur alignement possible pour ce côté lors de la fabrication des pions et prévenir ainsi des marques les rendant identifiables.

Niveaux des commandants

[20.] Les pions des commandants ont des niveaux d'initiative, de subordination et de commandement listés dans cet ordre. Ils ont aussi une étoile à 6 pointes et ont leur valeur de subordination entre crochets pour les distinguer des unités combattantes.

Nationalité

[21.] Les unités françaises sont bleu ciel (la garde impériale française est bleu foncé avec des valeurs jaunes) ; les unités autrichiennes sont blanches (avec des bandes ocres) ; les unités russes sont brunes ; les unités prusses sont grises.

Marqueurs de remplacement

[22.] Les marqueurs de remplacement sont utilisés pour indiquer les niveaux de ressources en hommes disponibles pour les remplacements. Il y a des marqueurs pour l'artillerie, la cavalerie et l'infanterie (les autres marqueurs sont expliqués plus loin dans les règles). Les points de remplacement de la garde impériale (IG) ne peuvent être ajoutés qu'aux unités de la Garde. Les points de remplacement russes (R), autrichiens (A) et allemands (G) ne peuvent être ajoutés respectivement qu'aux unités russes, autrichiennes et bavaroises. S'il n'y a pas de marqueur fourni pour enregistrer un type particulier de points de remplacement, ceux-ci doivent être utilisés dans le tour où ils sont obtenus ou alors ils sont perdus.

Généraux majeurs

[23.] Les généraux majeurs sont des pions de commandants utilisés pour symboliser sur la carte du jeu des unités combattantes détachées qui agissent indépendamment. Les généraux majeurs d'infanterie ont des niveaux de **1-[2]-1.5**, ceux de cavalerie **4-[1]-1** (Initiative - Subordination - Commandement). Ces généraux majeurs génériques sont identifiés par un nombre et un type (infanterie et cavalerie). Ils ne peuvent être activés ou volontairement désactivés que pendant leur phase d'ordre amicale. Le nombre de généraux majeurs qui peuvent être activés n'est limité que par le nombre fourni.

[24.] Les commandants autrichiens et russes suivants ont leur propres unités combattantes éponymes : Kienmayer et Kolowrat pour l'Autriche ; Docturov, Przybyszewki et Bagration pour la Russie. Chacun de ces commandants **doit** avoir ses propres unités combattantes sur sa ligne (aussi longtemps que ce commandant et ses unités sont en jeu). Ces commandants peuvent entrer en jeu ou le quitter

comme des généraux majeurs, mais chacun ne peut entrer sur la carte que dans l'hexagone avec son unité combattante.

Exemple 1 : Il y a un pion d'une unité combattante pour la Colonne Russe I et un pion de commandant pour le Général Docturov, qui commandait cette Colonne. Si le commandant Docturov est en jeu, il **doit** commander sa propre Colonne I – avec son unité combattante toujours sur sa ligne de la table d'organisation – ainsi qu'autant d'autres unités que son niveau de commandement le lui permet. Le commandant Docturov a un niveau de commandement de 5. Son unité combattante a un niveau de subordination de 2 ; en complément, il pourrait aussi commander l'unité Przybyszewski [2] et l'unité Kamensky [1]. Le total de ces trois unités dirigées étant de 5, il ne pourrait plus en commander d'autres.

Exemple 2 : Le commandant Docturov pourrait diriger, en plus de son unité combattante, le commandant Kienmayer, qui a un niveau de subordination de 3 ; lequel à son tour, avec son niveau de commandement de 5, pourrait commander son unité combattante [2] ainsi que les unités Miloradovich [2] et (autrichienne) Hohenlohe [1/2].

Note : Les commandants russes peuvent diriger des commandants autrichiens ou des unités combattantes autrichiennes, et vice-versa.

Garnisons

[25.] Les citadelles d'Olmütz et de Brünn commencent le jeu avec des marqueurs de garnison (voir §194). Les garnisons fonctionnent comme toute autre force, sauf qu'elles n'ont pas de diagramme d'organisation et un coût de subordination nul. Chaque garnison a une force intrinsèque de 1 point de force (voir §34 et 37 « *Source d'approvisionnement des garnisons* ») et une ZOC normale.

Pions et Marqueurs La Guerre de l'Empereur

[26.] 92 pions et marqueurs inclus dans la feuille de marqueurs de ce jeu sont fournis pour être utilisés avec un jeu précédent d'OSG, **La Guerre de l'Empereur**. Détachez ces pions et rangez-les avec votre exemplaire de ce jeu. Une feuille séparée dans **Sun of Austerlitz** décrit l'utilisation de ces pions.

Règles des scénarios de bataille

A. METEO

[27.] Il y a 5 types différents de temps qui peuvent être effectifs durant un tour de jeu. Il s'agit de : Gel, Neige, Boue, Pluie et Beau Temps. Au début de chaque scénario – et au début de chaque tour – le premier joueur doit lancer un dé et consulter la table Météo pour déterminer le temps du tour suivant, en prenant en compte les modificateurs idoines (voir §28). Placez le marqueur Météo sur l'espace approprié de la table Météo.

[28.] Si le tour précédent était à la Boue et que la Pluie suit, les effets de la boue et de la pluie

s'appliquent (et sont cumulatifs). Si au dernier tour un « 6 » a été obtenu au dé, ajouter un au résultat du dé (voir la table Météo).

I.a.1 LIGNES DE COMMUNICATION

[29.] Une ligne de communications est considérée comme établie si elle peut être tracée entre la source d'approvisionnement actuellement active et la formation sur une longueur maximale de 18 MP au travers de tout terrain franchissable. La table des communications indique quelles sources d'approvisionnement peuvent être utilisées par chaque armée. Si une formation est à plus de 18 MP de sa source, elle doit utiliser la colonne « zéro » de la table d'attrition pour la déterminer et ne peut recevoir d'ordre de mouvement (voir les règles standards).

[30.] Tracer la LOC

Utiliser le niveau de mouvement de la cavalerie pour déterminer le coût de MP de chaque hexagone de la LOC. **Exceptions :** Les ponts n'ajoutent pas de MP supplémentaire et des hexagones de route principale connectés comptent pour 1 MP chacun (au lieu de 1/2 MP).

I.a.2. CHANGER LA SOURCE D'APPROVISIONNEMENT

[31.] La source d'approvisionnement (S/S) peut être changée pour une autre source amicale contrôlée ou un hexagone de dépôt. Les dépôts incluent Brünn, Olmütz, Znaim, Stockerau, etc. L'étape 2 du segment administratif est la seule étape administrative menée dans les scénarios de bataille. Changer la S/S active prend un tour de jeu complet.

PROCEDURE :

[32.] Retourner le marqueur de source d'approvisionnement côté verso (pour signifier que le changement est en cours). Pendant le prochain segment administratif, le marqueur d'approvisionnement peut être remis côté recto sur la nouvelle source ou le nouveau dépôt.

Effets d'intérim

[33.] Pendant le tour où le marqueur est retourné, l'armée ne peut recevoir d'ordres de mouvement et la colonne « Zero/No LOC » est utilisée sur la table d'attrition de marche.

Garnisons des sources d'approvisionnement

[34.] La S/A active a par défaut une garnison avec une force égale à celle indiquée entre parenthèses sur le pion et une ZOC normale (voir §37). Les sources d'approvisionnement dans les scénarios de bataille (seulement) peuvent être dans des hexagones de dépôt et ne sont pas restreints au bord de carte (voir §193). La S/A française (5) inclut la force de la grosse garnison viennoise stationnée de l'autre côté du Danube. Si la S/A est changée, sa force n'est plus que de (1).

Capture des sources d'approvisionnement

[35.] Si la S/A est attaquée ou repoussée et sa garnison éliminée ou forcée à faire retraite, la S/A est considérée comme capturée. Quand une S/A est capturée, le marqueur de S/A active est retiré du jeu. Tant que ce marqueur n'est plus en jeu, l'armée souffre des effets d'intérim (*voir §33, au-dessus*).

[36.] Un marqueur de source d'approvisionnement peut être remis en jeu sur n'importe quelle S/A ou dépôt possible pour cette armée libre de toute unité ennemie (ou EZOC) pendant le segment administratif suivant. Les hexagones de S/A ne peuvent être détruits de façon permanente. Une S/A capturée peut être réactivée dès que les formations ennemies se sont retirées.

Garnisons dans les combats

[37.] Les garnisons ne peuvent pas attaquer et doivent défendre comme toute autre force présente dans un hexagone. Elles doivent absorber le premier SP perdu en cas de retraite. Elles ont une initiative de 1 en cas de poursuite ou de comparaison d'initiative.

I.a.4 REMPLACEMENTS

[38.] Les remplacements ne sont pas utilisés dans les scénarios de bataille.

II.a. RENFORTS

[39.] Les renforts sont utilisés dans les scénarios de bataille et apparaissent comme indiqué sur la table des tours de jeu.

II.b. EFFETS DU TEMPS SUR LE MOUVEMENT (Étapes 2 et 3)

Boue

[40.] La boue accroît la sévérité de l'attrition lors d'une marche. Ajouter 1 au jet de dé sur la table d'attrition.

Beau Temps

[41.] Aucun effet.

Gel et Neige

[42.] Les rivières principales et les lacs sont gelés et sont traités comme des rivières secondaires (non gelées). Les rivières secondaires ont les mêmes effets qu'elles soient gelées ou non. Pour les rivières secondaires, ce sont les berges escarpées et non le flux qui représente un obstacle pour les armées.

Pluie et Neige

[43.] Ajouter 1 au modificateur de résistance lors d'une tentative de sortie d'une EZOC.

III.b EFFETS DE LA METEO SUR LES COMBATS (étapes 5,7 et 9)

Beau Temps

[44.] Aucun effet.

[45.] Gel

Pendant le gel, les formations peuvent faire retraite après un combat via un lac ou une rivière primaire.

Elle est traitée comme faisant retraite en traversant une rivière secondaire (voir §62). Des forces ne peuvent jamais **attaquer** - et des ZOC ne s'étendent jamais - en traversant des lacs ou rivières primaires gelées.

Pluie

[46.] Ajoutez 1 à chaque lancer de dé d'artillerie. Soustrayez 1 du modificateur de résistance dans une poursuite.

Boue, Pluie/Boue

[47.] Ajoutez 2 à chaque lancer de dé d'artillerie.

Neige

[48.] Ajoutez 1 à chaque lancer de dé de combat, y compris les tirs d'artillerie. Soustrayez 1 du modificateur de résistance dans une poursuite.

III.b.6 TERRAIN ET COMBAT

(Voir la table d'effets du terrain)

Terrain avec effet

[49.] Cela inclut tous les hexagones de dépôt, citadelle, colline et montagne quand le défenseur est dans un de ces hexagones et tous les côtés d'hexagones avec des rivières secondaires ou des ponts au travers desquels se mène une attaque. Utilisez la ligne « avec effet » de la CRT. Les terrains sans effet comprennent les hexagones vierges (ceux contenant moins d'un tiers de colline ou autre type de terrain - *voir §17*) et de villes secondaires. Il n'y a pas d'effet cumulatif pour un hexagone et un côté d'hexagone avec effet.

Montagnes

[50.] La force totale d'une formation attaquant un hexagone de montagne ne peut pas excéder 9 SP. Au moment de déterminer les rapports de force, il ne faut pas tenir compte de tous les SP en plus des 9. Les unités défendant un hexagone de montagne reçoivent le bénéfice d'un terrain avec effet. Si la poursuite est choisie, une formation de 9 SP maximum peut poursuivre.

[51.] Les unités de cavalerie en montagne ne peuvent pas attaquer, **même si** l'hexagone défendu n'est pas une montagne ; il n'y a pas de modificateur de poursuite pour la cavalerie en montagne. Par contre, la cavalerie peut attaquer un hexagone de montagne.

Effet des forêts dans les combats

[52.] La force des unités d'infanterie et de cavalerie attaquant un hexagone de forêt est réduite, respectivement d'un quart et de la moitié, arrondi au demi point le plus proche. L'artillerie dans une forêt ne peut pas bombarder ; de même, une unité dans une forêt ne peut pas être bombardée.

CITADELLES

[53.] Brünn (Brno) et Olmütz (Olomuc) sont les deux seuls hexagones de citadelle de la carte. Les unités

défendant dans une citadelle voient leur force de combat doublée.

[54.] Les ZOC s'étendent normalement à l'intérieur et à l'extérieur des hexagones de citadelle. Les unités dans une citadelle peuvent éviter le combat ; une unité dans une citadelle peut décliner une attaque (*voir §56*). Une fois **assiégée**, une forteresse devra se rendre si la force assiégée est de 7 SP ou moins.

Limites d'empilement

[55.] Une limite d'empilement spéciale s'applique aux hexagones de citadelle : les SP occupant une citadelle ne doivent pas dépasser 15.

Sièges

[56.] La décision d'utiliser ou pas le bénéfice de la citadelle est prise au moment où un combat serait normalement requis. Une force dans un tel hexagone peut choisir de résoudre le combat mais ne peut pas choisir une bataille de poursuite. Une fois qu'une formation dans une citadelle a pris avantage de sa position pour éviter un combat, toutes les forces dans l'hexagone sont considérées comme assiégées. Une citadelle assiégée ne peut pas être attaquée. Placer un marqueur de Siège sur l'hexagone. Une force reste assiégée jusqu'au début d'une phase quelconque où l'hexagone de citadelle n'est plus adjacent à une force ennemie.

Note : Une formation doit préalablement attaquer toute formation assiégeante avant d'entrer dans ou de sortir d'une citadelle amie ; une formation ne peut pas rentrer dans une citadelle assiégée tant que la formation ennemie reste adjacente.

[57.] Les formations assiégées ne peuvent pas recevoir d'ordres de mouvement mais peuvent tenter de se déplacer, en attaquant hors de la citadelle, avec un décalage sur la CRT **d'une colonne vers la gauche** (en plus des effets du terrain). Ce décalage est dû aux tranchées que les forces assiégeantes ont construites. Les contre-attaques contre les citadelles ne sont pas obligatoires. Une formation assiégée dans une citadelle empêche de tracer une LOC à la formation ennemie au travers de son hexagone.

Attrition pour les formations assiégées

[58.] Une formation assiégée dans une citadelle (comme toute autre formation) doit vérifier son attrition à chaque tour.

[59.] Les formations assiégées doivent utiliser la colonne « Zéro » de la table d'attrition pour déterminer leur attrition. Note : Les deux citadelles en Moravie, même si elles sont des dépôts, n'étaient pas préparées à subvenir aux besoins d'une formation pendant un siège.

Reddition

[60.] Une citadelle assiégée se rendra à la fin de tout tour du joueur assiégé si le nombre total des SP assiégés est de **7** ou moins et que la citadelle est adjacente à des forces ennemies.

Assiégé au début du jeu

[61.] Aucune citadelle n'est considérée comme assiégée au début d'un quelconque scénario.

III.b.8. RETRAITE APRES COMBAT

Retraite au travers de rivières

[62.] Une formation qui fait retraite au travers d'une rivière secondaire sans pont **après un combat** perd le double de ses pertes de poursuite normales (comme si elle faisait retraite dans une EZOC) **si** la poursuite se poursuit au moins dans l'hexagone adjacent à la rivière. Toute l'artillerie est éliminée : elle ne peut faire retraite à travers une rivière secondaire sans pont. Si les pertes sont déjà doublées pour cause d'EZOC, traverser une rivière ne les augmente pas. La retraite au travers d'une rivière primaire n'est autorisée que sur un pont.

Retraite hors de la carte

[63.] Une force peut être déplacée hors de la carte durant une retraite après combat si les priorités de retraite l'autorisent (*voir Règles standards §174*). La poursuite de telles forces doit se terminer sur l'hexagone de bord de carte. Une force ne peut pas faire retraite hors de la carte s'il est possible de le faire au travers d'une EZOC ou de déplacer une unité amie à la place.

[64.] La force revient sur la carte lors de sa phase de mouvement suivante dans l'hexagone de bord de carte le plus proche libre de toute unité ennemie et hors d'une EZOC, de la même façon que les renforts. L'hexagone de retour doit être le plus proche possible de celui de sortie et, si possible, plus près de la source de ravitaillement la plus proche.

IV. CONDITIONS DE VICTOIRE DES SCENARIOS DE BATAILLE

[65.] Victoire austro russe:

A la fin d'un quelconque scénario de bataille, le joueur austro russe l'emporte s'il a conclu victorieusement plus de batailles critiques que le joueur français. S'il a alors une formation de 7 SP d'infanterie ou plus avec une LOC non rompue n'importe où sur la route principale de Florisdorf (2854) à Brünn (1723) – inclus –, cela compte comme deux victoires critiques.

Victoire française : Le joueur français l'emporte si le joueur austro-russe n'a pas rempli la condition précédente.

Note : Les conditions de victoire des scénarios de bataille reflètent les objectifs définis par le Tsar et ses conseillers.

REGLES DE CAMPAGNE

[66.] Les règles suivantes montrent comment la durée importante d'une campagne affecte les opérations des armées. Leur utilisation induit quelques changements dans la séquence de jeu standard et quelques marqueurs additionnels. Ces règles doivent être utilisées quand le scénario de campagne est joué. La plupart de ces règles peuvent

être utilisées pendant les scénarios de bataille si les deux joueurs en sont d'accord.

METEO

[67.] Le brouillard de guerre

Les Français prirent avantage du brouillard au fond des vallées pour cacher d'importantes forces dans des ZOC ennemies. Les effets du brouillard peuvent s'appliquer pendant la neige, la boue ou la pluie (voir la table météo). Les vedettes de toutes les armées ne peuvent pas tenter de répulsion par brouillard.

Le joueur français dispose de 2 vedettes supplémentaires en jeu (si la réserve le permet). Les vedettes de brouillard sont placées pendant le segment de renforts du joueur français de tout tour de brouillard (selon §69). Elles peuvent se déplacer normalement. Elles restent sur la carte jusqu'au segment de combat austro russe. A l'étape 6, si le temps a changé et qu'il n'y a plus de brouillard, le joueur français devra réduire son nombre de vedettes en jeu au nombre avant le placement des vedettes de brouillard (il peut retirer des vedettes de celles ajoutées pour le brouillard). Si le brouillard continue, il peut les laisser en jeu.

[68.] Effet sur l'estimation de la force

Pendant l'étape 3a de la phase de combat austro russe, toute formation française qui n'est ni sur une colline, ni sur une montagne peut annoncer une force à 50 SP près. Ainsi une vedette peut être décrite comme une formation de 50 SP pendant qu'une formation de 48 SP peut être décrite comme une vedette. La force exacte de la formation sera révélée à l'étape 6 comme d'habitude.

VEDETTES

[69.] Chaque camp dispose d'un certain nombre de pions de vedettes utilisées pour tromper l'ennemi et obtenir des informations sur les formations adverses. Au début de chaque scénario, jusqu'à deux vedettes peuvent être placées en jeu avec chaque commandant de formation apparaissant sur la carte. Il n'est pas possible de placer plus de vedettes que le nombre de pions fournis. Chaque pion de vedette de cavalerie représente un régiment de cavalerie divisé en 5 ou 10 patrouilles de 50 hommes, déployés pour occuper un large espace, collectant des informations, faisant office d'éclaireurs et faisant écran aux patrouilles ennemies.

Note de jeu : Les vedettes sont là pour recueillir des informations et bluffer l'adversaire. Elles n'ont aucune utilité quand les combats entre les vraies formations, sauf quand le combat ne met en jeu que des vedettes.

MOUVEMENT DES VEDETTES

[70.] La capacité de mouvement de toutes les vedettes est de 9 MP. Elles paient le coût de déplacement de la cavalerie. Elles se déplacent comme les formations réelles jusqu'à ce qu'elles soient découvertes (excepté comme décrit dans les points 1 à 6 plus bas), quand elles deviennent

adjacentes à l'ennemi (*voir §74 et §81*). Une vedette, une fois révélée, reste visible jusqu'à son prochain mouvement (peu importe la phase durant laquelle elle se déplace). Les vedettes diffèrent des formations réelles par les points suivants :

1) Elles ne requièrent pas de jet d'initiative ni d'ordre de mouvement pour se déplacer, ni ne souffrent d'attrition. Pour les cacher, les joueurs peuvent tout de même faire ces jets ;

2) Elles ne peuvent pas endommager les ponts, ni capturer des pontons ou couper des LOC ou l'équivalent (*voir §72*) ;

3) Elles ne sont pas sujettes à la comparaison d'initiative et les formations adjacentes à des vedettes ignorent leur ZOC quand elles doivent en sortir (*voir §74*) ;

4) Une vedette ne peut pas créer son propre général majeur et n'a pas de ligne sur le diagramme d'organisation (*voir §79*) ;

5) Elles ne peuvent pas faire retraite après un combat et ne peuvent faire partie d'une formation de poursuite (*voir §81*) ;

6) Elles ne comptent pas pour la limite d'empilement.

[71.] Quand de nouvelles formations sont créées ou apparaissent comme renforts, jusqu'à deux nouvelles vedettes (si disponibles) peuvent être prises dans la réserve de vedettes pour apparaître avec chacune d'entre elles. Toutes les autres vedettes sont placées dans la réserve de vedettes. Quand les formations sont consolidées, les vedettes peuvent rester en jeu.

Vedettes et lignes de communication

[72.] Les vedettes ne peuvent interférer avec les LOC, les distances d'information ou de ravitaillement (même si elles occupent un dépôt ou une source d'approvisionnement). Ceux-ci peuvent être tracés au travers ou à côté d'un hexagone suspecté de ne contenir qu'une vedette. Une fois la ligne définie, le joueur adverse doit seulement déterminer si la ligne est bloquée (c'est son choix : il peut choisir de ne pas bloquer la ligne même si ce n'est pas une vedette). Si la ligne est bloquée, une nouvelle ligne pour cette unité ne peut être définie jusqu'à la prochaine vérification du ravitaillement.

Zones de contrôle des vedettes

[73.] Les vedettes ont des ZOC flexibles. Quand une formation ennemie pénètre dans la ZOC d'un hexagone ne contenant que des vedettes, le joueur les possédant doit les révéler. L'unité ennemie peut continuer son mouvement à travers ou autour de l'hexagone contenant les vedettes. Par contre, elle ne peut pas terminer son mouvement dans le même hexagone que celui des vedettes.

Répulsion des vedettes

[74.] Le joueur propriétaire doit révéler sa vedette après que son adversaire a déclaré s'il tente de repousser l'unité cachée. Dans ce cas, l'essai de répulsion est exécuté. Une vedette ne peut pas être repoussée pendant le mouvement **ou une marche forcée** à moins que l'annonce ait été faite avant de

retourner le pion. **Exception** : une vedette qui n'est pas repoussée par la première unité à entrer dans sa ZOC peut l'être par les formations qui suivent.

VEDETTES DANS LES COMBATS

[75.] Pendant la phase de combat amicale, les vedettes dans des EZOC doivent attaquer (*Exception* : voir §80, « Vedettes et retraite avance combat »). En tentant une répulsion, les vedettes peuvent déterminer l'identité de la formation ennemie et alors faire retraite avant le combat. Sinon, la vedette peut poursuivre un combat régulier pour obtenir la force exacte de l'adversaire pendant l'étape 6 de la séquence de combat (la vedette sera normalement détruite, mais pourra être recréée ultérieurement – voir §78). Il n'y a pas d'effet sur la formation adverse à moins qu'elle ne soit aussi une vedette. Il n'y a pas de poursuite d'une vedette éliminée au combat.

[76.] Note de jeu : Il y a deux raisons à faire pénétrer sa vedette dans une EZOC. Premièrement, en tentant une répulsion, pour déterminer l'identité du commandant ennemi (la vedette peut faire retraite avant le combat). Deuxièmement, dans le but d'obtenir la force exacte des formations ennemies dans sa ZOC pendant l'étape 6 de la séquence de combat (la vedette sera la plupart du temps détruite mais peut être recréée, voir §78). Les vedettes ne sont pas affectées par la table de comparaison d'initiative ni les formations dans leur ZOC. Ainsi les vedettes peuvent donner une vision simplifiée que leur propriétaire peut utiliser pour déterminer ses mouvements mais il ne peut pas disposer d'une vision précise avant la fin de la phase de mouvement.

[77.] Les vedettes sont traitées comme les autres unités combattantes durant le combat, sauf pour les points qui suivent. Une vedette ne peut pas choisir une bataille rangée et peut attaquer un hexagone ennemi **seulement** s'il n'y pas d'autre formation amicale dans la ZOC de l'unité ennemie. Elles doivent se combiner en attaquer avec les autres unités amies dans le même hexagone. Elles ont une force de ½ SP quand elles combattent seules et de 0 quand elles sont combinées avec d'autres unités. Elles peuvent être repoussées (voir §74) si la tentative est déclarée avant qu'elles ont été révélées. Elles ne peuvent pas prendre avantage des bénéfiques défensifs d'une citadelle, par contre elles reçoivent ceux des villes et des dépôts. Durant la phase de combat ennemie, chaque vedette avec au moins une formation ennemie dans sa ZOC doit être attaquée. Un joueur ne peut ignorer une vedette à laquelle ses forces sont adjacentes pendant sa propre phase de combat.

Exemple : Une attaque par une unité d'une force de 2 SP contre une vedette est résolue comme une attaque à 4 contre 1.

Vedettes perdues au combat

[78.] Une vedette qui est forcée de faire retraite ou qui subit une quelconque perte de combat sur la CRT est retirée de la carte et placée sur le portrait d'un commandant sur le diagramme d'organisation de la formation amicale la plus proche, dans la limite de 9

MP. Pendant le segment d'organisation du tour amical suivant, elle est empilée sur la carte avec ce commandant. Si une telle formation n'existe pas dans la limite des 9 MP de cavalerie, elle est retirée du jeu et mise dans la réserve de vedettes.

Force des vedettes

[79.] La force des vedettes ne peut pas être incorporée à celle des unités régulières sur le diagramme d'organisation. La seule occasion où des vedettes se retrouvent sur ce diagramme est quand deux vedettes ou plus sont ensemble dans le même hexagone. Il est permis de n'avoir qu'une seule vedette par hexagone sur la carte. Les vedettes en sus sont retirées pour être placées sur le portrait du commandant le plus proche ou doivent bouger d'un hexagone. Tant qu'elles sont sur le diagramme, elles ont une force nulle et sont ignorées dans tous les cas.

Retraite des vedettes avant le combat

[80.] Les vedettes non en phase (en premier) puis les vedettes en phase qui sont seules dans leur hexagone (*tout comme les formations de cavalerie d'1 SP, voir §82*) peuvent choisir un résultat automatique de retraite d'un ou deux hexagones, avant la résolution du combat mais après avoir obtenu la valeur approximative de la force de la formation adverse, dans l'étape 3a de la procédure de combat (voir les règles standards, §146). L'ennemi ne peut pas poursuivre. Les vedettes doivent engager normalement le combat si elles ne sont pas éligibles à la retraite automatique.

Vedettes et retraites et poursuites ennemies

[81.] Ni les vedettes ni leurs zones de contrôle interfèrent avec la capacité des unités ennemies de faire retraite ou de poursuivre pendant la phase de combat. Les unités peuvent toujours ignorer une vedette pendant une retraite ou une poursuite. S'il n'y a pas d'alternative, elles peuvent faire retraite au travers d'un hexagone occupé seulement par une vedette. Dans ce cas, le joueur ennemi doit révéler les hexagones avec seulement des vedettes par lesquels la retraite peut passer. Les vedettes sont déplacées (voir §174, « Priorités de retraite – 3 » dans les règles standards) ou éliminées si elles ne peuvent pas être déplacées. Une vedette ne peut conduire par elle-même une poursuite.

Cavalerie régulière agissant comme une vedette

[82.] Le joueur la possédant peut décider de traiter une formation de cavalerie d'1 SP comme une vedette – si elle est à distance d'information au moment où elle devient adjacente à une formation ennemie. Une formation de cavalerie d'1 SP ne peut jamais endommager des ponts, capturer des pontons ou couper des lignes de communication, des distances d'information (voir §72).

Vedettes au-delà de la distance d'information

[83.] Les vedettes qui ne sont pas à distance d'information du centre d'opérations, d'une source

d'approvisionnement ou d'un dépôt ami actif pendant le segment administratif du tour du joueur sont immédiatement retirées du jeu jusqu'au segment d'organisation du prochain tour du joueur. Elles reviennent en jeu comme décrit au §78.

I.a. ADMINISTRATION

[84.] Dans le but d'obtenir des ordres de mouvement dans le jeu de campagne, chaque armée puise dans sa réserve de points administratifs (AP). Les AP sont dépensés pour créer les ordres de mouvement, qui permettent à une formation de se déplacer à coup sûr. Un ordre de mouvement coûte 1 AP (*voir §197*). Autant d'ordres de mouvement peuvent être créés qu'il y a d'AP disponibles (le centre d'opérations doit bien sûr être actif), mais chaque formation ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Pour recevoir un ordre de mouvement, les formations doivent individuellement se trouver à une « distance d'information » de 18 MP ou moins du centre d'opérations. Cette distance d'information peut passer par n'importe quel terrain franchissable.

[85.] Le nombre d'AP restant sur la table des AP au moment du mouvement détermine la sévérité de l'attrition pour les formations qui ne fourragent pas. Pour la déterminer, le joueur trouve la force de sa formation sur la colonne correspondant à son nombre d'AP au moment du mouvement de la formation. Moins il a d'AP, plus sévère sera l'attrition.

Note : Les formations en mode fourrage peuvent utiliser un mode de calcul alternatif de l'attrition dépendant de la valeur de fourrage du terrain environnant (*voir §137*).

I.a. SEQUENCE DE JEU – CHANGEMENT DE LA PHASE D'ORDRES

[86.] Le **segment administratif** comprend maintenant les quatre étapes suivantes :

1. Recevoir les points administratifs et déplacer le marqueur d'AP sur la table des AP accumulés (§94).
2. Désigner la source d'approvisionnement amicale. Si elle est différente de celle du tour précédent, retirer un AP (§98).
3. Démontez le centre d'opérations amical (si souhaité). Retirez un AP pour cela (§99).
4. Ajouter les nouveaux points de remplacements à la réserve de remplacements (§102).

LIGNE DE COMMUNICATIONS

[87.] Comme dans les règles standards §55, une ligne de communications (LOC) est une ligne d'hexagones de routes principales connectés libres de toute unité ennemie ou de leurs ZOC. Il y a deux différences. Premièrement, la LOC **ne peut pas quitter** les routes principales. Deuxièmement, elle ne court que de la source d'approvisionnement au centre d'opérations (*en ne payant pas de MP additionnels pour les traversées de pont*). Si la LOC excède **40 hexagones de routes principales en longueur effective** (*voir §89*), le centre d'opérations est inactif (*voir §97 « Fonctions du centre d'opérations »*). Le centre

d'opérations inactif ne peut pas être utilisé pour déterminer l'attrition (*voir §107*).

[88.] Les centres d'opérations austro russe et français doivent tracer leur LOC vers une source d'approvisionnement active respectivement austro russe et française (*voir §91*).

[90.] Fonctionnement des dépôts

Les dépôts ne peuvent recevoir d'ordres de mouvement. Cependant, les formations peuvent tracer une distance d'information vers un dépôt pour le calcul de l'attrition. Tous les dépôts fonctionnent à tout moment et peuvent être utilisés par n'importe quel joueur tant qu'ils sont dans la ZOC d'une de leurs unités et ne sont pas occupés par des formations ennemies. Ils ne requièrent pas de garnisons. Contrairement aux scénarios de bataille, les dépôts doivent avoir une LOC (*voir exemple §89*). En plus des hexagones de dépôts imprimés sur la carte, toutes les S/A et citadelles amicales sont des dépôts.

Sources d'approvisionnement disponibles

[91.] Armée française : n'importe laquelle des deux routes principales sortant par le bord sud de la carte, menant à Vienne (2854) ou Krems (1154) et contrôlée par le joueur français.

Armée austro russe : n'importe laquelle des quatre routes principales sortant par le bord nord de la carte, plus 3929 ou 3918 sur le bord est, et contrôlée par le joueur austro russe.

La S/A peut être changée (*voir §31, « Changer la source d'approvisionnement »*). Si les Austro russes capturent la S/A française près de Vienne, la S/A restante menant à Krems (1154) peut encore être utilisée mais sur une colonne moins avantageuse (*voir la réserve d'AP*).

I.a.1. COMMENT LES POINTS ADMINISTRATIFS SONT OBTENUS

[92.] *Le joueur doit veiller à l'approvisionnement de son armée avant son utilisation. Celui qui ne sait pas faire un usage parcimonieux de ses ressources a peu de chances de remporter la victoire. Les ressources comme les chariots et la gestion de leurs contenus sont représentées dans le jeu par les points administratifs (AP). Les AP sont une mesure abstraite de la condition matérielle courante des troupes dans une armée.*

[93.] Les points administratifs sont utilisés pour donner les ordres de mouvement, que le joueur peut dépenser pour chaque formation dont il veut être sûr qu'elle pourra se déplacer. Le niveau de points administratifs accumulés détermine la sévérité de l'attrition de marche pour les formations ne fourragant pas.

Comment recevoir des points administratifs

[94.] Les nouveaux points administratifs sont accumulés durant le segment administratif du tour du joueur. Il se réfère à la réserve de points administratifs et lance deux dés pour déterminer le

nombre de points reçus. Croiser la distance de LOC effective (voir §89) entre le centre d'opérations de l'armée et sa source d'approvisionnement avec le résultat des dés. Le nombre obtenu correspond au nombre de points d'AP à ajouter. Si le centre d'opérations du joueur est inactif, il ne reçoit pas de points. **Premier tour :** Le joueur français ne reçoit pas d'AP au tour des 15-16 novembre (voir aussi §117).

Bonus d'AP du commandant d'armée

[95.] Si le commandant d'armée (Napoléon, Alexandre ou un autre commandant désigné comme le commandant d'armée, voir §104) se trouve dans le centre d'opérations de son armée, **ajouter 1 AP** au total reçu.

Comment utiliser la table des points d'approvisionnement

[96.] Pour chaque armée, utiliser les 2 marqueurs fournis pour indiquer les unités et les dizaines d'AP accumulés. Ajuster ces marqueurs sur la table pour tracer les augmentations ou diminutions de ces points.

Exemple : Pour indiquer 13 AP, placer le marqueur x10 sur l'espace 1 de la table et le marqueur x1 sur 3.

FONCTIONS DES CENTRES D'OPERATIONS

[97.] Le centre d'opérations d'une armée doit être actif pour pouvoir distribuer des ordres de mouvement (ou des remplacements) et recevoir de nouveaux AP. Un centre d'opérations peut être rendu inactif de deux façons : (1) s'il est **déplacé** pendant le tour précédent du joueur, et (2) s'il n'a pas de LOC. Cette LOC ne peut être tracée que vers la S/A active correspondant à son armée. Le marqueur du centre d'opérations doit être retourné quand il est inactif. Il peut être immédiatement réactivé quand toutes les conditions nécessaires à son activation sont réunies (voir §110, « *Mouvement du centre d'opérations* »).

I.a.2. Changer la source d'approvisionnement

[98.] Le coût pour changer la S/A est d'1 AP. Cela prend effet après un tour complet. Pendant ce tour, le marqueur est retourné sur sa face « inactive ». Tant que le marqueur est sur cette face, le centre des opérations est « inactif » (voir §97) ; en outre, il ne peut pas être utilisé au moment de déterminer l'attrition (voir §107).

I.a.3. Disperser le centre d'opérations

[99.] Pour disperser volontairement le centre d'opérations, dépenser 1 AP, le retirer de la carte et le placer sur la table des tours 3 tours plus loin que le tour en cours. Le centre d'opérations apparaîtra comme un renfort à la S/A de l'armée. Il ne peut être dispersé que pendant l'étape 3 du segment d'administration. Pendant qu'il est dispersé, le centre d'opérations est considéré comme « inactif » (voir §97).

[100.] *Commentaire :* L'équipement nécessaire pour générer un nouveau centre d'opérations existe à la source d'approvisionnement. Le centre d'opérations dispersé est considéré comme détruit et son équipement soit capturé, soit réparti le long de la nouvelle LOC ; son personnel est trop mobile et dispersé pour être capturé.

[101.] Pour recevoir des ordres de mouvement, une formation doit être à distance de commandement du centre d'opération (voir §108). Pour bénéficier du niveau d'AP accumulés lors de la détermination de l'attrition, une force doit être à distance de ravitaillement de n'importe quelle source d'approvisionnement amicale ou d'un dépôt ou du centre d'opérations avec une LOC (voir §109).

I.a.4. REMPLACEMENTS

[102.] Les remplacements par des troupes fraîches, devenus disponibles sur la table des remplacements selon la ligne des remplacements russe ou française sur la table des tours, ne peuvent être ajoutés qu'aux unités du type et de la nationalité spécifiés. Une armée avec un centre d'opérations inactif ne peut pas ajouter de remplacements de sa réserve à ses unités. Les unités qui reçoivent des remplacements sont immobiles (ne peuvent pas bouger) lors de la prochaine phase de mouvement.

Calendrier des remplacements et renforts

[103.] La quantité de points de remplacements et l'arrivée des renforts sont spécifiées sur la table des tours. Les commandants marqués « repl. » qui ne commencent pas la partie sur la carte peuvent entrer en jeu ultérieurement comme remplacements. Les autres commandants apparaissent comme renforts (voir §125) comme indiqué sur la table des tours.

Commandants d'armée austro russes

[104.] Le commandant en chef des armées austro russes est le Tsar Alexandre. Si Alexandre est éliminé, le commandant survivant avec le plus haut niveau de commandement le remplace (voir §95, « *Bonus d'AP du commandant d'armée* »).

I.b. SEGMENT D'ORGANISATION

I.b.2. Régiments de marche

[105.] Les régiments de marche arrivent en jeu comme expliqué dans les règles standards §65, 66, 75. Placer le nouveau régiment de marche sur la ligne d'un commandant dans le même hexagone, ou créer un général majeur pour cela et le placer sur la carte dans le même hexagone que l'unité combattante qui donne les points de force. Les régiments de marche peuvent aussi entrer en jeu sur n'importe quelle source d'approvisionnement amicale ou un dépôt avec une LOC, avec la force de remplacements comme un renfort (voir §106).

II.a.1. RENFORTS

[106.] Les unités combattantes qui ne commencent pas la partie en jeu peuvent entrer selon la table des tours – elles doivent entrer soit sous le contrôle d'un général majeur sous celui d'un commandant arrivant

en renfort avec elles. Celles rentrant sous le commandement d'un général majeur seront listées par leur désignation et leur nom (en cas de doute, utiliser la force des unités de renfort indiquée pour la date de début du scénario de bataille suivant).

II/III.a. RAVITAILLE

[107.] Tant qu'une formation commence une marche alors qu'elle est à distance de ravitaillement (*voir §109*) de son centre d'opérations actif ou d'un dépôt avec une LOC ou de toute source d'approvisionnement **possible** de son armée, cette formation est considérée comme « ravitaillée ». Pour déterminer son attrition, le joueur peut utiliser la colonne de la table d'attrition de marche correspondant au nombre d'AP accumulés. Si la formation ne commence pas sa marche à distance de ravitaillement, cette formation est considérée comme « non ravitaillée ». Elle doit fourrager ou utiliser la colonne « Zéro » de la table d'attrition. La distance de ravitaillement ne peut pas être tracée vers un centre d'opérations ou un dépôt qui serait sans LOC ou s'il n'y a pas de S/A active.

II.b.1. Distance d'information

[108.] *Un message – généralement doublé et porté par deux messagers différents n'empruntant pas la même route – peut être aller aussi vite qu'un cheval et un cavalier, soit environ 18 hexagones (36 miles) en 6 heures. A cette distance, il faudrait donc 24 heures pour écrire le message, le délivrer, agir selon ses directives, écrire et délivrer la réponse. Au-delà, les ordres deviennent obsolètes avant de pouvoir être suivis.*

La distance d'information est la distance maximale entre une formation et son centre d'opérations **actif** pour qu'elle continue de **recevoir ses ordres de mouvement**. Elle est pour chaque armée de 18 MP (en comptant les routes primaires pour **1 MP**). La formation a seulement besoin d'être à distance d'information durant l'étape 1 de la procédure de mouvement pour en bénéficier ; elle peut se déplacer au-delà de la distance d'information durant l'étape 2 sans conséquence jusqu'au prochain tour.

La distance d'information est tracée au travers de tout hexagone éligible au coût de mouvement de la cavalerie. Le chemin ne doit pas être tracé au travers d'unités ou de ZOC ennemies, à moins que ces EZOC ne soient occupées par des unités amies. Dans le calcul de la distance d'information, les routes principales sont comptées comme des routes secondaires (**1 MP**), sans coût supplémentaire pour les ponts. A noter que la distance d'information sert pour les mouvements, alors que la distance de ravitaillement (voir ci-dessous) sert pour l'attrition.

II/IIIa. Distance de ravitaillement

[109.] *Une distance de ravitaillement est une suite de chariots se déplaçant environ à 10 miles par jour. Les chariots tirés par les chevaux sont très lents, et toute leur capacité de trait après un voyage de quelques jours doit être consacrée à ...*

La distance de ravitaillement est la distance maximale à laquelle une formation peut se trouver de toute S/A, dépôt ou centre d'opérations d'une armée et être toujours ravitaillée (*voir §113*). Les formations doivent être ravitaillées pour pouvoir utiliser leurs AP au moment du calcul d'attrition et pour recevoir les remplacements. Cette distance est pour chaque armée de 18 MP (*voir la table de communications*). Elle est tracée au travers de tout terrain franchissable au coût de mouvement de la cavalerie. **Exceptions :** Ce chemin ne peut passer par des unités ennemies ou des EZOC (à moins qu'elles ne soient occupées par des unités amies) ou des côtés d'hexagones sans route **dans** les hexagones de montagne. Pour calculer la distance de ravitaillement, les routes principales sont considérées comme des routes secondaires (**1 MP**) sans coût supplémentaire pour les ponts.

II.b. MOUVEMENT DU CENTRE D'OPERATIONS

[110.] Le centre d'opérations a une capacité de mouvement de 5 MP. Il se déplace comme la cavalerie. Il ne peut pas bouger sur initiative (donc ne peut pas faire de marche forcée), mais dispose d'un ordre de mouvement automatique similaire à celui des renforts (Règles standards §44).

[111.] Au tour où le centre d'opérations se déplace, les lignes de ravitaillement et d'information sont tracées depuis sa position initiale, ce qui implique que le centre d'opérations ne se déplace qu'une fois tous les ordres de mouvement terminés. Au tour suivant, le centre d'opérations est inactif et les lignes sont tracées depuis sa nouvelle position (*voir §113, « Effets du mouvement du centre d'opérations »*).

[112.] Un centre d'opérations ne peut pas faire de marche étendue (*voir §119*). Il ne peut pas entrer dans une EZOC. Il n'est jamais considéré comme partie d'une formation, n'a pas besoin de commandant et ne compte pas pour l'empilement. Il n'est pas soumis à l'attrition. Il peut entrer dans tout terrain. Cependant, il doit terminer son mouvement dans un hexagone de route principale pour être activé au prochain tour (*voir §113*). Il n'a pas de force ni de ZOC, ne peut pas bloquer une LOC ou une distance d'information ni endommager des ponts.

Effets du mouvement du centre d'opérations

[113.] Si le centre d'opérations se déplace, il reste inactif jusqu'au segment de consolidation de la prochaine phase de mouvement amicale (II.e). Cependant, aussi longtemps qu'il a une LOC, les unités à distance de ravitaillement gardent le bénéfice de la totalité des AP accumulés pour le calcul de l'attrition ; elles ne sont pas automatiquement considérées comme au-delà de cette distance simplement parce que le centre d'opérations a bougé. Cependant, une armée dont le centre d'opérations est inactif ne peut recevoir d'ordre de mouvement, de remplacements ou d'AP.

Exemple : Le joueur austro russe déplace son centre d'opérations au tour 1 et le retourne sur sa face « inactif ». Dans ce tour, il ajoute ses AP et lance ses ordres de mouvement normalement. Il

n'ajoute pas d'AP durant son segment d'administration du tour 2 et ne lance pas d'ordres de mouvement pendant sa phase de mouvement mais remet son marqueur de centre d'opérations sur sa face « actif ». Ainsi, pendant sa phase de combat du tour 2 et après, le centre d'opérations est actif.

« Vol »

[114.] Le centre d'opérations ne peut jamais être capturé. Au contraire, il doit « voler » quand il est placé dans une EZOC ou qu'une formation ennemie se déplace et vient occuper son hexagone. S'il est forcé à voler, il est déplacé de 5 MP vers n'importe quelle S/A de son armée libre de toute EZOC, au choix de son propriétaire. Quand il se déplace, il ignore la présence de formations ennemies (dans les faits, l'état-major se rassemble plus loin le long de la LOC). Le vol ne compte pas comme un mouvement : le centre d'opérations est actif pendant le tour où il vole.

[115.] Si le centre d'opérations est forcé de fuir et que toutes ses sources d'approvisionnement possibles sont dans une EZOC, il doit terminer sa fuite hors de la carte. Si la S/A n'est pas dans une EZOC, il ne termine pas sa fuite plus loin que la S/A.

[116.] S'il est déplacé hors de la carte, le centre d'opérations peut revenir dans n'importe quel hexagone de source d'approvisionnement amicale pendant la phase de mouvement amical, dès que cet hexagone est libre de toute EZOC.

II.b.1. ORDRES DE MOUVEMENT

[117.] Les ordres de mouvement sont utilisés pour chaque formation individuellement pendant le segment d'ordre de mouvement (II.b.1.). 1 AP est déduit des AP accumulés pour chaque ordre de mouvement utilisé. Ces ordres ne peuvent être créés si le centre d'opérations est actuellement sans LOC (les AP accumulés seront bien sûr disponibles pour une utilisation ultérieure, une fois la LOC rétablie).

II.b.1. Recevoir des ordres de mouvement

[118.] Pour recevoir un ordre de mouvement, une formation doit commencer le segment d'ordre de mouvement à distance d'information du centre d'opérations de son armée. Dans le cas d'une formation multi hexagonale, seul le commandant de formation doit être à distance. Un ordre de mouvement est dépensé pour la formation, sans tenir compte de sa force ni de la distance de la marche, tant qu'il ne s'agit pas d'une marche étendue. **Note :** Les 15-16 novembre, le Français ne peut pas recevoir d'ordre de mouvement – tous les mouvements doivent être faits sur initiative (voir aussi §194).

II.b.2. Marche étendue

[119.] Toute formation activée par un ordre de mouvement peut augmenter la capacité de mouvement de toutes ses unités de 4 MP en dépensant immédiatement 1 AP supplémentaire. Cette augmentation est appelée marche étendue. Les

formations menant une marche étendue ne résolvent l'attrition qu'une fois, à la fin de leur mouvement normal combiné à leur marche étendue, en ajoutant un maximum de 4 au jet d'attrition (voir §120).

[120.] Quand on détermine l'attrition, il faut utiliser la ligne correspondant à la distance totale de la marche. Puis ajouter 1 au résultat du dé **pour chaque MP** de marche étendue.

Exemple : La marche de Davout au nord de Vienne. Davout conduit une formation française comprenant initialement 8 SP d'unités de Friant et Viallanes (ajoutant plus tard en chemin Bourcier) et utilise son bonus de commandement.

29-30 Novembre. De Vienne à Musoff.

21 :30, 29 novembre, départ de Vienne. Avec 7 AP et 8 SP, la formation de Davout va utiliser la 3^{ème} ligne de la table pour trouver ses pertes d'attrition : Marche forcée de 5 MP vers 2946. Le premier jet est 6 + 4 (Modificateur Marche forcée) – 1 (Commandant) = 9 – Perte de 2 SP.

Phase de mouvement française

Maintenant la force de la formation est 6, donc la 2^{ème} ligne est utilisée. Utiliser la marche étendue coûte 2 AP : Distance de marche de 9 MP vers 2231. Le second jet est 2 + 4 (Marche étendue) – 1 (Commandant) = 5 – Perte 1 SP. *Bourcier est intégré avec une division de cavalerie (2 SP) à Nikolsburg, le 30 novembre après-midi.*

1-2 Décembre. De Musoff à Sokolnitz.

(Avec l'apport de Bourcier, la force de la formation est de 7, la 2^{ème} ligne est à nouveau utilisée). Marche forcée de 5 MP vers 1926. Le 3^{ème} jet est 4 + 4 (Modificateur Marche forcée) – 1 (Commandant) = 7 – Perte de 1 SP. *Arrivée à Gr. Raigern, 19 :00, 1^{er} décembre.*

Phase de mouvement française

Départ à 5 :30, force de 6, marche de 3 MP. Le 4^{ème} jet est 6 – 1 (Commandant) = 5 – Pas de perte. *Arrivée dans l'hexagone 2024, 10 :00, le 2 décembre.* Pertes totales pour le trajet : 4 SP.

Note : Si elles sont en mode fourrage, les formations utilisant la marche étendue doivent utiliser la colonne « Zero ».

MARCHE ADMINISTRATIVE

[121.] Une formation avec un seul commandant, plus les unités sur sa ligne (mais pas de commandants subordonnés), peut exécuter une marche administrative. C'est une marche programmée sur deux tours. Elle ne permet pas de marche forcée ou étendue. Une seule marche administrative par joueur peut être menée en même temps.

[122.] Pour être éligible, une formation avec un commandant unique doit être à au moins 7 hexagones de la plus proche formation ennemie tout au long de la route qu'elle suivra. Sa destination,

spécifiée à l'avance, ne peut pas être changée. Si elle se trouve à moins de 7 hexagones d'une formation ennemie, elle doit s'arrêter et la marche administrative est terminée.

PROCEDURE :

[123.] Dépenser un ordre de mouvement (cela couvre les deux tours de marche administrative). Noter l'hexagone exact de destination à atteindre à la fin des deux marches. Déplacer la formation normalement dans les deux phases de mouvement.

[124.] QUITTER UNE ZOC ENNEMIE

(Voir les règles standards, §128) Si la formation ennemie adjacente n'a qu'1 SP, il n'y a pas de coût additionnel pour quitter sa ZOC ; si elle a 2 SP ou plus, le coût est augmenté de 1. La cavalerie ne paie pas de coût additionnel à moins que la formation ennemie ne compte dans ses rangs 1 SP ou plus de cavalerie. Une formation en mode fourrage n'exerce une ZOC que sur l'hexagone qu'elle occupe.

II.c.1. MODIFICATEUR D'INITIATIVE POUR DIFFERENTIEL DE CAVALERIE

[125.] À chaque fois que la matrice de comparaison d'initiative est consultée pour déterminer le modificateur de résistance, le camp qui possède la supériorité en cavalerie peut recevoir un modificateur d'initiative. Cette règle a préséance sur celle du modificateur de poursuite pour les formations composées exclusivement de cavalerie dans les règles standards (§189-192). Le modificateur est compris entre +3 et -3.

Déterminer la supériorité de cavalerie

[126.] Compter la cavalerie présente, en incluant seulement les unités de cavalerie de la formation qui ne sont pas dans un terrain montagneux ou un marais.

- Déterminer la supériorité de cavalerie (quel camp en a le plus) ;
- Diviser la force de cavalerie du camp supérieur par celle du camp inférieur.
- Se référer à la table de modificateur de différentiel de cavalerie.
- Si un camp n'a pas de cavalerie, le modificateur est égal au nombre de SP de cavalerie de l'autre camp, avec un maximum de 3.
- En cas de poursuite, ajouter (ou soustraire) ce modificateur du modificateur de résistance et appliquer ce modificateur combiné au jet de poursuite.
- En cas de marche forcée hors d'une EZOC, le modificateur de différentiel de cavalerie ne peut être utilisé que pour annuler un modificateur « + » sur la matrice de comparaison d'initiative. Cela signifie que l'initiative ne peut pas être meilleure avec la combinaison des modificateurs de différentiel de cavalerie et de résistance que si la formation n'avait pas été adjacente à l'ennemi.
Exemple : Avec une initiative du joueur actif de 4 et du joueur passif de 2, il n'y a pas de modificateur de cavalerie.

- La cavalerie *n'a pas* besoin de subir une perte de SP en combat pour contribuer au modificateur de cavalerie.

II, IIIa. ATTRITION et FOURRAGE

[127.] En plus de la procédure normale d'attrition (*Règles standards, §137*), les formations peuvent aussi utiliser la procédure d'attrition avec fourrage. Toute formation peut fourrager.

Mode fourrage

[128.] *Quand une armée ne peut ravitailler ses troupes, ses soldats se dispersent et prélèvent leurs provisions et équipements directement sur le territoire occupé.*

Une formation doit être en mode fourrage pour fourrager (*voir §132*). Si une formation n'est ni ravitaillée ni en mode fourrage, elle doit utiliser la colonne « Pas de LOC » pour le calcul d'attrition (un joueur peut préférer utiliser cette colonne dans le cas où la proximité de l'ennemi rend un passage en mode fourrage trop périlleux). Toute formation éligible et non assiégée peut commencer un scénario en mode fourrage au choix de son joueur.

[129.] Si une formation peut fourrager et est aussi à distance de ravitaillement du centre d'opérations, d'un dépôt ou d'une S/A, son joueur peut choisir d'utiliser soit la procédure d'attrition avec fourrage, soit le niveau d'AP accumulés pour déterminer l'attrition.

Procédure de fourrage

[130.] Le joueur ajoute la valeur de fourrage de l'hexagone occupé par la formation à celle des hexagones adjacents qu'elle pourrait légalement occuper. Sur la ligne libellée « Fourrage » de la table d'attrition, trouver la colonne correspondante au lieu de celle liée à la valeur d'AP. La qualité du fourrage ne dépend que du total des valeurs de l'hexagone du commandant de la formation et des hexagones dans sa ZOC (*voir §137 & §140*).

[131.] Déterminer la colonne appropriée de la table d'attrition pour chaque formation prise individuellement. Les formations dans une EZOC peuvent fourrager et rester en mode fourrage (*voir §138*).

Exemple : Une formation dans une ville entourée par du terrain dégagé a une valeur de fourrage de 10,2. La taille de la formation doit donc être trouvée dans la colonne « 9+ ».

Modes concentration et fourrage

[132.] Les formations opèrent selon deux modes. Une formation est en mode concentration à moins qu'un marqueur « fourrage » ne soit posé sur le commandant de la formation. La formation change de mode durant la marche ou la marche forcée. Passer en mode fourrage coûte $\frac{1}{2}$ MP. Passer en mode concentration coûte **3 MP**. Il est possible de tenter de passer en mode concentration dans une EZOC sur initiative. Une formation en mode fourrage ne subit pas les modificateurs de résistance.

[133.] Pour fourrager, une formation doit être en mode fourrage une fois toutes les dépenses de points de mouvement effectuées et ne doit pas avoir exécuté de marche étendue.

[134.] Une formation en mode fourrage exerce une ZOC flexible. Elle est traitée exactement comme pour les vedettes qui ont aussi une ZOC flexible (*voir §74, « Vedettes et zones de contrôle »*). Les formations ennemies peuvent entrer dans ou quitter un hexagone adjacent à une formation adverse en mode fourrage sans avoir à s'arrêter ni à subir un modificateur de résistance.

[135.] Quand elle défend, une formation en mode fourrage souffre d'un décalage de **2 colonnes** vers la droite (un rapport de 2 :1 devient 4 :1) et **peut** choisir librement son type de bataille. Elle peut aussi lancer un dé pour tenter de changer de mode avant chaque round de combat (Si une formation en mode fourrage rejoint une autre qui ne l'est pas, le décalage n'est que d'une colonne). Les formations en mode fourrage sont repoussées à 4 :1 (non décalés) au lieu de 7 :1. Une formation en mode fourrage peut attaquer (sans décalage), seule ou avec une formation amie en mode concentré.

Niveaux de fourrage

[136.] Forêts – 0 ; Collines – 0,5 ; Montagne – 0 ; Dégagé – 1,2 ; Ville – 3 ; Dépôt – 4 ; Citadelle – 6

Comment déterminer la valeur de fourrage

[137.] Totaliser la valeur de fourrage des sept hexagones adjacents et occupé par le commandant de la formation à son lieu de repos final à la fin de la phase (*Exceptions : voir §138*)

Exemple d'attrition avec fourrage

Une formation austro russe de 28 SP pendant un mouvement régulier dans la boue dépense 3,5 MP. Elle a une valeur de fourrage de 10 et recherche donc sa force dans la colonne « 9+ ». Un jet de dé de 6 + 1 (boue) = 7, donnant une perte de 3 SP.

Effets d'une EZOC sur le fourrage

[138.] Des unités dans une EZOC peuvent fourrager ; cependant, un hexagone occupé par une formation ennemie ou bien entouré sur deux côtés opposés par des formations ennemies ne peut être fourragé.

Exemple : Si les formations ennemies (même des vedettes) occupent 2318 et 2517, 2417 ne peut être fourragé.

Fourrage d'une formation multi hexagonale

[139.] Pour déterminer la valeur de fourrage, compter tous les hexagones occupés par et adjacents au commandant de la formation seulement. Compter chaque hexagone une seule fois et déterminer un total pour l'ensemble. Les formations séparées qui se déplacent dans des hexagones adjacents – ou le même hexagone – doivent toujours résoudre leur attrition séparément.

Chevauchement des zones de fourrage

[140.] Le niveau de fourrage d'un hexagone éligible au fourrage par deux ou plus formations amies doit être divisé entre ces formations comme le joueur l'entend. Un hexagone ne peut pas être compté deux fois.

Exemple : Soult et Lannes arrivent dans Brünn par deux routes différentes. Seul l'un d'entre eux peut fourrager l'hexagone de Brünn ; l'autre peut quant à lui fourrager les hexagones autour de la ville.

Fourrage en ville

[141.] Une formation doit terminer son mouvement dans une ville, citadelle ou dépôt pour compter sa valeur de fourrage. Des hexagones de ville adjacents à une formation mais non occupés par une partie de cette formation ne comptent dans le total de fourrage que pour la valeur de l'autre terrain de l'hexagone. Une formation dans une ville peut compter les valeurs de fourrage des campagnes alentours.

Citadelles

[142.] Les unités assiégées **ne peuvent pas** fourrager dans l'hexagone qu'elles occupent (*voir §59*).

II. PONTS

[143.] Toute route traversant une rivière principale ou une rivière secondaire est respectivement un pont principal ou un pont secondaire. Endommager ou réparer des ponts nécessite la dépense d'un certain nombre de MP (*se référer à la table des ponts*). **Les ponts principaux** ont un coût en MP supérieur pour endommager et réparer, et **ne peuvent être** affectés par des formations de cavalerie. Il y a aussi des coûts de MP pour déployer ou retirer des pontons. Contrairement aux autres dépenses de MP, celles concernant l'endommagement, la réparation, le déploiement ou le retrait de ponts **ne comptent pas** dans le total des MP dépensés déterminant l'attrition. Une formation qui dépense des MP pour les ponts (c'est-à-dire indiqués sur la table des ponts) **ne peut exécuter** une marche étendue à cette phase.

Endommager un pont

[144.] Une formation peut endommager un pont pendant une phase de mouvement amicale en dépensant des MP supplémentaires conformément à la table des ponts dans un hexagone adjacent au pont.

[145.] Placer un marqueur « Pont endommagé » sur le pont endommagé. Pour les questions de mouvement, LOC ou autre tracé, un pont endommagé n'existe pas tant qu'il n'est pas réparé.

Réparer des ponts

[146.] Une formation peut réparer un pont endommagé pendant sa phase de mouvement en dépensant un nombre de MP supplémentaires **par pont** selon la table des ponts, en se trouvant dans un hexagone adjacent au pont. Si une formation ennemie occupe l'autre hexagone adjacent au pont, il ne peut pas être réparé. Si une formation ennemie occupe **tout autre** hexagone adjacent à la formation

qui répare, ajouter 3 MP de plus. Une fois la réparation effectuée, le marqueur « Pont endommagé » est immédiatement retiré.

II. TRAINS DE PONT

[147.] Le joueur austro russe reçoit deux trains de pont, l'un assigné à Kutusov, l'autre à Buxhöwden. Le joueur français en reçoit un qu'il peut placer avec n'importe quel commandant au début du jeu. Un train de pont se déplace avec une formation et son marqueur est conservé sur la ligne du commandant jusqu'à ce qu'il soit déployé.

[148.] Les trains de pont n'ont pas de force de combat ou de coût de subordination – leur capacité de mouvement est de 5.

[149.] Un train de pont peut être utilisé pour apponter toute rivière, principale ou secondaire. Il ne peut être détruit, endommagé ou réparé mais peut être capturé. A noter qu'il ne peut créer son propre général majeur, ni faire de marche étendue, ni faire retraite, ni faire partie d'une formation de poursuite. S'il est abandonné, il peut être placé dans l'hexagone occupé à ce moment sur la carte (face Train de pont visible). Il n'a pas de force de combat. Les trains de pont déployés sont appelés pontons et les pions de train de pont sont indiqués ponton sur leur face opposée.

Capturer les trains de pont

[150.] Les trains de pont non déployés sont laissés en place sur la carte si la formation qu'ils accompagnent exécute une poursuite ou est forcée de faire retraite, etc. A chaque fois qu'une formation ennemie pénètre dans un hexagone avec un train de pont, celui-ci est capturé et devient la propriété de l'ennemi. Les trains de pont non déployés **ne peuvent pas** être endommagés. Les deux joueurs peuvent capturer des trains abandonnés en occupant ou en traversant leurs hexagones y compris durant une poursuite. Un ponton déployé peut être capturé en dépensant 2 MP (*voir §152*).

Ponton

Déploiement

[151.] Un train de pont sur la ligne d'un commandant est considéré comme occupant le même hexagone que le commandant. Pendant toute phase de mouvement amicale au cours de laquelle ce commandant occupe un hexagone adjacent à une rivière et sa formation dépense 3 MP supplémentaires pour déployer le pont, le joueur peut placer le ponton sur la carte sur le côté approprié de l'hexagone. Un ponton peut être utilisé dès qu'il est déployé. Pour retirer un ponton de la carte déployé par un commandant ami, une formation doit dépenser 2 MP d'infanterie supplémentaires dans un hexagone adjacent au ponton durant la phase de mouvement.

Note : Un ponton déployé ne peut marcher ni faire retraite.

[152.] Un commandant qui a un train de pont sur son diagramme d'organisation peut l'abandonner et quitter l'hexagone (il peut alors courir le risque de voir l'ennemi capturer le train). Ultérieurement, le

même ou un autre commandant peut dépenser 2 MP dans l'hexagone du train de pont pendant une marche pour le reprendre sur son diagramme.

IV. MORAL DE VIENNE

[153.] *Le Français occupe Vienne le 11 novembre 1805. Cependant, la cour impériale s'enfuit à temps pour rejoindre les armées russes. Le terme « Moral de Vienne » fait référence à la cour de Vienne.*

[154.] Le moral austro russe est enregistré sur la table du moral de Vienne. Le moral peut être positif, nul ou négatif. Si le moral de Vienne est compris entre +4 et -5 (exclus) à la fin du dernier tour de jeu, le niveau de victoire est déterminé par la table des niveaux de victoire (§211).

[155.] Au début de chaque scénario, placer le marqueur de moral sur l'espace 0 de la table de moral (*voir §206*) ; après le moral changera comme défini dans les règles standards et ci-après.

Capture d'objectifs politiques

[156.] En plus des changements du moral indiqués dans les règles standards (§197-199), le moral de Vienne change aussi d'une unité à la capture des dépôts listés ci-dessous. Pour obtenir le changement du moral, le joueur doit réussir à faire entrer dans le dépôt un commandant nommé avec 4 SP d'infanterie au moins. Ces effets sont réversibles si le dépôt est repris. Le joueur austro russe ne peut obtenir ces points dans des parties commençant le 15 novembre.

- **Le joueur français capture Olmütz : Moral -1.**
- **Le joueur austro russe capture Brünn : Moral +1.**
- **Le joueur austro russe capture Pohrlitz : Moral +1.**

[157.] Effets du moral pour terminer le jeu

A la fin d'un tour de jeu où le moral de Vienne est de +4, le jeu se termine et le joueur austro-russe l'emporte. A la fin d'un tour de jeu où le moral de Vienne est de -5, le jeu se termine et le joueur français l'emporte (*voir §211*).

[158.] Effets du moral pour déterminer la victoire

Le niveau de victoire dépend du moral au moment de la fin de la campagne (*voir §211*).

[159.] Table de négociation

Aussi longtemps qu'aucune formation austro russe n'occupe Brünn à la fin d'un tour, le joueur français lance 2 dés sur la table de négociation jusqu'à obtenir un résultat « Refus austro russe ». Une fois ce résultat obtenu, le joueur français doit commencer à lancer ses dés sur la table d'ultimatum (*voir §161*).

[160.] Si le résultat est « Négociation », il y a un arrêt temporaire des combats entre les deux camps d'au maximum 3 tours. Ils n'exécutent que les segments administratifs et de marche forcée durant ces tours de négociation. L'attrition est elle déterminée comme d'habitude. Après le nombre de tours spécifié, le jeu reprend son cours régulier. Le joueur français doit continuer de lancer les dés sur la

table de négociation pendant et après les négociations, négociations qui ne peuvent intervenir qu'une seule fois par partie. (Voir la table de négociation)

[161.] Table d'ultimatum

A la fin de chaque tour après un résultat « Refus » (y compris le tour du refus), le joueur français lance le dé sur la table d'ultimatum. Si le résultat est « Ultimatum prussien », la définition des niveaux de victoire change (voir §211). Deux tours après ce résultat, les unités prussiennes arrivent en jeu sous le commandement de Hohenlohe, dans l'hexagone 1301, à pleine force.

[162.] Effets du moral de Vienne sur l'attrition

Le joueur austro russe doit toujours soustraire le moral de Vienne courant au jet d'attrition. Si le moral est négatif, soustraire le moral va revenir à ajouter un modificateur positif (voir règles standards §138). Les jets d'attrition du joueur français ne sont pas affectés par le moral.

REGLES OPTIONNELLES

III.b.3. TYPE DE BATAILLE ARRIERE-GARDE

[163.] La bataille d'arrière-garde constitue un type de bataille supplémentaire, avec la bataille rangée, la poursuite et le refus. Dans une action d'arrière-garde, comme dans une bataille rangée, plusieurs rounds de combat sont possibles. Le total de rounds de bataille rangée combiné à celui de bataille d'arrière-garde ne doit pas excéder l'initiative du commandant de la formation.

[164.] Le type de bataille Arrière-garde permet au joueur qui l'a sélectionné (et seulement lui) de partager sa défaite entre des hexagones de retraite et des pertes en SP. A lui d'en déterminer les proportions exactes.

[165.] La poursuite consécutive peut causer des pertes de SP supplémentaires. Au moment de déterminer la poursuite, le joueur actif n'utilise que la part du résultat du combat convertie en « hexagones de retraite » pour la croiser sur la table de poursuite avec son jet de poursuite (Il peut volontairement réduire la poursuite). Si à la fin de la poursuite les deux formations sont adjacentes, un autre round de bataille s'ensuit (voir règles standards §196, « Bataille rangée »).

III.b.3. LE SON DES CANONS

[166.] *Commentaire : Les ordres spécifiaient souvent qu'une formation devait manœuvrer vers le son des canons. Les généraux chevauchaient hors de leurs quartiers généraux jusqu'à être à portée de son des canons - parfois avec l'oreille sur le sol - et étaient ainsi capables de déterminer par cette écoute ce qui se passait. La distance maximale à laquelle le son portait, à part dans de très intenses bombardements, semble avoir été d'environ 16 kms.*

[167.] Cette règle ne peut être utilisée que par une formation qui n'a pas fait de marche forcée durant ce

tour et qui a commencé la phase de combat à 5 hexagones au plus d'une formation ennemie attaquant une formation amie. En cas de succès, elle peut dépenser 1 MP par round de combat.

[168.] Une telle formation peut tenter à nouveau une marche forcée avant le début du second round et des suivants d'une bataille rangée (voir les règles standards §102) jusqu'à avoir réussi son jet d'initiative. Elle doit marcher « au son des canons » directement vers la bataille.

III.b.12. DYNAMIQUE DU CHAMP DE BATAILLE

(Contrôler la bataille)

[169.] Dans une bataille rangée ou d'arrière-garde, avant la contre-attaque de chaque joueur (ou nouvelle attaque), *le joueur qui va attaquer lance le dé, modifié par le différentiel de cavalerie (La neige annule tout modificateur positif et -2 au jet).

*c'est-à-dire avant l'étape 12 ou l'étape 1 du second round. Le joueur en phase ne fait pas ce jet avant l'attaque du premier round.

[170.] Explication des résultats

Garder le contrôle de la bataille

Si le jet de dé modifié est inférieur à l'initiative du commandant de formation, le joueur conserve le contrôle de la bataille. Le joueur qui attaque peut choisir un des trois résultats qui suivent et l'appliquer.

Pas d'attaque (rester au contact)

Si le jet de dé modifié est égal à l'initiative du commandant de formation, il peut ne pas attaquer (et rester au contact, voir « Refus »). Les formations restent en place. L'ennemi peut continuer la bataille rangée en attaquant dans une contre attaque à suivre (ou nouvelle attaque), dans le cas où il a choisi le type de bataille rangée (voir Type de bataille « Refus »).

Doit contre attaquer (ou ré attaquer)

Si le jet de dé modifié est supérieur à l'initiative du commandant de formation, il doit contre attaquer. C'est le mode jeu standard (comme dans les règles standards).

Prendre une retraite

Si le jet de dé modifié est supérieur à l'initiative du commandant de formation de deux ou plus, prendre une retraite au lieu d'attaquer. Basé sur le résultat du combat immédiatement précédent, il n'y aura pas de poursuite si l'ennemi ne l'a pas emporté.

Exemple : Napoléon (Initiative de 5) a 2000 cavaliers et son ennemi 4000 (le temps est dégagé). Le différentiel de cavalerie est de +2 (=modificateur de jet de dé). Si son jet modifié est de 3 ou 4, il garde le contrôle de la bataille ; en cas de 5, il doit refuser ; 6, il doit contre attaquer ; 7 ou 8, il doit faire retraite.

III.b.3. RESERVES

[171.] Il est conseillé d'utiliser les règles des réserves dans Sun of Austerlitz. Des unités ou commandants peuvent entrer dans la réserve s'ils font partie d'une formation engagée dans une bataille. Les marqueurs Réserve sont placés

directement sur le dessus des unités ou commandants sur le diagramme d'organisation. Une formation doit avoir des unités en réserve pour sélectionner une bataille rangée, un refus ou une bataille d'arrière-garde.

Cavalerie en réserve

[172.] La cavalerie en réserve compte dans le différentiel de cavalerie. *Seule* la cavalerie qui reste encore en réserve une fois la poursuite résolue est à prendre en compte dans la détermination du différentiel de cavalerie pour la poursuite.

Etape 3, Round 1

Entrer dans la réserve

[173.] Les unités vont entrer dans la réserve au début de tout combat (*voir §179*). Il faut déployer dans la réserve :

- a) Toutes les unités dans un hexagone en excès de 20 SP pour chaque hexagone qui attaque. Il n'est pas possible de placer une partie de la force d'une unité dans la réserve. **Exemple :** Si une formation sur un hexagone qui contient 3 unités de 7 SP attaque un autre hexagone, elle ne peut engager que 14 SP dans le combat.
- b) Si l'attaque ou la défense se fait dans un défilé, comme un pont ou une passe de montagne, toutes les unités en excès de 9 SP doivent être mises en réserve (*voir §181*, « Défilé »).
- c) Toute unité que le joueur décide de placer en réserve. Avoir des unités en réserve permet au joueur de choisir librement son type de bataille (*voir §182*) et les unités en réserve ont une mobilité réduite (*voir §180*).

[174.] Une formation qui est adjacente à un commandant de formation qui peut la commander est considérée comme faisant partie de cette formation et peut être marquée comme réserve, même si elle n'est pas adjacente à une formation ennemie à ce moment.

Fonctions des unités de réserve

[175.] Les unités de réserve ne peuvent pas ajouter leur force de combat en attaque ou en défense tant qu'elles ne sont pas engagées dans la bataille. La force exacte des réserves n'est pas déclarée pendant les étapes 6 et 14 de la séquence de combat, mais elle est incluse dans le calcul de la force approximative (3a) et à l'étape 4.

[176.] Les unités de réserve peuvent prendre part à des poursuites ; une formation uniquement composée d'unités de réserve reçoit le même modificateur qu'une formation de cavalerie (*voir Règles standards §193-2*) et elle ne tient pas compte du modificateur lié aux rounds de bataille perdus (§193-3).

[177.] Les unités en réserve dans un hexagone attaqué ne subissent des pertes que si les unités engagées dans le combat sont détruites. Dans ce cas, toutes les unités de réserve ne sont plus considérées en réserve. Quand elles perdent ce statut, elles ne peuvent le reprendre ultérieurement. Les formations et unités qui ne sont pas marquées comme réserves

au début d'une bataille ne peuvent le devenir plus tard durant cette bataille.

Engagement des réserves

[178.] De nouvelles unités peuvent être engagées depuis la réserve, en retirant leur marqueur Réserve, et reviennent au maximum de SP permis comme décrit dans « Entrer dans la réserve » au-dessus. Les unités de réserve sélectionnées par le joueur ont leur marqueur Réserve retiré et sont immédiatement engagées.

[179.] Les réserves peuvent être mises en jeu dans les étapes 1 (Attaquant), 12 (Contre-attaquant), 2 et 13 (Défenseur). Les unités en réserve ne peuvent être mises en jeu que dans l'hexagone que leur commandant occupe.

[180.] Une formation en réserve peut être engagée dans le même hexagone ou elle peut bouger d'un hexagone dans le cas où elle réussit son jet d'initiative (*voir les règles standards §127*) et qu'elle ne traverse pas ni n'entre dans un terrain interdit. Le modificateur de résistance s'appliquera seulement si la formation se déplace d'un hexagone et sort d'une EZOC (*Règles standards §106*). Elle peut quitter une EZOC pour entrer la ZOC d'une autre formation ennemie. Elle ne peut pas se déplacer dans l'EZOC d'une même formation. Ce déplacement peut être utilisé pour désengager une formation en réserve. Il a lieu après la résolution de tous les combats dans un rayon de 8 hexagones (*voir Règles standards §147*).

Défilé

[181.] En cas d'attaque ou de défense dans un défilé, le total de réserve mis en jeu en une fois ne peut excéder les 9 SP. Un défilé est un passage étroit, incluant les ponts principaux et les hexagones de montagne. Un hexagone de montagne contenant une route est considéré comme un défilé.

Réserve et sélection du type de bataille

[182.] Une formation peut choisir librement son type de bataille à l'étape 3 de tout round de combat seulement si elle remplit le critère de force de réserve minimum. Dans le cas contraire, elle doit prendre obligatoire une bataille de poursuite. Le joueur en phase ne peut jamais choisir une bataille d'arrière-garde. Sinon, une formation peut choisir librement entre Refus, Arrière-garde, Bataille rangée si...

- a) Elle a au moins un quart de ses forces en réserve, ou 8 SP, même si c'est moins qu'un quart, ou,
- b) Elle occupe tout type de ville.

COMMENT METTRE LE JEU EN PLACE

[183.] Sélectionner un scénario et mettre en place selon les manifestes des commandants et des unités. Découper les pions. Trier les pions qui ne sont pas utilisés (*voir §26*, « Pions de remplacement et de variante »), puis trier les pions restants par armée

(Autrichienne, russe et française) selon les catégories suivantes : Généraux majeurs, les autres commandants, vedettes, les unités combattantes nommées, les régiments de marche, les marqueurs et autres pions.

MANIFESTES DES UNITES ET COMMANDANTS

[184.] Le placement initial des unités et commandants est donné sur les manifestes pour chaque scénario. Placer toutes les unités et commandants sur leurs manifestes avant de transférer les unités sur les diagrammes d'organisation et les commandants soit sur les diagrammes, soit la carte.

[185.] Les unités combattantes sont listées sur les manifestes des unités, groupées par corps ou numéro. Sous les colonnes correspondant aux scénarios, apparaissent le commandant auquel devra se joindre l'unité au début du scénario et sa force. Elle est placée sur la ligne de ce commandant sur le diagramme d'organisation, avec la force indiquée dans le manifeste. Placer les vedettes – pas plus de 2 par formation (voir §69).

Placer les commandants sur la carte. Une formation consiste en un commandant sur la carte et des unités sur sa ligne du diagramme d'organisation. Les commandants subordonnés de la formation vont sur le portrait du commandant de formation sur le diagramme d'organisation. Placer les renforts sur la table des tours.

[186.] Si « **Repl.** » apparaît, l'unité (ou le commandant) ne commence pas ce scénario en jeu mais est disponible comme remplacement. Si cette unité, elle peut être fournie en SP comme un régiment de marche. Si « **NA** » ou « **O.M.** » apparaît, l'unité ou le commandant **n'est pas** disponible dans ce scénario.

DIAGRAMMES D'ORGANISATION

[187.] Chaque armée dispose d'un diagramme d'organisation. Le placer derrière la carte. A côté du nom du commandant, de son initiative, de son niveau de commandement et de sa valeur de subordination se trouve sa ligne d'unités subordonnées où les unités combattantes de sa formation sont placées. La force de ces unités et leurs pertes sont tracées sur cette ligne.

[188.] Placer les unités combattantes sur les espaces numérotés correspondant à leur force (voir règles standards §19, « Diagrammes d'organisation »). Les manifestes des commandants peuvent spécifier le nom du commandant de la formation ou un hexagone sur la carte. Placer les commandants subordonnés, qui ont un commandant de formation indiqué, sur le portrait de ce commandant pour montrer qu'ils appartiennent à cette formation.

Exemple : Dans le scénario III, la ligne de Murat contient Kellermann, Nansouty, d'Hautpoul, Walther et Milhaud (comme indiqué sur le manifeste français). Le pion de Murat va sur la carte en 1923.

Généraux majeurs

[189.] Les unités combattantes qui ont hexagone de mise en place séparé utilise les généraux majeurs comme commandants, en prenant ceux du bon type (infanterie ou cavalerie) et de la bonne désignation.

Exemple : Dans le scénario II, Bourcier est mis en place sur la ligne du général majeur de cavalerie I, dans l'hexagone 3439 (comme spécifié sur le manifeste français).

DETAILS DES SCENARIOS

[190.] *Les informations liées aux scénarios sont décrites ci-après. Il y a trois types d'informations : celles concernant les scénarios de bataille, celles du scénario de campagne et enfin les informations générales, concernant à la fois les scénarios de bataille et le scénario de campagne.*

INFORMATIONS GENERALES

Premier joueur

[191.] Dans tous les scénarios de *Sun of Austerlitz*, le joueur austro russe est le premier joueur.

Début du jeu

[192.] Placer le marqueur de tour sur la table des tours à la date spécifiée dans les informations du scénario comme la date de début.

Sources d'approvisionnement au démarrage

[193.] Les sources peuvent être choisies librement par les joueurs parmi les différents hexagones listés sur la table des communications. Dans les scénarios de bataille, tout dépôt en communication peut être choisi ; dans le scénario de campagne, seuls les hexagones de S/A sur le bord de la carte peuvent l'être. Une fois désignées, les S/A ne peuvent être changées que conformément au §31, *changer la source d'approvisionnement.*

Garnisons

[194.] Au début de chaque scénario, en plus de la garnison de la S/A, chaque joueur peut placer des pions de garnison comme indiqué dans les informations des scénarios. Elles fonctionnent comme des garnisons de S/A (voir §37). Si Brünn ou Olmütz sont capturées, le joueur ayant réussi la prise de la ville peut y créer une garnison en déduisant 1 SP d'une unité d'infanterie dans l'hexagone.

Niveaux de points administratifs

[195.] Les niveaux d'AP accumulés, spécifiés pour chaque camp dans chaque scénario, indiquent où placer les marqueurs d'AP (x1 et x10) sur la table des AP au début du scénario. Chaque joueur utilisera la colonne de la table d'attrition correspondant au nombre d'AP accumulés.

[196.] Dans les scénarios de bataille, ce niveau restera constant tout au long du jeu et ne servira qu'à déterminer la colonne à utiliser pour le calcul de l'attrition.

[197.] Dans le scénario de campagne, à chaque fois qu'un ordre de mouvement est utilisé, réduire de 1 le niveau d'AP (voir §85).

INFORMATION POUR LES SCENARIOS DE BATAILLE

Date de fin du scénario

[198.] Les scénarios de bataille se terminent avec la conclusion du tour spécifié comme la fin du scénario sur la table des tours.

Ordres de mouvement disponibles

[199.] Ces niveaux spécifient le nombre d'ordres de mouvement disponibles chaque tour, par camp, pour les seuls scénarios de bataille.

Renforts

[200.] Toute unité combattante qui n'est pas en jeu au début du scénario (ni marquée « repl. ») peut être mise en jeu par son propriétaire comme une unité de renfort – comme indiqué sur la table des tours – pendant le segment de renfort de la phase de mouvement (voir *règles standards*, §89, §91, et *règles exclusives*, §106, §186, §210 et §211).

Conditions de victoire

[201.] Les conditions de victoire pour les scénarios 2 et 3 sont présentées dans les règles des scénarios de bataille (voir §65, « *Conditions de victoire des scénarios de bataille* »). Des conditions de victoire spéciales s'appliquent au scénario 1 (voir §208).

INFORMATIONS DU SCENARIO DE CAMPAGNE

Date de fin du scénario

[202.] La campagne couvre la période allant du 15 novembre au 16 décembre 1805. Le scénario de campagne se termine au tour 15-16 décembre 1805 (*exception* : voir §157) quelle que soit la date de départ. Ce fut la date à laquelle une troupe de 80000 autrichiens sous les ordres de Charles aurait pu intervenir, soit en attaquant Vienne, soit en apparaissant sur la carte vers l'hexagone 3942. Avec des tours d'une campagne active prenant environ 30 minutes, deux joueurs peuvent terminer le scénario en 6 à 8 heures de jeu. Une campagne raccourcie peut débuter les 27-28 novembre (ce qui fait gagner 3 heures). Mise en place du jeu : 15 minutes.

Vedettes

[203.] Les vedettes peuvent être placées au début selon les règles gouvernant leur placement (voir §69).

Centres d'opérations

[204.] Le centre d'opérations peut être mis en place librement, à la discrétion de son propriétaire.

[205.] Les deux centres d'opérations sont actifs au début du jeu de campagne. **Note** : le joueur français ne reçoit pas de nouveaux AP au tour des 15-16 novembre.

Moral de Vienne

[206.] Le moral de Vienne débute tous les scénarios à 0.

Informations des scénarios

[207.] Dans *Sun of Austerlitz*, il y a trois scénarios de bataille. *En plus de ces trois scénarios, le jeu de campagne peut débuter les 15-16 novembre ou les 27-28 novembre.*

SCENARIO I – La manœuvre d'Hollabrunn

[208.] **Introduction** : L'armée de Kutusov tente d'échapper à Murat et de faire la jonction avec l'armée de soutien de Buxhöwden arrivant du nord-est.

Début du scénario : 15-16 Novembre

AP accumulés :

FRANÇAIS 3, AUSTRO RUSSES 10

Date de fin du scénario : 25-26 Novembre

Ordres de mouvement disponibles :

FRANÇAIS 2, AUSTRO RUSSES 2.

PREMIER TOUR : Français 0, Austro russes 2.

GARNISONS : Russes – Brünn, Olmütz.

Règle spéciale : Arrivée de Napoléon

Napoléon et Bessières avec leur formation peuvent anticiper leur arrivée à la phase de marche forcée du Tour 1 si une unité ennemie quelconque approche à 7 hexagones ou moins de Florisdorf (2854).

Règle spéciale : Premier tour administratif du joueur français

Le Français ne peut recevoir ni dépenser de points administratifs les 15-16 novembre (voir §94 et §117).

SCENARIO II – L'avance austro russe

[209.] **Introduction** : Ce scénario permettra de faire une mise en place libre de la bataille d'Austerlitz (à moins qu'elle n'ait lieu ailleurs). Les deux joueurs auront le temps d'ajuster leurs positions et de poursuivre des stratégies alternatives.

Début du scénario : 27-28 Novembre

AP accumulés :

FRANÇAIS 4, AUSTRO RUSSES 16

Date de fin du scénario : 11-12 Décembre

Ordres de mouvement disponibles :

FRANÇAIS 4, AUSTRO RUSSES 3.

PREMIER TOUR : Français 0, Austro russes 3.

GARNISONS : Français – Brünn, Russes – Olmütz.

Règle spéciale : Arrivée de Gudin

La division de Gudin a été envoyée à la dernière minute. Lancer le dé les 29-30 novembre pour déterminer l'arrivée de cette division (La cavalerie de Klein accompagnera Gudin comme partie de cette formation).

Note : La table des tours indique la date d'arrivée historique de la division. Contrairement aux autres renforts, les unités du III^{ème} corps de Davout arrivent

pendant le segment de marche forcée français et peuvent automatiquement se déplacer de leur capacité de mouvement maximale durant ce segment.

- 1 La formation de Gudun arrive 1 tour plus tôt qu'indiqué.
- 2-3 La formation de Gudun arrive à la date historique.
- 4-5 La formation de Gudun arrive 1 tour plus tard.
- 6 La formation de Gudun arrive 2 tours plus tard.

SCENARIO III – La bataille d'Austerlitz

[210.] Introduction : La reproduction de la bataille avec toutes les formations dans leurs positions réelles au soir du 1^{er} décembre. Les deux camps seront contraints par les dispositions et stratégies de leurs contreparties historiques. **Note :** Ce scénario commence à 0h le 2 décembre avec la phase de combat austro russe. Les Austro russes ont déjà fait leurs mouvements du tour des 1-2 décembre. Ne pas oublier de déterminer la météo.

Début du scénario : 1-2 Décembre, début avec le segment de marche forcée français

AP accumulés :

FRANÇAIS 9, AUSTRO RUSSES 14

Date de fin du scénario : 11-12 Décembre

Ordres de mouvement disponibles :

FRANÇAIS 4, AUSTRO RUSSES 3.

PREMIER TOUR : Français 4, Austro russes 3.

GARNISONS : Français – Brünn, Russes – Olmütz.

Règle spéciale : Réserves

L'utilisation des règles sur les réserves (voir §171) et de la règle Le son du canon (§166) est encouragée dans ce scénario.

Règle spéciale : Début du jeu

Le scénario commence avec la phase de combat austro russe. Les seules formations austro russes qui pourront bouger au premier tour seront les réserves (voir §180). Des unités peuvent être mises dans la réserve avant le début du scénario.

LE SCENARIO DE CAMPAGNE

[211.] Début du jeu : 15-16 Novembre ou 27-28 Novembre

Date de fin du jeu : 15-16 Décembre

AP accumulés : Les mêmes que le scénario de bataille avec la date correspondante.

Points de remplacements accumulés :

15-16 Nov – Ru 3i, Au 2i, Fr 2i 1c. 27-28 Nov – aucun.

Victoire automatique : (voir §157)

Autres niveaux de victoire :

Si aucune condition automatique de victoire n'est vérifiée avant la date de fin du jeu, le niveau de moral de Vienne à la fin du jeu détermine le niveau



**Cette traduction a été réalisée par
Laurent Fauvel et Jean-Philippe
Madelaine.**

**Elle se veut la plus fidèle possible à
l'original. Si malgré tous nos efforts,
vous trouviez des erreurs ou
imprécisions, merci de nous le
signaler à**

JOCADÉ

**59, rue berbisey
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

**afin que nous corrigions le cas
échéant cette règle. De nombreux
autres joueurs vous en seront
reconnaisants.**

**Si vous voulez vous tenir au courant
de nos traductions, de leur
disponibilité ou de leur état
d'avancement, merci de consulter
notre site partenaire:**

www.ludistrategie.net

**Jocade est spécialisé dans la vente
par correspondance de jeux de
stratégie historique, n'hésitez pas à
consulter notre catalogue en ligne à
cette adresse :**
www.jocade.net

de victoire. Cela dépend cependant du résultat de « l'ultimatum prusse » (voir §161).

Moral		
de		
Vienne	Avec ultimatum	Sans ultimatum
+3	Aus.-Rus. Stratégique	Aus.-Rus. Tactique
+2	Aus.-Rus. Opérationnelle	Aus.-Rus. Tactique
+1	Aus.-Rus. Tactique	Aus.-Rus. Marginale
0	Aus.-Rus. Tactique	Aus.-Rus. Marginale
-1	Aus.-Rus. Marginale	Fr. Marginale
-2	Fr. Marginale	Fr. Tactique
-3	Fr. Marginale	Fr. Tactique
-4	Fr. Opérationnelle	Fr. Opérationnelle

SEQUENCE DE JEU ABREGEE

A. PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO

(voir « Météo » dans les règles exclusives)

B. TOUR DU PREMIER JOUEUR

I. PHASE D'ORDRES

a. Segment administratif

1. Recevoir les points administratifs [Jeu de campagne seulement].
2. Désigner la source d'approvisionnement.
3. Démanteler le centre d'opérations ami [Jeu de campagne seulement].
4. Ajouter les points de remplacement à la réserve de remplacements [Jeu de campagne seulement].

b. Segment d'organisation

1. Transférer des points de remplacement de la réserve aux unités en jeu.
2. Activer ou désactiver les généraux majeurs et les régiments de marche.
3. Transférer les unités de combat entre les commandants occupant le même hexagone sur la carte.
4. Transférer des points de force entre unités combattantes.

II. PHASE DE MOUVEMENT

a. Renforts

Tous les renforts disponibles pour le joueur à ce tour sont placés sur leur hexagone d'entrée.

b. Ordres de mouvement

Le premier joueur peut bouger toute formation éligible en indiquant qu'elle a reçu un ordre de mouvement.

1. Activer la formation en dépensant un ordre de mouvement.
2. Déplacer la formation.
3. Vérifier l'attrition.

c. Mouvement sur initiative

Toute formation qui n'est pas rentrée comme renfort à ce tour ou qui ne s'est pas déplacée sur ordre peut maintenant tenter de se déplacer sur l'initiative du commandant de formation.

1. Lancer un dé (modifié par le temps et les formations ennemies adjacentes). Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative du commandant, activer cette formation (La formation peut dépenser 1 MP sur certains résultats supérieurs à l'initiative - voir §102, « Activation sur initiative »).
2. Si activée, déplacer la formation.
3. Vérifier l'attrition.

d. Attrition stationnaire

Les formations qui n'ont pas bougé en a, c ou c vérifient maintenant leur attrition.

e. Consolidation

Le joueur en phase consolide tout hexagone qui a deux commandants ou plus sur la carte de façon à ce qu'il ne reste qu'un seul commandant par hexagone (voir « La formation », §78).

f. Segment de pont

Le joueur en phase peut réparer et détruire des ponts, déployer et rentrer des pontons. L'intention de construire ou détruire des ponts doit être annoncée durant le mouvement. La construction est considérée comme terminée à la fin de ce segment.

III. PHASE DE COMBAT

a. Marche forcée

Le second joueur peut maintenant tenter de déplacer tout ou partie de ses formations sur initiative comme décrit en II.c.

b. Résolution de la bataille

Le premier joueur est obligé d'attaquer toutes les formations du second joueur adjacentes à ses formations.

1. **Le premier joueur désigne la formation attaquante.**
 2. **Le premier joueur désigne quel(s) hexagone(s) est(sont) attaqué(s).**
 3. **Révéler les SP approximatifs**, arrondis à la dizaine la plus proche. Les deux joueurs choisissent un marqueur de bataille (Rangée ou Poursuite). (Voir aussi les types de bataille Arrière-garde et Refus).
 4. **Déterminer le différentiel de cavalerie.**
 5. **Le premier joueur résout ses tirs d'artillerie. Le second joueur résout ses tirs d'artillerie.**
 6. **Déterminer les rapports de force et localiser la colonne appropriée sur la CRT.**
 7. **Le premier joueur lance le dé**, en prenant en compte les modificateurs, et cherche le résultat. Le vainqueur perd les SP indiqués sur la CRT.
 8. **Si le marqueur de poursuite a été choisi par le perdant, sa formation doit faire retraite du nombre d'hexagones indiqué ;** sinon aller à l'étape 11.
 9. **En cas de retraite en 8, le vainqueur peut poursuivre** la formation faisant retraite en causant 1 SP de perte par hexagone de poursuite.
 10. **Ajuster le marqueur de moral** pour toute condition qui aura été remplie durant ce combat. Cela termine la bataille. Retourner à l'étape pour commencer la bataille suivante.
 11. **En cas de choix du marqueur Bataille rangée, retirer les pertes de combat indiquées sur la CRT.** Le combat continue à l'étape suivante.
 12. **Le second joueur désigne sa formation contre attaquante.**
 13. **Le second joueur désigne les hexagones à attaquer.**
 14. **Localiser le rapport de force sur la CRT.**
 15. **Le second joueur lance le dé. Le vainqueur retire ses pertes.**
 16. **Le camp perdant fait retraite si une Poursuite a été choisie ;** sinon aller en 19.
 17. **Le vainqueur exécute la poursuite.**
 18. **Ajuster le moral et passer à la bataille suivante.**
 19. **Si une bataille rangée a été choisie, retirer les pertes de combat.** Cela termine un round de combat. Retourner à l'étape 1 jusqu'à ce que le camp perdant révèle un marqueur Poursuite. Faire les ajustements de moral appropriés.
- #### c. Consolidation jointe
- Les deux joueurs consolident toutes les hexagones concernés, comme indiqué en II.e.

IV. PHASE DE MORAL