

## WELLINGTON'S VICTORY

### Règles du jeu

Traduites de l'anglais (enfin je pense) par le sémillant  
Philippe PINOLI

#### 1.0 Introduction

Wellington's Victory est un jeu de simulation de niveau tactique sur la bataille de Waterloo qui s'est déroulée le 18 Juin 1815 à un croisement de routes modestes au sud de Bruxelles, Belgique.

Le jeu permet aux joueurs de recréer la rencontre décisive entre deux\des plus renommés commandants de l'Histoire.

Sir Arthur Wellesley, Duc de Wellington, et Napoléon Bonaparte,

Empereur des Français.

Wellington's Victory n'est pas un jeu simple: il y a de nombreuses règles et concepts qui, au départ, sembleront difficiles d'accès à une grande majorité des joueurs.

Pour cette raison, les règles basiques sont présentées au début de ces feuillets et suivies par les dernières sections qui couvrent les règles optionnelles et les trucs pour bien jouer et progresser. Pour apprendre à jouer, vous devez de préférence lire d'abord l'intégralité des règles de base. Les joueurs peuvent alors s'initier sur un des scénarii qui recréent un segment important de la bataille proprement dite. Une fois familiarisés aux règles du jeu via un ou deux scénarii, nous recommandons aux joueurs d'ajouter alors progressivement les règles optionnelles jusqu'à rejouer entièrement la longue bataille entre l'Armée du Nord de Napoléon et ses adversaires Anglo-Néerlandais et Prussiens.

#### 2.0 Equipement

##### 2.1 La carte

La carte de jeu est composée de quatre morceaux de 66cmx102cm, qui, regroupés, forment le champ de bataille de Waterloo. Une grille hexagonale est imprimée sur la carte afin de réguler les mouvements et localisations des pions et de calculer les distances qui influent sur les tirs. Il y a différents types de terrains indiqués sur la carte, tous sont décrits dans la règle sur les terrains et repris sur la carte elle-même.

## 2.2 Tableaux et grilles

Différentes aides de jeu sont indiquées ou fournies avec le jeu afin de simplifier et illustrer certaines difficultés. Toutes les aides de jeu suivantes sont indiquées sur la carte: Tableau de Puissance de Tir Relative (Puissance de Feu), Tableau des Résultats des Combats (Mêlées), Grille des Terrains, Tableau de Moral des Armées, 1 ligne de comptage des tours de jeu.

L'utilisation de ces aides de jeu est expliquée dans les sections correspondantes.

## 2.3 Les pions, pièces de jeu

Il y a 2.000 pièces imprimées recto-verso, appelés "pions pièces-counters-compteurs-marqueurs" dans Wellington's Victory. La plupart sont des pions d'information. Ils comprennent les compteurs de force, les marqueurs de déroute, les marqueurs de désorganisation, les marqueurs de formation utilisés pour distinguer les tirailleurs les carrés ou les lignes prolongées, et différents marqueurs pour distinguer les tirs et les Combats-Mêlées sur la carte ainsi que des compteurs pour mémoriser les tours de jeu et le niveau de moral des armées.

Tous ces compteurs d'information sont utilisés pour traduire le statut actuel d'une unité de combat. Les unités du jeu bataillons d'infanterie, régiments de cavalerie, batteries d'artillerie et commandants-sont représentés par des Pions d'Organisation. Ceux-ci reprennent les informations relatives à

la désignation historique, la force et l'efficacité originales de chaque unité. Ces pions sont de couleurs différentes pour chaque nationalité.

2.31 Les unités de combat (qui comprennent les bataillons d'infanterie, les régiments de cavalerie et les batteries d'artillerie) sont souvent représentées par deux pions lorsqu'elles sont déployées sur la carte; le pion lui-même (le Pion d'Organisation) et un compteur de force, qui est toujours placé sous le pion d'organisation et représente la force actuelle de l'unité de combat. Ce compteur de force est changé à chaque fois que la force d'une unité est réduite par un tir essuyé ou un combat. Les joueurs doivent noter que la force indiquée sur le pion est la force originelle et maximale de l'unité; ainsi, la force actuelle de l'unité n'est pas nécessairement celle indiquée sur le pion mais elle est toujours indiquée sur le compteur de force, sous le pion.

2.32 Tous les compteurs sont imprimés recto-verso. Chaque face est utilisée pour indiquer la force, le statut ou la formation adoptée par le pion qui l'accompagne. Similairement, chaque face d'un pion (unité de combat) représente un statut ou une formation différente que l'unité doit assumer sans utiliser de compteur particulier. Quel que soit le statut d'une unité, il est toujours indiqué par la face présentée.

2.33 Toutes les unités d'infanterie sont imprimées sur les deux faces dont l'une représente la formation en colonnes et l'autre la formation en lignes.

2.34 Toutes les unités de cavalerie sont imprimées sur les deux faces bien qu'il n'existe qu'une seule formation de cavalerie qui est représentée par la face du pion sur laquelle est mentionnée la force de l'unité, son efficacité et sa capacité de mouvement. Sur l'autre face, chaque unité de cavalerie est distinguée soit comme cavalerie légère (Lc) soit comme cavalerie lourde (Hc). A noter: cette distinction n'a pas d'effet sur le déroulement du jeu, la valeur relative au combat des différentes cavaleries est exprimée par l'efficacité de l'unité.

2.35 Toutes les batteries d'artillerie sont imprimées sur les deux faces dont l'une représente la batterie attelée et l'autre face la même batterie dételée.

2.36 Tous les pions de commandement sont imprimés sur les deux faces dont l'une représente les capacités de commandement d'un chef, de ses officiers et de ses aides de camp, l'autre face représentant la même équipe mais dont l'efficacité est réduite par les pertes ou la fatigue.

2.37 Exemples d'unités

### 2.38 Définition des termes

Force de combat: La force de combat (cf aussi Force originelle/Force maximale) qui est imprimée directement sur l'unité indique la force initiale d'une unité donnée comme observée le matin du 18 Juin 1815. Il y a deux types de forces basiques représentées: soldats et armes. La force de combat de l'infanterie et de la cavalerie (aussi appelée force des troupes) indique la force originelle approximative de cette unité dans laquelle chaque point de force représente 100 hommes. La force de combat des unités d'artillerie (aussi appelée force de tir) indique la force de tir originelle de chaque batterie dans laquelle chaque point de force représente un canon ou obusier. Les points de force engagés dans les combats sont utilisés pour déterminer la puissance relative de tir et de combat rapproché (mêlée) de ces unités. La force de combat peut être réduite par les combats. Quand la force d'une unité a été réduite sous son niveau originel, la force actuelle est indiquée en plaçant un marqueur de force du niveau de la nouvelle force sous l'unité. Par exemple, si une infanterie avec une force originelle de 5 subit une perte d'1 point de combat due à un tir ennemi, le joueur concerné place immédiatement sous son unité un marqueur 4, qui indique que la force de l'unité est désormais 4.

Efficacité: L'efficacité d'une unité de combat représente la qualité et l'efficacité au combat d'une unité, exprimée par un chiffre de 1 à 6. Seuls l'infanterie, la cavalerie, les tirailleurs et les artilleurs possèdent une efficacité. Comme la force de combat, l'efficacité imprimée sur une unité représente l'efficacité originelle (mais pas forcément maximale) de cette unité au départ de la bataille. Cette efficacité originelle est modifiée durant le jeu en cas d'effets entraînés par les terrains, les formations adoptées ou les changements de force de cette unité ainsi que par l'influence du commandement sur cette unité. A noter: le concept de moral des unités est aussi reflété par l'efficacité.

Potentiel de mouvement: Le potentiel de mouvement représente la mobilité des unités en terme de points. Normalement, chaque unité "dépense" un point pour entrer dans un hexagone de terrain clair adjacent. A noter que ce potentiel de mouvement peut être altéré par la formation adoptée par l'unité.

Classe: Toutes les unités d'infanterie ou d'artillerie sont classées selon différentes Classes-Qualités entre 1 et 3 qui est un indicateur de la puissance de feu relative que l'unité est capable de délivrer selon les différences d'entraînements ou d'équipement. Une unité d'infanterie dérive sa classe de son efficacité originelle (imprimée). Une unité d'infanterie qui possède une efficacité (imprimée) de 5 ou 6 est considérée de Classe 1 (Elite). Une unité qui possède une efficacité (imprimée) de 3 ou 4 est considérée de Classe 2 (Ligne). Une unité qui possède une efficacité (imprimée) de 1 ou 2 est considérée de Classe 3 (Milice). A noter: La classe de chaque unité détermine sa capacité à détacher des tirailleurs.

La classe d'une unité d'artillerie (connue comme Classe de Batterie) est imprimée directement sur la face dételée et indique son équipement prédominant. L'équipement prédominant des batteries de Classe 1 est le canon de 12 livres. Les batteries de Classe 2 emploient principalement des canons de 8 ou 9 livres. Les batteries de Classe 3 utilisent des canons de 4 ou 6 livres. A noter: la Classe de chaque batterie est uniquement indiquée sur la face dételée du pion. L'efficacité des artilleurs est imprimée sur la face attelée de la batterie.

Rayon de commandement: Chaque unité de commandant (représentant la chaîne de commandement au niveau brigade, division, corps d'armée ou armée) possède un rayon de commandement imprimé sur les deux faces du pion. Ce rayon représente le rayon (ou la distance) en hexagones dans lequel ce commandant exerce une influence et commande (contrôle) effectivement les unités de combat ou les commandants subordonnés. Par exemple, le rayon de commandement d'un commandant de niveau brigade (général de brigade) est de deux hexagones. Toutes les unités de combat de cette brigade qui sont situées dans ce rayon de deux hexagones sont considérées comme commandées (sous contrôle). A noter: une unité de commandement peut occasionnellement être appelée "Commandant" même si ce pion symbolise plus d'une seule personne. Le joueur considère simplement l'unité de commandement d'une brigade comme le Général de Brigade et les termes sont interchangeable.

Front: le front concerne l'orientation d'une unité dans un hexagone et par là sur le terrain. Le front d'une unité détermine sa face (son front, l'avant, le devant, la tête), ses flancs et son derrière (ses arrière, la queue?) pour les combats et les déplacements.

Formation: La formation est le terme employé pour décrire soit le déploiement physique soit le statut moral d'une unité donnée à un moment donné. La formation d'une unité peut être changée soit volontairement soit involontairement, toutefois une unité ne peut avoir qu'une seule formation à la fois. Le répertoire des différentes formations que peut adopter une unité varie selon le type d'unité et la classe. Il n'y a qu'une formation volontaire de cavalerie. Une batterie d'artillerie peut adopter volontairement soit la formation attelée, soit la formation dételée. Un bataillon d'infanterie peut adopter soit la colonne, soit la ligne, soit le carré. De plus, les unités de classe 1 et 2 peuvent détacher des points de force pour opérer comme formation de tirailleurs indépendantes. Une formation volontaire est brisée lorsqu'une formation involontaire doit être adoptée: désordre, déroute, qui représente le statut moral temporaire d'une unité. La formation adoptée par une unité peut influencer le front de l'unité, ainsi que ses capacités de déplacement et de combat.

## 2.5 Echelle du Jeu

Chaque hexagone représente approximativement 100 mètres de terrain sur le champ de bataille. Chaque unité d'infanterie représente soit un bataillon soit une compagnie détachée, chaque cavalerie représente un régiment, chaque artillerie une batterie. Chaque tour de jeu représente 15 minutes de temps réel.

## 3.0 Installer la carte

CQFD !

## 4.0 Séquence de jeu

### Règle générale

Wellington's victory emploie un système de séquences asymétriques et réciproques dans lequel les deux joueurs sont alternativement considérés comme le joueur actif, joueur en phase. Chaque tour de jeu comprend 13 phases. Elles sont de deux sortes: phases régulières et phases réciproques. Durant une phase régulière, un joueur est le joueur actif, son adversaire le joueur inactif. Durant une phase réciproque, les deux joueurs participent alternativement selon les règles et restrictions décrites plus loin. Dans la liste de phase suivante, seules les phases de tir sont réciproques.

### 4.1 Phases d'un tour de jeu

#### 1. Phase de Commandement du joueur français

Le joueur français doit annoncer et exécuter les décisions concernant l'entrée en jeu des réserves françaises et/ou initier les charges de cavalerie.

#### 2. Phase de Ralliement français

Le joueur français doit rallier toutes les unités possibles qui sont soit en désordre soit en déroute. Après que toutes les unités autorisées aient été ralliées, toutes celles qui n'ont pu être ralliées doivent faire retraite comme expliqué (13.0).

#### 3. Phase de formation et changement de front des Alliés

Le joueur allié doit exécuter un contrôle du moral de toutes ses unités qui se trouvent dans la zone de charge des cavaleries françaises (12.52 et 13.0). Après tous les contrôles effectués, le joueur allié peut changer le front de ses unités et/ou les formations en suivant les restrictions (6.0 et 7.0).

#### 4. Mouvements alliés

Le joueur allié peut déplacer ses unités selon les règles de déplacement (5.0). Il fait entrer ses renforts sur la carte selon le programme. Le joueur français ne peut pas bouger pendant cette phase.

#### 5 Phase de combat française

Le joueur français peut résoudre ses combats d'infanterie et de cavalerie selon les règles (12.0).

#### 6. Tirs d'artillerie réciproques

Les deux joueurs peuvent faire tirer leurs batteries. alternent Ils un tir chacun selon les règles (11.0).

#### 7. Tirs d'infanterie réciproques

Les deux joueurs peuvent faire tirer leurs unités d'infanterie. Ils alternent un tir chacun selon les règles (11.0).

A noter: les phases 8 à 12 reprennent les phases 1 à 5 en alternant les rôles des joueurs.

A noter encore qu'il n'y a plus de tirs réciproques jusqu'au milieu du tour de, jeu suivant.

#### 8. Phase de commandement allié

#### 9. Phase de ralliement allié

#### 10. Phase de formation et changement de front française

#### 11. Mouvements français

#### 12. Combat~ alliés

#### 13. Changements de tour de jeu, le marqueur est avancé d'un espace (15 minutes).

### 5.0 Mouvements

#### Règle générale

Durant la phase mouvement, le joueur en phase peut déplacer autant de ses unités qu'il le désire. Les unités peuvent être déplacées dans toutes les directions ou combinaisons de directions. Le nombre de mouvements est toutefois limité par la capacité de mouvement de l'unité tenant compte des terrains rencontrés ou des commandements.

#### Procédure

Le joueur peut déplacer ses unités dans l'ordre où il le désire. Les unités peuvent être déplacées individuellement ou empilées. Une fois qu'il commence un mouvement il doit le terminer avant de déplacer une autre unité ou pile. Chaque unité qui entre dans un hexagone doit dépenser un point de sa capacité de mouvement.

##### 5.1.1 Restrictions aux mouvements

Les unités adverses ne bougent pas pendant la phase.

5.1.2 Les unités peuvent être interdites de bouger par les règles de commandement.

5.1.3 On n'accumule pas les points de mouvements non dépensés.

5.1.4 Il y a des terrains qui demandent plus d'un point de mouvement pour entrer dans l'hexagone. (10.0)

5.1.5 Une formation peut modifier le nombre de points de mouvement ainsi que l'effet d'un terrain sur le nombre de mouvements. (10.2)

5.1.6 Une unité peut entrer librement dans un hexagone occupé par une unité amie, mais peut être interdite de traverser cet hexagone (9.1, 9.4). Elle peut aussi être interdite de s'empiler avec une unité amie (6.3.3, 9.1, 9.4).

5.1.7 Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie durant la phase de déplacement (exception: 9.1.9)

5.1.8 Une unité peut essayer un tir lorsqu'elle essaie de quitter un hexagone dans la zone minimum de tir d'une unité ennemie.

5.1.9 Excepté les limites des cas 5.1.7 et 5.1.8 une unité n'est pas bloquée par la présence d'unités ennemies, il n'y a pas de zone de contrôle.

## 5.2 Grand mouvement tactique

5.2.1 Durant la phase mouvement, une unité peut se déplacer du double de son potentiel mouvement si elle suit les critères suivants:

a L'unité peut être déplacée (c'est-à-dire commandée et non en déroute)

b L'unité reste à 9 hexagones de toute unité ennemie durant tout le déplacement.

5.2.2 Elle n'est pas obligée de dépenser exactement le double de points de mouvements.

## 6.0 Front

### Règle générale

Le front est l'orientation adoptée par une unité ou une pile. Cette orientation montre la direction du mouvement et du tir. Le front varie selon le type d'unité, la formation et le moral.

En règle générale toutes les unités sauf celles disposant de multi-front doivent présenter un front clair, précis et identifiable.

### Procédure

Chaque unité doit présenter son front (pion à l'endroit) vers un triangle de 1 hexagone. Les deux hexagones qui forment ce triangle sont les hex frontaux, les deux hex opposés forment l'arrière, les hex qui présentent une surface de contact plate sont les hex de flanc.



## 6.1 Unités qui sont exemptes de front

6.1.1 Les unités suivantes possèdent un multi-front (n'ont pas de flancs ou d'arrières):

a infanteries en tirailleurs  
 b infanteries en carré  
 c chefs (commandements)  
 d unités en désordre (exception: e 6.13)  
 unités en déroute  
 f artilleurs

6.1.2 Ces unités font front à tous les hex adjacents

6.1.3 Une batterie dételée en désordre conserve son front.

## 6.2 Comment le front d'une unité peut être changé

6.2.1 Durant la phase formation/front, le joueur en phase peut changer le front de ses unités sans dépenser de point de mouvement.

6.2.2 Une unité ne peut pas changer et de front et de formation durant la phase formation/front (exception: 7.4.3).

6.2.3 Durant la phase de mouvement, une unité doit dépenser un point de mouvement pour changer de front.

## 6.3 Comment le front affecte les mouvements

6.3.1 Lorsqu'une unité se déplace, elle ne peut entrer que dans un hex contigu à son front. (2 à chaque fois). Une unité ou pile ne peut jamais se déplacer directement vers un hex de son flanc ou de ses arrières. Elle doit d'abord présenter son front vers l'hex désiré.

6.3.2 Toutes les unités d'une pile doivent avoir le même front.

6.3.3 Une unité qui en rejoint une autre doit dépenser un point de mouvement pour mettre son front en conformité avec l'autre unité ou la pile.

6.3.4 A la fin de chaque phase, toute unité trouvée avec un front ambigu ou mauvais est mise en désordre.

## 6.4 Comment le front affecte les tirs

6.4.1 Une unité ne peut tirer que par ses hex de front (exceptions: 6.4.2)

6.4.2 Une unité qui a multi-front peut tirer dans toutes les directions.

6.4.3 Une unité peut essayer des tirs depuis n'importe quelle direction. Une unité qui essaye un tir de flanc est considérée cible de classe 1 (enfilade) (exceptions: 10.62, 10.63)

La classe de cible n'est pas modifiée si une unité essaye un tir de face ou de dos.

Si une ligne de feu atteint une unité par des hex et de flanc et de front ou dos, ce n'est pas un tir en enfilade.

6.4.4 Une unité peut essayer un tir si elle tente de changer son front dans la zone de tir minimum d'une unité ennemie.

6.5 Comment le front affecte les combats

6.5.1 une unité ne peut attaquer que d'un de ses hex de front (exceptions 6.5.2)

6.5.2 Une unité multi-front peut attaquer de tous les côtés

6.5.3 Une unité peut être attaquée de n'importe quel hex adjacent. Une unité attaquée de flanc ou de dos est automatiquement en désordre sauf si elle est déjà en désordre ou en déroute.

6.5.4 Une cavalerie qui va charger projette par ses hex de front une zone qui affecte le moral et les capacités de mouvements des ennemis qui s'y trouvent.

7.0 Formations

Règle générale

La formation est le terme qui désigne soit le déploiement physique soit le moral d'une unité à un moment donné. La formation d'une unité peut être changée volontairement ou involontairement durant la bataille bien qu'une unité ne puisse avoir qu'une seule formation à un moment donné. Le répertoire des formations varie selon la classe et le type des unités. La formation d'une unité peut affecter son front et ses capacités de mouvement et de combat.

7.1 Comment la formation d'une unité peut être changée

7.1.1 Durant la phase formation/front, le joueur en phase peut altérer la formation des unités qu'il contrôle (exceptions: 7.1.4). Il n'y a pas de dépense de point de mouvement pour un changement de formation durant cette phase.

7.1.2 Une unité ne peut pas changer et de front et de formation durant cette phase. (exceptions: 7.4.2)

7.1.3 Un joueur ne peut jamais changer volontairement une formation hors de la phase formation/front.

7.1.4 Il y a deux formations involontaires qui reflètent le moral d'une unité: désordre et déroute. Une unité ne peut changer de formation lorsqu'elle est en formation involontaire durant la phase formation / front. Elle peut juste en changer durant la phase ralliement (13.0).

7.1.5 Une unité peut être forcée d'adopter une formation involontaire à n'importe quel moment suite à un combat, un tir, un contrôle de moral ou à sa position sur un hex de terrain particulier. (10.25, 10.31, 10.71).

7.1.6 Une unité peut essayer un tir si elle change de formation dans la zone de tir minimum d'un ennemi. (11.23)

## 7.2 Formations d'infanterie

Il y en a quatre: colonne, ligne, carré ou tirailleurs. Bien que l'infanterie soit gouvernée par les restrictions des cas 7.0, 7.1, 7.5 et 7.6, il existe des restrictions spéciales à l'infanterie expliquées en 8.0.

## 7.3 Formations de cavalerie

Il n'y a qu'une formation volontaire de cavalerie (pion côté face). Ainsi une unité est soit en formation, soit en désordre soit en déroute. Une cavalerie ne peut initier une charge qu'en formation.

## 7.4 Formations d'artillerie

7.4.1 Il y a deux formations volontaires: attelée et dételée. Ces formations ne nécessitent pas de marqueur. Pour changer de formation, il suffit de retourner le pion durant la phase formation/front. (voir aussi 7.4.2)

7.4.2 Une batterie ne peut s'atteler que dans la phase formation/front, mais peut se dételer lors de la phase formation/front ou la phase mouvement. Pas de dépense de point de mouvement dans la phase formation/front mais 1 dans la phase mouvement. (voir 7.4.3)

7.4.3 A chaque changement de formation un changement de front gratuit est permis. Ainsi, contrairement aux autres unités, une batterie peut changer de front et de formation durant la phase formation/front.

7.4.4 Une batterie attelée peut se déplacer mais ne peut tirer. Une batterie dételée peut tirer mais pas se déplacer. Une batterie ne peut tirer, bouger, changer de front ou de formation sans ses artilleurs (7.4.5)

7.4.5 le côté dételé indique le nombre de canons originaux et la classe de la batterie. Le côté attelé indique la force de combat et l'efficacité des artilleurs de la batterie. Les artilleurs sont toujours représentés par un pion séparé placé toujours sous le pion batterie. Les artilleurs sont soit des pions artilleurs soit une unité de tirailleurs de la même nationalité que la batterie. (7.4.6)

7.4.6 Au début d'un scénario, chaque batterie est déployée sur un marqueur artilleurs de la même nationalité et efficacité. Ce pion représente l'équipe entraînée et attachée à la batterie. Les artilleurs peuvent être ensuite remplacés par d'autres ou par des tirailleurs mais la batterie est alors toujours considérée en désordre. (7.4.7)

7.4.7 Les artilleurs peuvent être en désordre ou en déroute, les batteries jamais en déroute. Une batterie est en désordre lorsque:

- a ses artilleurs ont en désordre
- b aussi longtemps que ses artilleurs sont des tirailleurs c elle traverse ou entre dans un hex occupé.

Quand une batterie est en désordre un marqueur est placé sur la batterie, pas sur les artilleurs. En désordre, une batterie ne peut pas changer de formation et utiliser la ligne "formation en désordre" de la table des tirs. Une batterie en désordre peut juste se déplacer si elle est attelée. Une batterie en désordre peut changer son front lors de la phase formation/front, attelée ou dételée.

7.4.8 Pour ses déplacements une batterie est sujette aux limites habituelles des terrains. Pour les tirs, une batterie est toujours une cible de classe 3 (exceptions: 10.62, 10.63, 11.31, 11.32). Une batterie n'est jamais affectée par les combats.

7.4.9 Les artilleurs sont considérés comme des tirailleurs sauf pour les cas suivants:

- a pas de puissance de feu
- b pas de capacités d'attaque et toujours considérée comme en désordre lorsqu'attaqués.
- c réagissent aux contrôle de moral comme une unité en formation (13.1)
- d si les artilleurs servent une batterie d'artillerie légère, leur capacité de mouvement devient 6. Dans tous les autres cas, elle est de 5. Ils peuvent toujours se déplacer comme des tirailleurs classiques (10.28)

## 7.5 Formations involontaires

7.5.1 Désordre et déroute reflètent la désorganisation physique et le moral d'une unité à un moment donné du jeu.

7.5.2 Des marqueurs représentent ces formations

7.5.3 Une formation volontaire doit être abandonnée lorsqu'une involontaire est réclamée. (7.5.4)

7.5.4 Toute une pile subit ce changement de formation involontaire. (9.4.5).

7.5.5 Les tirailleurs sont toujours considérés comme en désordre. Donc ne deviennent jamais en désordre mais peuvent être mis en déroute (8.4.9)

7.5.6 Une batterie peut être en désordre mais pas en déroute. Des artilleurs peuvent être en désordre ou en déroute. (7.4.7, 7.4.9)

7.5.7 Un chef ne peut jamais être en désordre ou en déroute. Empilé sur une unité, le chef la suit si elle retraite en désordre ou en déroute.

7.5.8 Il y a des règles spéciales pour le moral (13.0)

7.6 Unités formées **ou** non

7.6.1 Toutes les unités d'infanterie sauf en désordre, en déroute ou en tirailleur sont considérées formées (c'est-à-dire: ligne, colonne, ligne étendue, carré), les autres sont considérées non-formées.

7.6.2 Une cavalerie sauf en désordre ou en déroute est formée. 7.6.3

Un chef est toujours considéré non-formé.

7.6.4 Les artilleurs non en désordre ou en déroute sont formés. Une batterie non en désordre est formée.

8.0 Formations d'infanterie

Règle générale

Il y a quatre formations d'infanterie volontaires: colonne, ligne, carré et tirailleurs. Chaque pion bataillon d'infanterie est imprimé pile en colonne, et face en ligne. En général, pour changer de formation, l'infanterie retourne juste le pion lors de la phase formation/front. Parce que le déploiement de gros bataillons nécessite plus de place que les 100 mètres d'un hex, un marqueur "ligne étendue" doit être placé à côté du pion. Un carré doit être représenté par un marqueur carré placé sur le pion en colonne lors de la phase formation/front. Un pion tirailleurs représente un point de force détaché de l'ordre classique épaule contre épaule. Durant la phase formation/front, une infanterie peut détacher des tirailleurs selon la classe du bataillon. Les infanteries ne peuvent changer de formation ou détacher des tirailleurs que lors de la phase formation/front. Les unités en désordre ou déroute ne peuvent changer de formation que lors de la phase ralliement.

8.1 Colonne

En général, une colonne est un bataillon déployé sur un front d'une ou deux compagnies. La capacité de mouvement est supérieure à celle d'une ligne d'un point de mouvement. L'efficacité est égale ou supérieure à celle d'une ligne. La puissance de feu est généralement inférieure à celle de la ligne à effectif de troupe et efficacité égales. Une colonne est généralement une cible de classe 1. Seuls les bataillons d'infanterie peuvent adopter cette formation.

## 8.2 Ligne

En général, une ligne représente un bataillon déployé sur deux ou trois rangs (voir 11.42). Une ligne est généralement une cible de classe 2. Seuls les bataillons d'infanterie peuvent adopter cette formation. Certains bataillons nécessitent l'usage de marqueurs pour signaler leur formation en ligne

(8.3). Une ligne est en désordre quand elle est empilée avec une unité autre que ligne et chef (exception: 8.4.4 et 9.4.1).

## 8.3 Ligne étendue

En ligne, le marqueur ligne étendue est obligatoire quand:

- a l'unité d'infanterie est anglaise, KGL ou Hanovrienne de classe 1 ou 2 avec une force de 4 ou plus.
- b l'unité n'est pas en "a" mais à au moins 6 de force.

Dans les autres cas, pas de marqueur ligne étendue.

(la flèche du marqueur est dirigée vers le pion).

8.3.1 une ligne étendue représente un bataillon formé déployé sur deux hex en formation ligne (8.3.3).

8.3.2 Une ligne étendue est en désordre lorsque:

- a un de ses hex est empilé avec autre chose qu'un chef (exceptions: 8.4.4 et 9.4.1)
- b un de ses hex occupe un terrain obstructed.
- c elle traverse ou tente de se déployer sur un hex obstructed.
- d quand elle attaque
- e elle change de front
- f une circonstance de désordre classique arrive

8.3.3 En désordre, une Ligne étendue perd son marqueur remplacé par un marqueur désordre. la ligne cesse d'occuper deux hex.

8.3.4 Dès qu'un point de force est perdu et empêche la formation ligne étendue, celle-ci cesse.

8.3.5 Une ligne étendue se déplace comme un seul pion mais paie le plus haut coût de déplacement.

8.3.6 Une ligne étendue essuie un tir sur un de ses deux hex selon la règle d'observation et de cible.(11.35). Une ligne étendue ne peut tirer comme une ligne que si la cible peut être atteinte par les deux hex. (11.43)

8.3.7 Une ligne étendue peut être attaquée par ses deux hex.

a Attaquée de flanc ou de dos, elle est en désordre. Si c'est le marqueur qui est attaqué, il est retiré du jeu et le pion adverse pénètre l'hex libéré, ajuste son front et résout l'attaque.

b lorsqu'elle attaque, elle est en désordre et le marqueur est retiré de la carte. Le pion est est si c'est cette partie de la ligne qui est déplacé à la place du marqueur l'ennemi. la ligne qui était adjacente à

8.3.8 *POUI*- tout combat, la ligne est considérée comme possédant la *force* et l'efficacité totale du pion dans chacun des deux hex. Quand elle essuie un tir, la classe de cible est déterminée par la ligne de vue. Elle bénéficie du moral ou de la présence d'un chef sur les deux hex.

#### 8.4 Tirailleurs

Durant la phase formation/front, des compagnies de tirailleurs peuvent être détachées ou réintégrées à des bataillons.

Le bataillon peut toujours exécuter un changement de *front* ou de formation pendant cette même phase.

##### Procédure

Un point de *force* est retranché par compagnie de tirailleurs détachée.

1

La réintégration se fait entre hex adjacents. (8.4.2 et 8.4.4).

8.4.1 Un bataillon de classe 1 peut détacher tous ses points de *force* en tirailleurs. Il est retiré du jeu, remplacé par une pile de tirailleurs et ne peut jamais être reformé.

8.4.2 Un bataillon de classe 1 peut réintégrer des compagnies de la même nationalité durant la phase formation/front, mais ne peut pas dépasser sa *force* originelle.

8.4.3 Un bataillon de classe 2 peut détacher 1 compagnie au maximum et s'il possède sa *force* originelle uniquement.  
(exception: 8.4.4)

8.4.4 Un bataillon de classe 2 peut réintégrer un maximum d'une compagnie (si sa *force* est au moins inférieure de 1 à sa *force* originelle (imprimée)). La compagnie est placée entre le pion et le compteur de *force* de l'unité. Le marqueur de *force* du bataillon n'est pas changé même si la compagnie est considérée comme partie du bataillon et la *force* et l'efficacité augmentées. Durant une phase formation/front suivante cette compagnie pourra être détachée même si la *force* du bataillon est inférieure à celle imprimée.

A noter que cela ne viole pas la règle 9.4.1 qui interdit les empilements de différentes formations. Et qu'un bataillon de classe 2 ne peut jamais réintégrer plus d'une compagnie.

8.4.5 Un bataillon de classe 3 ne peut ni détacher ni réintégrer de compagnie.

8.4.6 Un bataillon en déroute non plus. Une compagnie en déroute ne peut réintégrer. Le désordre ou le contrôle de commandement n'affecte pas le détachement ou la réintégration.

8.4.7 En sus du cas 5~0, le mouvement des compagnies est limité comme suit:

- a une compagnie ne peut jamais s'éloigner volontairement de plus de 5 hex d'un bataillon d'infanterie de la même nationalité.
- b une compagnie ne peut jamais volontairement entrer dans la zone de tir minimum d'un bataillon formé ennemi.
- c une compagnie ne dépense qu'un point de mouvement pour entrer dans n'importe quel hex.
- d une compagnie est exemptée des restrictions liées aux commandements.

8.4.8 En sus des restrictions du cas 12.0, les capacités de combat d'une compagnie sont limitées comme suit:

- a une compagnie ne peut jamais attaquer d'unités ennemies formées. EWe peut seulement attaquer les unités en désordre, en déroute ou en tirailleurs.
- b une compagnie ne bénéficie pas de l'empilement avec un chef. c un Dr ou Drl est considéré comme R. Mais jamais en désordre ou en déroute après D1 (malgré la perte d'un point de force). d une compagnie est en désordre pour le combat.

8.4.9 En sus des restrictions du cas 13.0, le moral d'une compagnie est affecté comme suit:

- a durant la phase de ralliement, les compagnies en déroute sont automatiquement ralliées si elles ne sont pas dans une zone de tir. (sans besoin de chef).
- b pour un contrôle de moral, si le dé excède l'efficacité de la compagnie (5) -> déroute.
- c le dé est augmenté de 1 si la compagnie n'a plus de munitions.

## 8.5 Carrés

Un carré est une formation rectangulaire de quatre à six rangs qu'adopte l'infanterie sous la menace de cavaleries.

8.5.1 Cette formation est représentée par le marqueur Carré posé sur le pion.

8.5.2 Durant la phase formation/front, un bataillon formé soit en ligne soit en colonne peut se former en carré. Les bataillons en désordre ou déroute ne peuvent se mettre en carré.

8.5.3 Un bataillon ne peut se mettre en carré dans un hex obstructed.

8.5.4 Si un bataillon se met en carré, toute sa pile doit s'y mettre.

8.5.5 Un carré possède le multi-front.

8.5.6 Un carré ne peut se déplacer.



8.5.7 Un carré est en désordre lorsqu'il attaque. Une cavalerie est aussi en désordre lorsqu'elle attaque un carré. L'efficacité du pion est augmentée de 2 lorsqu'elle défend contre une attaque de cavalerie. (12.2)

8.5.8 Un carré est une cible de classe 1

8.5.9 Seuls les bataillons peuvent se mettre en carré mais des compagnies peuvent réintégrer des bataillons en carré. (8.4.2 et 8.4.4).

## 9.0 Empilage-Piles

Généralement, empiler les pions est utilisé pour concentrer les forces pour le combat et faciliter le contrôle de commandement.

Règle générale, f-

Ie

Durant la phase de mouvement (et seulement), seul le joueur en phase peut empiler un maximum d'unités en les empilant, les déempilant le tout sans dépenser de point de mouvement.

9.1.1 Le nombre total de points de combat (de centaines d'hommes) qui peut être empilé dans un seul hex est limité par le type d'unités et le terrain occupé. La limite est:

a 18 points pour des infanteries et artilleries dans un hex de terrain clair.

b 12 points de cavalerie en terrain clair

c 9 points dans un terrain obstructed.

9.1.2 Jamais une unité ne peut violer les règles de maximum d'empilement (exception: 9.1.3)

9.1.3 sauf:

a si toutes les unités de l'hex sont mises en désordre, et si elles sont déjà en désordre (ou en compagnies) elles sont mises en déroute.

b si le nombre de points de combat qui participent à une attaque ou à un tir n'excède pas la limite.

9.1.4 Tous les points actuels comptent

9.1.5 Les chefs n'ont pas de point de combat et ne comptent donc pas, ils peuvent être empilés seuls ou sur une pile sans aucune restriction.

9.1.6 Les marqueurs d'informations ne comptent pas.

9.1.7 Pour l'empilement, l'artillerie à cheval est considérée comme artillerie et non comme cavalerie.

9.1.8 Les différentes nationalités alliées peuvent s'empiler.

9.1.9 Les pions ennemis ne peuvent occuper le même hex, sauf si un des adversaires n'y est représenté que par de l'artillerie.

9.2 Comment l'empilement limite les déplacements

9.2.1 Empilement et éparpillement sont seulement autorisés durant la phase de mouvement. Durant toutes les autres phases, les piles ne peuvent être altérées.

9.2.2 In' y a, pas de dépense de points mouvements pour s'empiler ou s'éparpiller.

9.2.3 Une pile peut essayer un tir si elle se forme ou se défait dans la zone de tir minimum d'une unité ennemie. (11.2.3)

9.3 Comment l'empilement affecte le front

Toutes les unités d'une pile doivent adopter le même front.

9.4 Comment l'empilement affecte les formations

9.4.1 Des infanteries en formations différentes ne peuvent jamais se retrouver empilées à la fin d'une phase exceptée la phase formation/front. Dans ce cas elles sont exemptes des limitations 9.4.6 et 9.4.7.

9.4.2 Une cavalerie ne peut jamais s'empiler avec une infanterie ou une batterie. L'artillerie à cheval est ainsi considérée artillerie et non cavalerie. (9.4.3)

9.4.3 Pour l'empilement, les batteries et les artilleurs sont considérés comme en tirailleurs, que la batterie soit attelée ou non. Une compagnie peut s'empiler avec une batterie. Des bataillons qui ne sont pas en tirailleurs ne peuvent s'empiler avec des batteries..

9.4.4 Les chefs peuvent s'empiler avec toutes les unités.

9.4.5 Toutes les unités d'une pile adoptent la même formation involontaire (désordre ou déroute) dès qu'une unité doit l'adopter.

9.4.6 Une ligne est mise en désordre si elle est sur le même hex qu'une autre unité, sauf autre ligne ou chef (exception: 8.4.4 et 9.4.1).

9.4.7 Une ligne étendue est mise en désordre si elle est empilée avec une autre unité sauf chef. (exception 8.4.4 et 9.4.1) .

9.5 Comment l'empilement affecte la puissance de feu.

9.5.1 Seule l'unité feu. du haut de la pile peut faire (exception 9.5.4).

9.5.2 Les pertes infligées à une pile sont essuyées par l'unité du haut de la pile. Si elle est réduite à 0, elle est détruite et retirée de la carte et les pertes suivantes ou restantes sont essuyées par l'unité suivante sur la pile. Si la pile est détruite les pertes supplémentaires sont perdues.

9.5.3 Si un chef est en haut de la pile, c'est l'unité suivante qui essuie les pertes (et peut tirer). L'effet des pertes sur les unités de commandement est expliqué en 11.3.3.

9.5.4 Plus d'une compagnie peut tirer d'un même hex. (11.1.4).

9.5.5 Une pile peut essayer un tir si elle se réarrange dans la zone de tir minimum d'une unité ennemie. (11.2.3).

9.6 Comment l'empilement affecte les combats

9.6.1 Les unités empilées engagent les combats comme une seule unité.

9.6.2 Tous les points de combat sont additionnés et servent à déterminer le Ratio de Pourcentage qui va servir à résoudre tous les combats.

9.6.3 Lors d'un combat, l'efficacité de l'unité en défense ou de l'unité en haut de la pile en défense sera soustraite de l'efficacité de l'unité ou de l'unité du haut de la pile attaquante pour déterminer le différentiel utilisé pour résoudre le combat.

10.0 Terrain.

10.1 Caractéristiques des terrains.

10.1.1 Tous les types de terrain sont repris sur l'aide de jeu de la carte.

10.1.2 Il y a trois grands types de terrain: terrains clairs, terrains Soft cover, terrains hard cover. Un hex qui contient une construction est toujours considéré comme hard cover. Un hex qui contient même très peu de bois et forêts est considéré comme soft cover. Un hex qui ne contient ni constructions ni forêts est considéré comme de terrain clair sans tenir compte des côtés de cet hex qui forment le périmètre de l'hex.

10.1.3 Il y a quatre types d'hex caractérisés par les types de terrain: hex de terrain clair (bois, haies, obstacles faits par l'homme), hard cover (murs de pierre bas), hex impassables (cours d'eau infranchissables, murs) et hex d'élévation (représentant 10% d'élévation du terrain).

10.1.4 Pour des raisons de facilité, les hex hard et soft cover sont appelés Obstructed dans certaines règles.

10.1.5 Pour prendre en compte l'altitude ou l'élévation des diverses parties du champ de bataille, cinq niveaux ont été différenciés par des variations de couleur. Les hex qui séparent ces niveaux sont appelés Hex de Contour. L'élévation

de niveau 0 comprend les terrains situés à moins de 110 mètres d'altitude par rapport au niveau de la mer, le niveau 1 pour les terrains entre 110 et 120 m, le niveau 2 entre 120 et 130m, le niveau 3 entre 130 et 133m et le niveau 4 les terrains plus hauts que 133m d'altitude. L'effet de ses niveaux est expliqué dans les sections suivantes.

## 10.2 Comment le terrain affecte les déplacements

10.2.1 Toute unité doit dépenser un point de mouvement au minimum pour entrer dans un hex de terrain clair. Dans les autres cas, il faut dépenser des points supplémentaires dus aux formations, élévations... (10.2.8)

10.2.2 Une unité dépense deux points pour entrer dans un hex obstructed.

10.2.3 Une.1)unité dépense un point de plus pour traverser (ou quitter) un hex obstructed. Et pour passer d'un obstructed à un autre il faut alors dépenser 3 points.

10.2.4 Une unité dépense un point supplémentaire pour traverser un hex contour (uniquement si elle grimpe la pente). Pas de point supplémentaire pour descendre une pente.

10.2.5 L'entrée dans un hex de route (primaire ou secondaire) coûte le même nombre de point de mouvement que d'habitude mais un joueur peut utiliser un hex de route pour un seul point de mouvement mais:

a l'empilement total ne doit pas dépasser 9 points de combat (900 hommes). (la règle de surempilement 9.1.3 est inapplicable dans ce cas).

b Une unité formée est mise en désordre lorsqu'elle utilise option.

10.2.6 Une unité ne peut traverser de rivière que si elle est traversée par une route (et donc un pont), dans tous les autres cas, la rivière est infranchissable.

10.2.7 Aucune unité ne peut traverser d'hex impassable.

10.2.8 Les chefs et compagnies entrent dans n'importe quel hex passable pour un point de mouvement. (pentes, obstructed. ..)

10.2.9 Les mouvements hors phase de mouvement sont exempts de points de mouvement (et donc de points supplémentaires).

## 10.3 Comment les terrains affectent les formations.

10.3.1 Une unité formée est mise en désordre si elle entre dans un hex obstructed dans n'importe quelle phase.

10.3.2 Une ligne étendue est mise en désordre si elle s'étend ou traverse un hex obstructed.

10.3.3 On ne peut former de carré dans les hex obstructed.

10.3.4 Un désordre n'est pas supprimé d'un hex obstructed lors de la phase de ralliement. Une dérouté peut l'être.

10.4 Comment les terrains affectent l'empilement

10.4.1 le nombre de points de force maximum d'infanterie et d'artillerie empilable dans un hex clair est de 18.

10.4.2 12 points pour la cavalerie

10.4.3 9 points dans un hex obstructed

10.4.4 Ces limites peuvent être violées par les règles 9.1.3 et 10.7.4.

10.5 Comment les terrains affectent l'observation

La capacité d'une unité à en voir une autre dépend de leur position respective, de leur front et des hex qui les séparent.

Procédure

a Le champ de vision est déterminé par le front (et donc les hex de front uniquement). Une unité avec multi-front possède un champ de vision de 360°. Le champ de vision est déterminé par des Lignes de Vues.

b Déterminer les lignes de vue.

Elle doit être une ligne droite entre le centre de l'unité qui cherche à voir et le centre de l'unité à voir. (utiliser une règle au besoin).

c Déterminer si la ligne de vue empêche l'observation ou non.

Cette ligne ne doit pas traverser d'hex qui bloquent la vue. Il en existe de trois types: hex d'élévation, obstructed et occupés. Ces hex empêchent de voir derrière eux et bloquent ainsi la ligne de vue mais permettent de voir dans leur hex. Toutefois, ce blocage dépend aussi des différentes élévations sur la ligne de vue.

10.5.1 Si deux unités sont sur la même élévation (altitude, niveau), elles peuvent se voir sauf si:

a la ligne de vue traverse un hex de niveau plus élevé.

b la ligne de vue traverse un hex obstructed ou qui contient au moins un point de force sur le même niveau.

c les deux unités occupent des hex de pente (10.5.3).

10.5.2 Si deux unités sont sur des niveaux différents, la ligne de vue est interrompue si elle traverse un hex de niveau supérieur aux deux unités.

## Procédure

a Déterminer qu'elle est l'unité sur le niveau le plus élevé (même si c'est l'autre qui cherche à observer). Si l'une voit l'autre, l'autre la voit aussi.

b Comptez le nombre d'hex de la plus haute unité jusqu'au dernier hex de même niveau.

c Comptez le nombre d'hex du même niveau que l'unité la plus basse

d Déterminez le nombre de niveaux d'écart entre les deux unités. Multipliez le nombre d'hex du niveau de l'unité la plus basse (c) par cette différence d'élévation.

e Soustrayez ce résultat au nombre obtenu en b. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, les deux unités peuvent s'observer.

10.5.3 Si deux unités occupent une pente descendante, elles ne peuvent se voir

## Procédure

a Sans s'occuper des fronts, considérez chaque unité comme traçant une ligne de vue vers l'autre.

b S'il y a une pente descendante (c'est-à-dire un niveau inférieur) derrière l'unité, elle est considérée sur une pente descendante.

c S'il n'y a pas de pente descendante dans un des deux hex d'arrière d'une unité, elle n'est pas sur une pente descendante.

10.5.4 Une ligne de vue qui passe entre un hex qui la bloque et un qui ne la bloque pas n'est pas bloquée.

10.5.5 Les terrains ne bloquent pas les lignes de vue (obstructed, rivières...).

Mais ils peuvent entraver les tirs (10.6.3).

10.5.6 les unités adjacentes peuvent se voir si leurs fronts le leur permet.

## 10.6 Comment le terrain affecte les tirs

10.6.1 On ne peut tirer sur une unité que l'on ne voit pas. (exception 11.3.4).

10.6.2 Une unité dans un hex hard cover est une cible hard cover (classe 5). Même chose pour soft cover, classe 4.

**10.6.3** Pour les tirs, les hex obstructed protègent les unités situées directement derrière. Et ses unités sont alors considérées comme de la même classe de cible.

**10.6.4** Si une unité peut être considérée hard ou soft cible elle est simplement hard cible (classe 5).

**10.6.5** Une unité protégée par une compagnie est considérée soft cible (classe 4).

**10.6.6** La puissance de feu de différentes unités ne peut jamais être additionnée, même pour des unités empilées.

**10.7** Comment les terrains affectent les combats.

**10.7.1** Une unité formée est mise en désordre lorsqu'elle attaque un hex obstructed ou d'un hex obstructed. Le désordre prend effet immédiatement, sans attendre le feu défensif ou la résolution du combat.

**10.7.2** Un combat ne peut être exécuté au travers d'un hex impassable (/j).

**10.7.3** Les points de force d'unités adjacentes ne sont jamais additionnés, seules les unités empilées additionnent leurs points de force (exception 10.7.4).

**10.7.4** Le nombre de points de défense ne peut dépasser la règle d'empilement. Le nombre de points attaquants ne peut dépasser le nombre maximal autorisé par l'hex attaqué. Les points en trop, comme prévu en 9.1.3 ne participent pas activement au combat bien qu'ils essuient les résultats des combats.

**10.7.5** L'efficacité d'une unité est modifiée selon la table de résultats des combats (12.2.3).

**10.7.6** Une cavalerie qui ne voit pas les unités ennemies ne peut charger (12.4.1).

**10.7.7** Une zone de charge ne s'étend et ne traverse pas les hex obstructed.

**10.7.8** Une cavalerie ne peut entrer dans un hex obstructed durant la phase de combat et est mise en désordre si elle traverse un hex obstructed (12.4.6).

## **11.0 Tirs**

### Règle générale

Durant la phase de tirs réciproques, les deux joueurs peuvent faire tirer alternativement toutes leurs unités si le tir est autorisé par les règles. De plus, lors de chaque phase, une unité peut faire feu si une unité ennemie tente de sortir ou bien de changer sa formation, son front ou son empilement dans la zone minimum de tir d'une unité ennemie. Une unité ne peut tirer que si elle voit son adversaire.

## Procédure

Il faut identifier l'unité qui fait feu et la cible. Tous les résultats doivent être appliqués avant toute autre action ou réaction.

Au début de chaque phase de tirs réciproques, les joueurs tirent au sort lequel commence. Pour faciliter la résolution, les joueurs choisissent un de leurs flancs pour commencer. L'unité qui commence est indiquée par le marqueur Fire.

Les joueurs font alors tirer alternativement toutes leurs unités qui y sont autorisées s'ils le désirent. Ce tir n'est pas simultané, donc chaque résultat est appliqué immédiatement.

## Routine de feu

a Le joueur qui fait feu détermine la classe de la cible. Chaque unité est reprise dans une des 5 classes de cible existantes (.1)

Cibles de classe 1: Toutes les colonnes et carrés, les cibles enfilade (11.3.2), les cibles en masse (11.3.1).

Cibles de classe 2: Toutes les cavaleries et les lignes.

Cibles de classe 3: Toutes les compagnies, les unités en déroute et les formations d'artillerie.

Cibles de classe 4: Toute unité protégée par soft cover (10.6.2 et 10.6.3).

Cibles de classe 5: Toute unité protégée par hard cover (10.6.2 et 10.6.3).

b Le joueur qui fait feu détermine la zone de tir. Sans rapport avec la ligne de vue, la zone de tir est le plus petit nombre d'hex qui relie l'unité qui fait feu (non compris) de l'hex cible (compris). Cette zone permet au tireur de déterminer sur quelle ligne horizontale de la table de résultat des tirs il va localiser la puissance de feu de son unité.

La zone minimum de tir d'une infanterie est de	: 1 hex
moyenne	: n'existe pas
maximum	: 2 hex

La zone minimum de tir d'une batterie est de	: 1 ou 2 hex
moyenne	: 3
maximum	: 4 hex : 5 à 8 hex

La classe d'une batterie n'a pas d'influence sur sa zone de tir.

c le joueur qui fait feu détermine la puissance de feu de l'unité qui tire dans la ligne horizontale de la table de résolution des tirs selon les critères suivants:



1 Si une infanterie tire dans sa zone de tir minimum (1 hex) le joueur localise sa puissance de feu sur la ligne horizontale qui décrit la formation de l'unité. La ligne Maximum Infantry Range est utilisée pour tous les tirs d'infanterie dans la zone maximum de tir sans distinction de formation.

2 Si une batterie tire dans sa zone de tir minimum (1 ou 2 hex), le joueur utilise la ligne Minimum Artillery Range, si elle tire dans sa zone moyenne (3 ou 4 hex), ligne Medium Artillery Range et si elle tire dans sa zone maximum (5 à 8 hex), ligne Maximum Artillery Range.

3 La ligne horizontale Disordered formation est utilisée quand l'unité qui fait feu est en désordre.

4 Normalement, seule l'unité du haut d'une pile peut faire feu, mais tous les points de force de compagnies empilées sont additionnés et le résultat trouvé sur la ligne horizontale Skirmish formation.

5 Le nombre de points de force ou de canons maximum qui peut tirer d'un même hex est 9.

6 Les formations en déroute ne peuvent tirer.

d Le joueur qui fait feu détermine la classe de l'unité qui tire.

Toutes les infanteries et batteries ont une classe de 1 à 3 qui représente la puissance de feu relative que chaque unité peut délivrer. La classe d'une batterie est imprimée sur la face dételée du pion. La classe d'une infanterie est dérivée de l'efficacité originelle de chaque bataillon comme suit:

Efficacité de 1 ou 2	Classe de tir 3
Efficacité de 3 ou 4	Classe de tir 2
Efficacité de 5 ou 6	Classe de tir 1

Toutes les compagnies de tirailleurs Classe de tir 1

La classe de tir détermine une colonne particulière la dans table de résolution des tirs.

e Le joueur qui fait feu lance le dé.

Le nombre indiqué au croisement du résultat du dé, de la colonne de classe de tir et de la ligne horizontale "zone de tir+formation" indique la perte en points de force (centaines d'hommes)

## 11.1 Restrictions sur les tirs

11.1.1 Aucun tir n'est jamais obligatoire

11.1.2 Seules les batteries avec artilleurs et dételées peuvent tirer durant la phase de tir d'artillerie réciproques.

Les unités-d'infanterie et les batteries peuvent faire feu sur toute unité qui tente de changer de front, de formation, d'empilement dans leur zone minimum de tir ou qui tentent de quitter leur zone de tir minimum de tir.(11.2.3).

**11.1.3** Les unités suivantes ne peuvent tirer:

- a leschefs
- b lescavalleries
- c lesunités en déroute
- dIes eunités sans munitions
- les batteries attelées
- fIes artilleurs

**11.1.4** Normalement, seule l'unité du haut d'une pile peut tirer. Toutefois, 9 points de force de compagnies de tirailleurs peuvent faire feu d'un même hex. Les compagnies empilées n~peuvent faire feu séparément. Toutes les compagnies d'une pil~ sont additionnées et le tir est résolu sur la ligne Skirmish Formations.

**11.1.5** Une unité ne tire qu'une fois par phase de tirs réciproques mais autant de tirs d'opportunités qu'elle se voit proposer dans toutes les autres phases.

**11.1.6** Une unité ne tire que sur une cible qu'elle voit. Une unité ne peut tirer par ses flancs ou arrières.

**11.1.1** Une puissance de feu n'est pas partagée. La puissance de feu (bataillon ou batterie) actuelle est utilisée pour le tir.

**11.1.8** Si elle n'est pas empilée avec un chef, une unité tire sur son ennemi le plus proche, s'ils sont deux à équidistance, elle tire sur la plus faible classe de cible, si les classes de cibles sont les mêmes, l'unité choisit sa cible. Empilée avec un chef, une unité choisit toujours sa cible.

**11.1.9** Le contrôle de commandement n'a aucune influence sur le tir lui-même ou la capacité à tirer.

## **11.2** Zones de tir

**11.2.1** Toute unité qui peut tirer projette sa zone de tir maximum devant elle, en triangle, dans le prolongement de ses deux hex de front.

**11.2.2** Bien que le combat soit résolu avec des unités adjacentes, l'unité attaquante tente en fait d'entrer dans l'hex occupé par l'unité ennemie. Ainsi, toute unité qui attaque depuis une zone minimum de tir ennemie, peut essayer un tir avant de résoudre l'attaque. Si le résultat du combat autorise l'unité attaquante à pénétrer dans l'hex du défenseur chassé ou détruit, l'unité attaquante ne subit pas de tir pour ce mouvemen t .

**11.2.3** Une unité forcée d'adopter une formation involontaire dans une zone de tir minimum ne subit pas de tir, il faut effectuer un changement de formation volontaire.

11.2.4 Une unité forcée de retraitée peut essayer un tir en quittant une zone de tir minimum.

11.2.5 Les unités en déroute ne peuvent être ralliées dans une zone de tir.

11.2.6 Les unités en désordre ne peuvent être ralliées dans une zone de tir minimum.

### 11.3 Cibles spéciales

11.3.1 Une unité non protégée par un hex hard cover est automatiquement considérée Cible en Masse (Massée, de Masse) (Classe de cible 1) si le nombre de points de force de l'hex est supérieur à 9.

11.3.2 Une unité non protégée par un hex obstructed et qui ne possède pas le multi-front est considérée Cible en enfilade (Classe de, 'tible 1) si elle essuie un tir de flanc.

11.3.3 Un chef ne bloque pas une ligne de vue. L'unité empilée sous lui peut tirer et essayer des tirs. Les chefs sont vulnérables au tir quand:

a un point de force est détruit par un tir, pour chaque chef empilé avec, il faut jeter un dé. Si le tir provient de 5 hex ou plus un 6 affecte le chef. Si le tir provient de moins de 5 hex, un 5 ou un 6 affecte le chef.

b S'il n'y a pas d'unités empilées le chef empilé le plus haut est considéré cible de classe 5.

c un chef touché par un tir est retourné mais ne peut plus jamais être affecté par un tir.

11.3.4 En général, une unité qui ne peut être vue ne peut pas essayer de tir. Toutefois, quand une cible de classe 3 essuie un tir de 5 hex ou plus, l'unité située directement derrière (dans la ligne de vue) peut être visée séparément comme une cible de classe 4 selon les conditions suivantes:

a l'unité qui fait feu et l'unité qui essuie le tir doivent se trouver sur le même niveau. Et aucune sur une pente descendante. (10.5.3).

b l'unité cible doit se trouver sur la ligne de vue et immédiatement derrière la cible 3.

c Si les deux précédentes conditions sont remplies, l'unité qui fait feu peut exécuter deux tirs séparés: un contre une cible de classe 4 et un contre une cible de classe 3. Les deux tirs sont considérés comme une salve (et dépensent un seul tour de munition).

11.3.5 Une ligne étendue est vulnérable au tir sur ses deux hex. Cible de classe 2.

11.3.6 Les pertes infligées sont essuyées par l'unité empilée le plus haut dans la pile. Toutefois, s'il s'agit d'une batterie, les points de forces situés sous la batterie essuyent les pertes si le tir provient de 4 hex ou moins. (11.5.4)

#### 11.4 Formations spéciales pour le tir

11.4.1 Les compagnies de tirailleurs tirent en groupe (jusqu'à 9 point par hex). (11.1.4).

11.4.2 Il y a deux types de formation en ligne différentes: lignes sur deux rangs et sur trois rangs. Seuls les anglais, la Légion Royale Allemande (KGL) et les bataillons hanovriens de classe 1 et 2 sont formés sur deux rangs. Tous les autres bataillons se forment sur trois rangs.

11.4.3 Une\ ligne étendue ne tire comme une ligne que si la cible est visible par les deux hex. Sinon, la ligne Disordered Formation&~st utilisée.

11.4.4 Une batterie peut tirer que si:

a elle est l'unité du haut de la pile qu'elle occupe.

b elle est dételée.

c l'unité située exactement sous elle est une compagnie d'artilleurs ou de tirailleurs de la même nationalité.(7.4.6).

d elle possède au moins un tour de munitions. (11.6).

Si ces conditions sont remplies, la batterie peut tirer. Les unités situées sous une batterie, attelée ou dételée, ne peuvent tirer.

11.4.5 Si des tirailleurs sont utilisés pour faire tirer une batterie, la ligne disordered formation est utilisée.

11.4.6 Bien qu'un ou deux obusiers étaient utilisés par batterie, seule une batterie anglaise (Bull) était composée uniquement d'obusiers. Cette batterie tire normalement mais peut aussi tirer sur une cible qu'elle ne voit pas si:

a la cible se trouve dans la zone de tir de 5 à 8 hex.

b la cible n'est pas adjacente à une unité alliée.

c les artilleurs ne sont pas de tirailleurs

Si ces conditions sont remplies, on utilise la ligne Disordered formations.

11.4.7 Une batterie à cheval anglaise était équipée de roquettes. Pour montrer le peu de contrôle sur cette arme, la ligne Disordered formations est utilisée et les tirailleurs ne peuvent la servir.

## 11.5 Effet des tirs

**11.5.1** Le résultat chiffré d'un tir est le nombre de points de forces détruits. (centaines d'hommes tués ou blessés).

11.5.2 Si une artillerie essaye un tir de 5 hex ou plus, la perte est le nombre de canons détruits. (indiqué par un compteur).

**11.5.3** Si le tir provient de 4 hex ou moins, seuls les artilleurs essuyent le tir, s'il n'y en a pas ou plus, aucun effet.

**11.5.4** Quand une unité est réduite à 0, le pion est retiré du Jeu.

**11.5.5** A chaque perte essuyée après un tir, il faut procéder à un contrôl~du moral. (13.0)

**11.5.6** Un joueur réduit son Niveau de Moral de l'Armée d'un point pour chaque point de force de troupe éliminé. (13.0) Pas de perte pour la destruction d'un canon.

## 11.6 Ravitaillement en munitions

**11.6.1** Seules les batteries et les tirailleurs sont affectés par le ravitaillement en munition.

**11.6.2** Quand une compagnie fait feu, un jet de dé de 6 la met en rupture de munition. Un marqueur AMMO doit être posé sur le pion.

**11.6.3** Une unité sans munitions peut se déplacer et combattre mais ne peut plus tirer.

**11.6.4** Au début de la phase Commandement, le marqueur AMMO est retiré si on peut tracer une ligne de 5 hex au plus entre la compagnie sans munition et un bataillon ami. Cette ligne de ravitaillement ne doit pas traverser d'hex infranchissable ou une zone de tir minimum sauf occupée par une unité amie.

**11.6.5** Chaque batterie dépense un tour de munition (une salve) à chaque fois qu'elle tire, quelle que soit la classe ou la distance. Les munitions sont représentées par un marqueur de combat placé sous le marqueur nombre de canons. Les munitions ne peuvent être prises, détruites ou déplacées, elles font corps avec les canons. Note: pour ne pas confondre munitions et nombre de canons, placez les munitions sous les artilleurs.

**11.6.6** Chaque batterie à des munitions selon sa classe: 8 tours de feu pour les batteries de Classe 1  
6 pour les autres batteries.

11.6.8 Il n'y a pas de ravitaillement en munition pour les batteries (un marqueur Ammo depleted-Munitions épuisées est placé sur la batterie) On peut juste transférer des munitions entre batteries empilées si:

- a il y a au moins une compagnie d'artilleurs
- b les batteries sont de même classe, type et nationalité.
- c aucune batterie n'a plus de munitions que son total de départ

11.6.9 Des tirailleurs ou artilleurs qui doivent contrôler leur moral sont pénalisés. (13.0)

## 11.7 Table des résultats des tirs

voir cartel

### Combats 12.0

Les baïonnettes sont sorties et le combat au corps-à-corps s'engage, bien qu'adjacentes, les unités luttent, l'une et l'autre pour occuper le même hex après le combat.

#### Règle générale

Le joueur attaquant décide ou non de résoudre les combats et dans l'ordre où il le désire. Aucune unité ne peut faire retraite avant le combat.

#### Résolution des combats

1 Comparer le total des troupes attaquantes au total des troupes en défense, et exprimer les forces de l'attaquant en pourcentage des forces du défenseur. Ce pourcentage est arrondi. Les différents pourcentages possibles sont repris à gauche de la table de résolution des combats. (12.1)

2 Soustrayez l'efficacité de l'unité du haut de la pile en défense de celle de l'unité du haut de la pile en attaque pour déterminer le Différentiel de Combat. (12.2). Localisez ce nombre (positif ou négatif) sur la ligne en haut du tableau de résolution.

3 Le joueur attaquant jette un dé. Le résultat est identifié sous le % précédemment calculé, le joueur trace une ligne horizontale vers la droite du tableau, en stoppant à la colonne déterminée par le Différentiel de Combat. Le résultat peut affecter les unités attaquantes et défendantes. (12.7)

#### 12.1 Calculer le pourcentage

12.1.1 On ne partage pas sa force de combat. Les points d'artillerie (nombre de canon) ne comptent pas.

12.1.2 L'attaquant est exprimé en % du défenseur. (Attaquant x 100 : Défenseur). L'arrondi est effectué au plus proche pourcentage.

## 12.2 Calculer le Différentiel Combat

12.2.1 L'efficacité est réduite d'un point pour chaque perte déjà essuyée. Une efficacité n'est toutefois jamais négative.

12.2.2 L'efficacité est modifiée par les règles suivantes:

1) L'attaquant (unité du haut de la pile)

-2 si en désordre  
 +1 si empilé avec un chef  
 +1 Bonus de Furia" pour la cavalerie

2) Le défenseur (unité du haut de la pile)

-6 si en déroute  
 -2 si en désordre  
 -1 contre ~ attaquant d'un +1niveau plus élevé  
 contre un attaquant d'un +1 siniveau moins élevé  
 empilé avec un chef  
 +1 si protégé par soft cover +2  
 si protégé par hard cover +2 si  
 carré contre cavalerie

Pas de bonus si un chef est retourné

12.2.3 Artilleurs et tirailleurs sont considérés en désordre pour le combat

12.2.4 une unité est considérée en désordre si elle est attaquée de flanc ou par derrière.

12.2.5 Une cavalerie est mise en désordre lorsqu'elle attaque un carré.

12.2.6 Pas de bonus de furia pour les cavaleries en désordre (12.4.8)

12.2.7 Une unité en défense protégée du tir d'un ennemi (10.6.3) est protégée par le même terrain contre une attaque exécutée par la même unité.

12.2.8 Tirailleurs, formations en désordre ou déroute n'ont pas de bonus si elles sont empilées avec un chef.

## 12.3 Inhibitions et interdictions au combat

12.3.1 Une unité n'est jamais obligée d'attaquer. (sauf 12.4.4)

12.3.2 Seules les unités contrôlées par le joueur en phase peuvent attaquer (exception: 12.4)

3 Un joueur peut préparer autant de charge qu'il le désire. Toutes les charges seront exécutées lors de la phase de combat.

4 Les cavaleries empilées n'exécutent pas de préparation ou de charges séparées. Seule l'unité du haut de la pile contrôle son moral. Tous les résultats s'appliquent à la pile. La pile doit charger toute entière.

5 Durant chaque phase mouvement ou combat, les cavaleries contrôlées par chaque joueur et sous commandement peuvent initier une charge quand une unité ennemie entre dans la zone de charge minimum, ~ C'est alors une charge d'opportunité. Cette charge est toujours exécutée durant la phase de combat suivant la préparation, même si c'est la phase du joueur ennemi. Initiée durant une phase de combat, la charge d'opportunité est exécutée durant la même phase de combat.

Procédure 4.;exécution des charges

Durant la phase de combat, le joueur en phase peut exécuter ses combats d'infanterie et initier ses charges dans l'ordre où il le désire.

Généralement, les troupes du joueur non en phase ne peuvent exécuter d'attaques ou de charges. Toutefois, si au moins un point de force du joueur en phase pénètre dans la zone minimum de charge d'une cavalerie du joueur non en phase, il peut exécuter une charge d'opportunité. Déclarée, cette charge interrompt les activités du joueur en phase. Quand une charge d'opportunité est déclarée, la phase combat devient temporairement une procédure réciproque: chaque unité bouge alternativement d'un hex (la charge d'opportunité commençant la première). Si une unité en charge d'opportunité pénètre une zone minimale de charge, de nouveau, une autre charge d'opportunité peut se déclarer.

12.4.2 On ne peut exécuter de combat sans avoir initié la charge. La cavalerie doit se déplacer d'au moins deux hex durant sa charge.

12.4.3 Une charge de cavalerie ne demande pas de points de mouvement; 6 hex peuvent être traversés. De plus, si la cavalerie pénètre dans l'hex qu'elle attaquait, elle peut poursuivre sa charge sur les unités adjacentes et ainsi de suite dans la même phase.

12.4.4 Lors d'une charge, une cavalerie doit combattre toute unité qu'elle rencontre (hex adjacent) sauf hex obstructed. Une cavalerie qui a essuyé un résultat Dr, Dr! ou R ne peut exécuter d'attaque.

12.4.5 Une cavalerie ne peut sortir de sa zone de charge que si elle y est forcée par le résultat de son attaque.

12.4.6 Lors d'une charge, une cavalerie ne peut attaquer ou entrer volontairement dans un hex obstructed.



12.4.7 Lors d'une charge, une cavalerie est mise en désordre: a si elle traverse ou attaque un hex obstructed.  
 b si elle attaque une batterie ou un carré.  
 e si elle entre dans un hex qui contient des troupes ou des canons. Ils sont  
 Ceux qui eux aussi mis en désordre  
 contrôle étaient en désordre sont mis en déroute comme après un de combat.) moral raté (pas comme après un R, résultat de  
 d si elle est en formation et change son front durant la charge.  
 e quand elle entre dans le dernier hex de sa charge (donc une charge apporte toujours un désordre)

Elle n'est pas mise en déroute dans ce dernier hex si elle est déjà en désordre mais si elle manque un contrôle de moral elle est alors mise en déroute. (13.0)

12.4.8 Po~t le combat uniquement, une cavalerie qui charge reçoit un bonus de charge (impétuosité, furia.. .). L'efficacité d'une unité non en désordre est augmentée de 1 pour calculer le différentiel.

12.5 Comment les charges de cavalerie affectent le moral et les mouvements

Cette règle prend en compte qu'une cavalerie se déplace beaucoup plus rapidement que toute autre unité, sans rapport avec le potentiel mouvement.

12.5.1 Les points de mouvement nécessaires pour se déplacer, changer de front ou de formation sont doublés dans un rayon de 6 hex d'une cavalerie ennemie qui a préparé sa charge (sans regard sur le front). Les mouvements hors phase de déplacement ne sont pas affectés puisqu'ils ne demandent pas de point de mouvement (front/formation. ..).

Cette règle prend en cause la crainte entraînée par la présence d'une cavalerie ennemie.

12.5.2 Durant la phase front/formation (et uniquement), l'unité du haut de la pile qui change son front ou sa formation, doit contrôler son moral. Le dé est augmenté de 2 si cela se passe dans la zone minimum de charge. Le dé est augmenté de 1 si cela se passe dans la zone moyenne de charge. Un seul contrôle est exigé si cela se passe dans plusieurs zones de charge.

12.5.3 Les unités en déroute ou en carrés ne subissent pas ce contrôle de moral. (12.5.2)

12.6 Table de résultat des combats (voir Carte)

12.7 Explication des résultats

Les unités peuvent perdre des points de forces (centaines d'hommes), les chefs peuvent être retournés, les unités mises en désordre ou en déroute.

Les canons ne sont pas affectés par le combat.

12.8.2 Une formation en déroute non ralliée lors de la phase de ralliement, retraite de 6 hex. Dans tous les autres cas, une retraite se fait sur 3 hex.

12.8.3 Les piles retraitent ensemble

12.8.4 Les retraites ne coûtent pas de points de mouvement et ne subissent pas les effets du terrain ou du -front (considérez qu'elles sont multi-front).

12.8.5 Les unités en retraite ne peuvent entrer dans un hex occupé par l'ennemi ou un hex infranchissable. Si elles n'ont pas de retraite, elles sont éliminées.

12.8.6 Elles n'entrent pas dans des hex occupés par des amis si d'autres retraites existent. Sinon la pile amie est mise en désordre et doit retraire de 3 hex.

12.8.7 Une retraite hors de la carte détruit l'unité.

12.8.8 Le français doit retraire vers le Sud en priorité, l'anglais vers le Nord, le Prussien vers l'Est.

12.8.9 Une unité qui retraite hors d'une zone minimum de tir (11.2.6) peut essuyer un tir ennemi.

### 13.0 **Moral**

Le moral, Napoléon disait qu'il était trois fois plus important que l'avantage numérique sur un champ de bataille, est représenté par deux niveaux dans Wellington's Victory.

1) Le concept de moral d'une unité qui est représenté par l'efficacité d'un bataillon, d'un régiment ou d'une compagnie.

2) Le concept de Moral Amée qui sert à déterminer les conditions de victoire et de conclusion des scénarii.

A tout moment du jeu, une unité possède un "bon moral" ou est en désordre ou en déroute. Ces formations involontaires représentent un état provisoire de désorganisation et/ou de mauvais moral. L'attrition (usure) des troupes par les pertes et/ou la fatigue constitue un drain sur le moral total de l'armée, pouvant aller jusqu'à la démoralisation de toute l'armée.

#### Règle générale

Chaque scénario donne un niveau de moral à chaque armée. Celui-ci évolue au cours de la bataille.

### 13.1 Moral d'unité

#### Procédure de contrôle du moral

Quand une unité doit vérifier son moral, le joueur lance un dé. Celui-ci est modifié selon la règle 13.1.8 et le résultat est alors comparé avec le niveau d'efficacité (moral) actuel de l'unité.

Si l'unité est non formée (c'est-à-dire en compagnie ou en désordre), elle est automatiquement mise en déroute si le résultat est supérieur à l'efficacité.

Si l'unité est formée, elle est mise

1) en désordre si le résultat est supérieur de 3 ou moins à l'efficacité

2) en déroute si le résultat est supérieur de 4 à l'efficacité

#### 13.1.1 L'unité du haut d'une pile doit vérifier son moral:

a quand un point de force est éliminé de cette pile par un tir b quand une unité amie exécute une retraite (désordre ou déroute) et passe par un hex adjacent. (un seul contrôle) Exception: 13.1.2

c quand une unité qui n'est pas en carré est située dans la zone de charge d'une unité de cavalerie ennemie durant la phase formation/front (12.5.2)

d quand un canon ou plus est détruit par un tir, l'unité située sous la batterie doit vérifier son moral.

e quand toutes les unités d'un hex adjacent sont détruites ou retraitent après un tir ou un combat.

13.1.2 Les chefs, batteries et formations en déroutés n'ont jamais à contrôler leur moral. D'autres unités en sont exemptées dans les cas suivants:

a les unités formées ne vérifient pas leur moral si une compagnie en déroute passe à côté d'elles. Seules les unités en désordre doivent le faire.

b un bataillon formé ne contrôle pas son moral si un bataillon ami avec une classe supérieure retraite par un hex adjacent. Un bataillon en désordre doit le faire.

13.1.3 Le contrôle de moral se fait avec l'efficacité actuelle (12.2.2)

13.1.4 Le contrôle est toujours fait par l'unité du haut de la pile, mais si le contrôle échoue, toutes les unités de la pile subissent les conséquences de l'échec.

13.1.5 L'effet des combats sur les chefs est résolu avant tout contrôle.

13.1.6 Les unités qui sont mises en déroute après un contrôle retraitent de 3 hex. Les unités mises en désordre non (12.8)

**13.1.7 Désordre et déroute** ne peuvent être supprimés que lors de la phase ralliement (13.2)

13.1.8 Le dé pour contrôler le moral est modifié comme suit :

-2 si protégé par Hard cover -1  
 si protégé par soft cover -1 si  
 empilé avec un chef  
 +1 si sans munition  
 +1 si une unité amie de la même pile ou d'un hex adjacent demande le  
 contrôle  
 +1 si adjacent avec une unité amie qui retraite (désordre ou  
 déroute)  
 +1 si dans la zone moyenne de charge d'une unité de cavalerie +2 si  
 dans la zone minimum de charge d'une cavalerie

A noter :

Une unité bénéficie des covers si adjacents simplement  
 Les pénalités zone de charge sont valables uniquement durant la phase  
 formation/front  
 Les compagnies et les unités en désordre ne bénéficient pas des bonus  
 pour chef  
 Pas de bonus si le chef est retourné

13.2 Comment rallier les unités en désordre ou en déroute

Durant la phase ralliement, le joueur retire les marqueurs  
 Disorder et/ou Rout des unités qu'il contrôle dans les cas  
 suivants.

13.2.1 Durant la phase ralliement, les marqueurs Disorder sont retirés  
 des unités qui ne sont pas sur un hex obstructed et pas dans la zone  
 de tir minimum d'un ennemi. Le front de l'unité est alors remis dans  
 la direction choisie par le joueur.  
 (exception 7.4.6 et 9.3)

13.2.2 Les marqueurs Routed (Déroute) sont retirés des  
 compagnies qui ne sont pas dans une zone de tir ennemie.

13.2.3 Les marqueurs Rout (déroute) sont retirés des unités si :

a elles ne sont pas dans une zone de tir  
 b l'hex est occupé par un chef de la même nationalité, ou du  
 même corps ou division, ou brigade...

A noter que les chefs retournés peuvent rallier les unités

13.2.4 Quand un marqueur Rout est retiré d'une unité (autre que  
 compagnie) il est remplacé par un marqueur Disorder. Ainsi, une unité  
 en déroute à besoin de 2 tours de ralliement pour  
 recouvrer son "bon moral".

13.2.5 Un marqueur Rout peut être retiré d'un hex obstructed

13.2.6 Après que toutes les unités possibles aient été  
 ralliées, toutes celles qui demeurent en déroute doivent  
 retraire de 6 hex. (12.8)

13.2.7 Les formations désordre et déroute demeurent des formations involontaires jusqu'à ce qu'elles soient ralliées. De ce fait elles possèdent un multi-front et sont exemptes de commandement. Elles ne bénéficient pas de l'empilement avec un chef.

13.2.8 Les formations en désordre ne peuvent se déplacer, tirer et combattre.

13.2.9 Les formations en déroute ne se déplacent pas durant la phase mouvement et sont seulement déplacées pour se retenir. Elles ne peuvent tirer ou combattre. Les points de force en déroute sont considérés comme éliminés pour le niveau moral de l'armée.

### 13.3 Moral de l'armée

Le moral de l'armée est l'appréciation quantitative de la capacité d'endurance d'une armée et la base qui détermine la fin des scénarios. Chaque scénario attribue à chaque armée un niveau de moral à indiquer sur la table.

Durant la bataille, le niveau est ajusté et reflète le changement de moral dû aux pertes ou à la fatigue qui affectent une armée (attrition, usure).

La capture ou recapture de certains objectifs stratégiques modifie aussi le niveau moral d'une armée.

Quand une brigade est activée ou désactivée, le joueur doit ajuster son niveau de moral d'armée.

Au début de chaque phase de commandement de chaque heure, le joueur en phase doit retrancher un point pour chacune de ses brigades activées.

Les niveaux alliés et français sont indiqués sur la table. Le prussien n'en a pas mais lorsqu'il apparaît son niveau doit être indiqué séparément de l'allié.

13.3.1 un point est soustrait pour chaque point de troupe éliminé

Un point est ajouté pour chaque point de force rallié

Les unités en déroute qui quittent la carte ne peuvent plus être ralliées, les points sont définitivement perdus.

Le désordre n'a pas d'effet sur le moral d'armée.

13.3.2 un point est soustrait pour chaque point de commandement éliminé. C'est-à-dire qu'un chef de 4 qui est retourné, et ne vaut plus que 2 coûte 2 points au niveau de moral (irrécoverables)

13.3.3 Durant la 1ère phase de commandement de chaque heure (tous les 4 tours donc) le joueur soustrait un point par brigade activée. (14.3).

13.3.4 Il y a deux objectifs stratégiques qui influencent le moral des armées.

Hougomont (hex c2903) qui vaut 15 points

La Haye Sainte (hex a4528) qui vaut 10 points.

La prise ou recapture de ses objectifs donne-à l'occupant le nombre de point et soustrait au précédent occupant les points. Ces 2 objectifs étant occupés au départ des scénarii par les alliés, la première prise donne les points au français et soustrait les points aux anglais, et ainsi de suite...

#### 13.4 Démoralisation d'armée

Au moment ou le niveau de moral d'armée atteint 0, les unités de cette armée sont démoralisées.

2 marqueurs sont utilisés, un pour la boîte, un pour le tour de jeu où s'est pass,~e la démoralisation.

13.4.1 Les scénarii Hougomont, La Haye Sainte et Plancenoit prennent fin quand une armée ou les deux sont démoralisées à la fin d'un tour. Le non-démoralisé gagne, si les deux sont démoralis@s, match nul.

.1)

13.4.2 Durant le scénario historique (Bataille de Waterloo) et le scénario sur une attaque française plus tôt dans la matinée, le jeu ne s'arrête qu'au tour 50 (21h30) même si une ou plusieurs armées sont démoralisées.

13.4.3 Durant chaque phase de commandement qui suit la démoralisation, l'efficacité des unités est réduite de 1. Aucun effet sur la classe pour le tir, mais sur les combat et le moral. A noter qu'une efficacité ne peut être négative.

13.4.4 Après démoralisation une armée accumule les points de moral mais en négatif (13.3.1,13.3.2,13.3.3) (exception 13.4.5). (voir 13.4.7)

13.4.5 Durant la lere phase de commandement de chaque heure, une brigade activée coûte désormais 2 points.

13.4.6 Les formations en déroute ne peuvent plus être ralliées.

13.4.7 Quand la bataille cesse (13.4.2), les niveaux de moral des 2 armées alliées sont additionnés et comparés avec celui du français. Si les deux sont positifs, le plus élevé gagne. Si les deux sont négatifs, le moins élevé gagne. Le niveau de victoire est indiquée par la tableau suivant

Différence de moral d'armée	Niveau de victoire
- de 50 -	Victoire marginale
de 100 + de	victoire substantielle
100	victoire décisive
+ de 200	victoire écrasante

## 14.0 Commandement

Dans Wellington's victory le concept de commandement et de leadership est exprimé par l'utilisation de chefs de brigades, de divisions, de corps et d'armées.

Ces chefs ne sont pas des unités de combat mais elles ajoutent un bonus lorsqu'elles sont empilées avec des unités, pour le combat. Mais la première fonction d'un chef est d'activer une brigade, de la commander et de la mener au combat ou la ramener du combat et la remettre au repos.

### Règle générale

Les scenarii indiquent quels chefs sont déjà en jeu au début et quelle brigades sont activées.

Le marqueur "nombre de brigades activées" est ajusté durant toute la bataille à chaque changement de situation.

Durant la bataille des chefs peuvent être mis en jeu ou retirés selon l'activation des brigades ou leur désactivation.

Les unités ne peuvent se déplacer que sous commandement. L'activation des brigades, leur désactivation et le commandement sont regroupés sous les règles suivantes.

## 14.1 Organigramme

Chaque unité possède un rattachement à l'organigramme de l'armée.

Son appartenance à tel régiment de telle brigade de telle division de tel corps de telle armée.

14.~.1 Les unités d'infanterie française sont identifiées par une appartenance à un bataillon, régiment, brigade, division, corps. Les cavaleries françaises possèdent une appartenance à un régiment, brigade, division, corps.

Les batteries appartiennent à des divisions et corps.

Les chefs appartiennent à des brigades, divisions, corps. Les lettres codes sont:

### Infanterie

Ch pour chasseurs grenadiers  
 Gr pour Garde Impériale  
 IG pour infanterie légère  
 Lt pour tirailleurs  
 Ti pour voltigeurs  
 Vo pour

### Cavalerie

Ca pour carabiniers chasseurs à  
 Ch pour cheval cuirassiers  
 Cu pour dragons  
 Dr pour gendarmes grenadiers à  
 Ge pour cheval Garde Impériale  
 Gr pour  
 IG pour

## Artillerie

IG pour Garde Impériale R  
pour réserve

### 14.1.2 Les alliés

#### Infanterie:

Fu pourfusiliers  
Gd pourgardes à pieds  
Hl pourhighlande,rs jaegers,  
Jg pourchasseurs infanterie  
Lt pourlégère landwehr  
Lw pourMilice  
Mi pourri\fle  
Rf pour

! Cavalerie :<sup>A</sup>,

Ca pour carabiniers  
Dr pour dragons  
Drgd pour dragons de la garde, les dragons bleus Hu  
pour hussards  
Ldr pour dragons légers  
Lgd pour life guard  
Rhgd pour royal horse guard

BW pour Brunswick  
N ou Ne pour netherlands (hollandais)

### 14.1.3 Prussiens

Toutes les unités sont codées, à part la landwher, par région de provenance:

E pourElbe  
K pourKurmark  
N pourNeumark  
P pourPomeranie  
S pourSilesie  
W pourWestphalie

14.1.4 pas d'appartenance pour les artilleurs et compagnies.

14.1.5 Toute unité est susceptible d'être commandée par son chef ou par un chef supérieur. La compréhension de cette chaîne de commandement est fondamentale pour maximiser le commandement l'activation et la désactivation des brigades.

### 14.2 Commandement (contrôle)

Cela simule le strict contrôle d'un chef sur des unités. Dans~ le jeu une unité doit être commandée pour changer d~ front/formation et se déplacer. l'absence de commandement n'empêche pas par contre de tirer ou de combattre (exception 14.2.4)



Les chefs, artilleurs, compagnies et formations en désordre ou en déroute sont exemptes de commandement.

#### 14.2.1

Une unité est commandée, sous contrôle, sous commandement si:

a elle~se trouve dans le rayon de commandement du chef le plus petit repris sur son appartenance (imprimée).

b l'unité est empilée avec n'importe quel chef.

14.2.2 une unité sous contrôle au début d'une phase le demeure jusqu'à la fin de cette phase. Même si elle quitte alors le rayon de commandement.

Le commandement doit être contrôlé à la phase formation/front, mouvement ~t combat.

14.2.3 Un<sup>.a1</sup> cavalerie doit être commandée pour initier (préparer) une charge. (12.4)

#### 14.3 Activation et désactivation des brigades

Cette règle traduit l'importance de la gestion d'une armée et de ses troupes en ce qui concerne la fatigue lors d'une aussi longue et dure bataille que Waterloo.

Une brigade doit être ,activée avant de pouvoir se déplacer et/ou changer de front/formation.

Un marqueur indique à tout moment le nombre de brigades activées en jeu à ce moment.

Durant la première phase de commandement de chaque heure, le joueur ajuste son niveau de moral d'armée pour refléter l'effet de la bataille (fatigue) sur la portion de l'armée actuellement au combat. Au moment où une brigade est activée, son chef est placé sur une des unités de sa brigade.

Lors de sa désactivation, il est retiré du jeu.

14.3.1 Une cavalerie ou une infanterie peut être activée de trois manières

a si durant la phase de commandement une de ses unités se trouve dans le rayon de commandement d'un chef indiqué sur son appartenance. (division ou corps) ou le rayon de commandement d'un chef d'armée.

A ce moment le marqueur de brigades activées est ajusté (+1)

b si une de ses unités doit contrôler son moral

c si une de ses unités entre sur la carte selon la règle Renforts.

14.3.2 les français ont deux chefs d'armée, Napoleon et Ney, les Prussiens 2, Blücher et Muffling, les Anglo-Alliés, un seul, Wellington.

14.3.3 des compagnies ne peuvent être détachées que de brigades activées.

14.3.4 les artilleurs ne sont jamais activés, désactivés ou soumis au commandement.

14.3.5 A la fin de la première phase de commandement de chaque heure (tous les 4 tours), le joueur peut désactiver ses brigades si:

a toutes les unités de la brigade sont dans le rayon du chef de brigade et à plus de 8 hex d'un ennemi.

b toutes les unités ont quitté la carte par le même hex et aucun ennemi ne les a poursuivis par le même hex (14.3.7 et 14.3.8) .

A noter que les compagnies ne sont pas désactivées.

14.3.6 Aucune unité ne peut quitter la carte si aucune armée n'est démoralisée. Si une seule armée est démoralisée, elles peuvent le faire selon la règle 14.3.7

14.3.1 Une unité ne peut quitter la carte que par une route. Démoralisée, une unité ne quitte la carte que selon la règle 12.8.8.

Les compagnies, artilleries ou formations en déroute qui quittent la carte sont retirées du jeu. les autres sont placées devant cet hex en attente de désactivation ou qu'une unité ennemie empêche alors la désactivation (poursuite) jusqu'à la fin du jeu.

Une unité qui a quitté la carte ne peut plus y rentrer

La victoire est déterminée en 13.4.

14.3.9 un joueur ne peut désactiver ses brigades qu'à la première phase de contrôle de chaque heure, et après avoir soustrait le nombre de brigades activées du niveau moral d'armée.

15.0 Règles optionnelles.

15.1 Horloge

Chaque phase de mouvement ne dure que 15 minutes

15.2 Séquences de jeu

15.2.1 Les joueurs améliorent souvent leur front et formation au début de chaque phase mouvement. Ils peuvent alors par exemple annuler la phase formation/front et l'effectuer au début de la phase mouvement sans dépense de point de mouvement.

Après toutefois le contrôle moral (12.5)

15.2.2 Au lieu de tirer au sort le premier à tirer, la position défensive anglaise le désigne comme toujours tireur en premier. De même, la position défensive du français face au prussien lui donne le premier tir sur le flanc est.

### 15.3 Formations

15.3.1 Les bataillons Classe 1 suivants ne peuvent détacher de compagnies:

a Tous les bataillons de la 1ere et 2eme division de la Garde Impériale française.

b Les Highlanders

15.3.2 Les classe 1 et 2 Anglais, KGL et Hanovriens de 6 ou moins peuvent adopter une formation ligne sur 4 rangs. Ils recoivent un marqueur Carré (donc pas de Ligne étendue). Pour le tir, ils sont une ligne 3 rangs, une cible de classe 2. Pour le combat, l'unité est considérée en carré.

15.3.3 Durant la phase de commandement, un bataillon formé de classe 2 q~ possède moins de la moitié de sa force de départ peut être "remplacé par un nombre égal de compagnies.

15.3.4 Lignes et colonnes ne peuvent s'empiler. Les lignes étendues ne s'empilant qu'avec des chefs.

15.3.5 Durant la phase formation/front, les artilleurs angloalliés peuvent être incorporés dans des bataillons amis selon les restrictions (8.4.4)

15.3.6 Les classes 3 Hanovriens et Silesiens sont considérés classe 2.

### 15.4 Empilement et observation

15.4.1 Un joueur ne peut voir une unité placée sous une unité ennemie.

15.4.2 Les compagnies de diverses nationalités ne peuvent s'empiler (pour éviter les problèmes de munition).

### 15.5 Tir

15.5.1 Une unité qui attaque ne peut pas ensuite tirer dans la même phase de combat.

15.5.2 Toute artillerie non en désordre augmente sa zone de tir jusqu'à 12 hex. Elle utilise alors la ligne "Disordered" pour tirer dans cette zone.

15.5.3 Quand des artilleurs sont détruits par un tir, ils sont seulement retournés (et deviennent une compagnie classique). Les artilleurs ne sont détruits directement que par un combat.

### 15.6 Combat

15.6.1 Les compagnies ne peuvent exécuter qu'une attaque par **phase** de combat.

15.6.2 Une cavalerie peut initier une charge si un chef ami se trouve dans la zone de charge minimum et que ce chef peut voir un ennemi dans la zone maximum de charge.

15.6.3 En chargeant, une cavalerie peut ajouter sur elle ou sa pile un chef ami situé dans un hex qu'elle traverse (elle le ramasse..).

15.6.4 Toutes les cavaleries lourdes doivent charger d'au moins 6 hex sauf forcées de retraiter comme résultat d'un combat ou d'un contrôle de moral.

#### 15.7 Moral

15.7.1 Toutes les compagnies sauf françaises, Britanniques, Prussiennes et KGL ajoutent 1 à leur dé pour contrôler le moral.

15.7.2 Durant la phase front/formation alliée, toute unité d'infanterie autre qu'anglaise et KGL doit contrôler son moral en ajoutant 2 au dé si elle est adjacente à une unité des 1ère ou 2ème Divisions de la Garde Impériale française.

#### 15.8 Commandement

15.8.1 Toutes les batteries Anglaises et KGL sont considérées comme sous contrôle (commandées) dans le rayon de commandement de Wellington.

15.8.2 Le pion de commandement Brunswick est toujours retourné pour prendre en compte la mort du Duc de Brunswick à la Bataille des Quatres Bras, le 16 Juin 1815.

15.8.3 La curieuse léthargie de Napoléon ce 18 Juin 1815 est traduite par son pion constamment retourné.

#### 15.9 Scenarii

15.9.1 Wellington peut être placé dans l'hex a3027 dans le scenario 16.1. Wellington doit être retiré du jeu lors de la phase commandement du tour 16 (13h00) du scenario Hougomont. (il se concentra alors sur la défense du centre allié).

15.9.2 Pour des raisons de précision historique, Napoléon devrait être placé hex c4621 (Rossomme) au début du scenario **16.4**.

15.9.3 Gneisenau, le chef d'état major prussien, avait retardé l'arrivée de son armée au secours de Wellington d'au moins une heure. Ainsi, changez l'arrivée des corps prussiens II et IV jusqu'au tour 20 et l'arrivée du 1er corps prussien au 30eme tour des scenarii 16.4 et 16.5. Notez que le moral prussien est alors augmenté jusqu'à 140 avec cette règle.

15.9.4 Utilisez les conseils suivants pour adapter le scenario 16.4 à plusieurs joueurs:

a chaque corps français est commandé par un joueur différent. Un autre joueur joue Napoléon, Ney, le corps de réserve de cavalerie et la Garde Impériale.

b le 1er et IIeme corps Anglo-alliés sont commandés par un joueur, un second joue Wellington et le corps de réserve. Un troisième peut jouer la cavalerie anglaise, historiquement commandée par Uxbridge.

c L'armée prussienne peut être commandée par un seul joueur, mais s'il y en a plus donnez un corps à chacun.

d Les joueurs peuvent communiquer par écrit quand leurs chefs sont dans le rayon de commandement de l'autre. Par oral uniquement si les chefs sont empilés. Aucune communication n'est permise durant la phase de commandement.

#### 16.0 Les scénarii

Wellington's victory présente 5 scénarii qui peuvent être joués séparément.

Nous conseillons aux joueurs de se familiariser avec le système de jeu avec Hougomont (16.1), relativement court et qui ne comprend pas de cavalerie.

La Haye Sainte (16.2) simule le principal assaut français qui fut historiquement achevé par une énorme charge de la cavalerie lourde anglaise. L'introduction de la cavalerie et les nombreuses formations d'infanterie obligent rapidement le joueur à assimiler les complexités tactiques du jeu.

Avant d'attaquer le scénario historique principal, nous recommandons aux joueurs de se familiariser avec les forces et faiblesses de l'armée prussienne par le scénario Plancenoit

(16.3) qui simule la furieuse bataille que Napoléon mena pour protéger son flanc droit.

Ainsi, la Bataille de Waterloo (16.4) peut être jouée (40 tours) avec les variantes à plusieurs joueurs.

Le scénario final Assaut matinal (16.5) qui reprend une des plus curieuses décisions de Napoléon qui aurait bien pu renverser le cours de la bataille la plus célèbre de l'histoire.

#### Règle générale

Chaque scénario est un jeu différent qui possède des règles spéciales de longueur, déploiement, renfort et conditions de victoire.

Le déploiement est extrait de la feuille de déploiement des forces. (16.6)

Sauf spécifications contraires,

Les infanteries sont déployées en colonnes

Les batteries sont déployées attelées ou détellées avec leurs artilleurs et leurs munitions au maximum

### 16.1 Hougomont

A l'aube du 18 Juin 1815, la pluie torrentielle qui avait noyé la campagne belge toute la journée précédente s'arrêta enfin. 70.000 français, constituant la masse principale de l'Armée du Nord de Napoléon qui avait vaincu l'armée prussienne deux jours plus tôt à Ligny, veulent désormais exploiter leur succès initial en écrasant l'inexpérimentée et isolée armée Anglo-hollandaise que le Duc de Wellington a déployé en travers de la grande route Bruxelles-Charleroi, quelques kilomètres au sud d'un petit village appelé Waterloo.

Ce matin-là, à son quartier général du Caillou, Napoléon discutait des détails de la bataille en attendant la mise en place des différents corps d'armée qui avaient bivouaqué plus au sud. Au contraire de ses généraux qui l'avaient déjà affronté en Espagne, Napoléon voyait en Wellington un faible commandant et les troupes anglaises comme beaucoup plus faibles que les françaises. La bataille qu'envisageait Napoléon devait être un petit déjeuner...

Bien que l'attaque principale devait être portée par le corps de D'Erlon pour percer le centre allié dès que le sol serait suffisamment sec pour permettre à l'artillerie de se mettre en place et aux chevaux de charger, Wellington devait être incité à utiliser une partie de sa réserve vers une attaque française de diversion.

Peu avant midi, Napoléon envoya ses ordres au II<sup>ème</sup> corps commandé par Reille d'effectuer cette diversion contre la ferme d'Hougomont.

En moins d'une heure, 1.500 fantassins étaient tués dans le premier de nombreux assauts lancés contre la très forte position occupée par les compagnies d'élite de la I<sup>ère</sup> division anglaise.

Vers midi, ce qui devait n'être qu'une diversion se transformait en boucherie pour le II<sup>ème</sup> corps lancé furieusement à l'attaque de cette position presque imprenable. Lorsque le soleil se coucha, les anglais tenaient toujours le château et les murs du jardin.

Peut-être 7.500 cadavres de français recouvrent le sol comme preuve de l'extraordinaire courage et acharnement des français durant cette longue et terrible journée.

#### 16.1.1 Longueur du scénario

Il débute au tour 11 (11h45) et se conclut après le tour 30 (16h30) ou après le tour qui voit une armée démoralisée.

#### 16.1.2 Déploiement initial

Français

Selon la table de déploiement. Seuls Reille et Piré sont placés sur une unité de la 6<sup>ème</sup> division.

Les chefs de la 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> division sont déployés selon la règle 14.3.

Anglo-alliés

Selon la table de déploiement.

### 16.1.3 Moral et brigades activées

Français

Moral 70

Aucune brigade activée au départ.

Alliés

Moral 65

4 brigades activées

### 16.1.4 Règles spéciales

- 1) Aucune unité ne peut volontairement s'éloigner de plus de 8 hex de l'hex c2903
- 2) Les brigades ne peuvent être désactivées
- 3) L'armée alliée est démoralisée si à la fin d'un tour une unité française occupe l'hex c2903.
- 4) Ce scénario se joue sur les cartes A et C uniquement.

### 16.1.5 Conditions de victoire

- 1) Voir 13.4.1 exception 16.1.4.
- 2) Si aucune armée n'est démoralisée au tour 30, victoire alliée

## 16.2 La Haye Sainte

L'avance du corps de D'Erlon, soutenu par la grande batterie française de plus de 70 canons et par les cuirassiers de Milhaud commença à 13h30. La Haye Sainte, une réplique miniature de la position d'Hougomont était située immédiatement au Sud de la route de Bruxelles, à moins de 300 mètres de la position alliée. Ce n'était qu'un objectif mineur de l'assaut français.

L'objectif de D'Erlon n'était rien de moins que de percer le centre anglais et de repousser toute l'armée ennemie une fois l'infanterie solidement établie à Mont-St-Jean.

A ce moment, Napoléon ne doutait pas d'écraser alors les forces de Wellington qui résisteraient encore en lançant sa cavalerie ou la puissance irrésistible de sa Garde Impériale. Initialement, la déroute de la brigade néerlandaise Bylandt, déployée par inadvertance sur la légère pente devant la position alliée, décimée par l'artillerie française, annonça un désastre pour Wellington.

Mais quelques minutes après, l'infanterie de D'Erlon, atteignant la crête de la position anglaise par les volées de fusillades que lui délivra la 5ème division de Piéton, non éprouvée, elle, par l'artillerie française.

Salement désorganisée et incapable de se déployer sous ce feu, l'infanterie française se transforma en cible facile pour les charges simultanées des brigades de cavalerie lourde de Sommersby et Ponsonby. En quelques minutes 3 des quatre divisions françaises furent mises en déroute et refluèrent vers le sud, poursuivies par les brigades anglaises. Mais celle-ci, trop zélées se laissèrent emportées jusque devant la grande batterie française, et avant de retourner vers le nord se protéger derrière la position anglaise, la cavalerie avait obtenu de magnifiques résultats en mettant en déroute 15.000 fantassins en capturant 3.000 et en faisant taire 40 canons pour le reste de la bataille.

Les français prirent toutefois une rapide revanche sur la cavalerie anglaise en les poursuivant dans la vallée. La moitié de la cavalerie anglaise fut détruite par la cavalerie légère française lancée par Jacquinet.

Pour tout le reste de la bataille la cavalerie anglaise décimée et l'infanterie française en déroute et démoralisée furent hors de combat.

Mais la charge anglaise avait donné à Wellington ce dont il avait le plus besoin, du temps.

#### 16.2.1 Longueur du scenario

Il commence avec le tir d'artillerie réciproque du tour 18 (13h30) et s'arrête au tour 38 (18h30) ou après le tour qui voit une armée démoralisée.

#### 16.2.2 Déploiement initial

Français

Les batteries suivantes sont déployées dans 5 hex de rayon autour de l'hex d5101: 1, II, 1/1, 2/1, 3/1, 4/1, 1/1 (première division de cavalerie), 13/IVc et 14/IVc.

Sinon, selon la table de déploiement.

Le seul chef de départ: Ney, sur une unité de la 2eme division d'infanterie.

Alliés

Les unités sont déployées selon la table de déploiement et les chefs suivants peuvent être déployés: Wellington, Prince d'Orange, Uxbridge, Ompteda, Kempt et Weimar. Tous les autres chefs repris dans le scenario La Haye Sainte peuvent être déployés. (14.3)

#### 16.2.3 Moral de départ et nombre de brigades activées

Français: 155 points de moral, aucune brigade activée  
Alliés: 155 points, 3 brigades activées

#### 16.2.4 Règles spéciales

1) Aucune unité ne peut se déplacer à l'ouest de la ligne d'hex 3600 sur les cartes A et C.



2) Aucune unité ne peut se déplacer à l'est de la ligne d'hex 1800 des cartes B et D.

3) L'armée alliée est exempte de la pénalité de moral 13.3.3 du tour 32 (uniquement)

4) Durant le tour 18 (uniquement) les infanteries françaises peuvent effectuer un Grand Mouvement Tactique (5.2) même à moins de 8 hex d'un ennemi.

#### 16.2.5 Conditions de victoire

1) Cf 13.4.1

2) Si aucune armée n'est démoralisée à la fin du tour 38, les alliés ont gagné.

#### 16.3 Plancenoit

L'intervention prussienne à Waterloo pris Napoléon complètement par surprise. Malgré les rumeurs qui disaient que Blücher essaierait de se réunir à Wellington, Napoléon était persuadé qu'après Ligny, les prussiens seraient incapables de reprendre l'offensive avant un certain temps. Pour plus de sûreté, il avait dépêché les corps de Grouchy pour poursuivre l'Armée du Rhin et l'empêcher de participer à la bataille que Napoléon voulait engager contre Wellington.

Malheureusement pour les français, la poursuite fut mal organisée et Napoléon dut faire face dès 16h30 à une double bataille contre Wellington et Blücher. Mais, à cause de la lenteur avec laquelle intervinrent les prussiens, Napoléon put maintenir l'espoir d'une victoire sur Wellington avant que Blücher n'écrase son flanc droit. Ainsi, la dramatique bataille franco-prussienne pour Plancenoit coïncida-t-elle avec les héroïques mais inutiles charges de la cavalerie française et l'avance désespérée de la Garde Impériale contre les troupes de

Wellington. A environ 18h00, les colonnes de la Garde furent repoussées de la position anglaise située entre Hougomont et la Haye Sainte et l'armée française, démoralisée par son échec contre Wellington et menacée par les prussiens sur ses arrières et son flanc, se désintégra rapidement. Wellington, à la vue de la Garde en difficulté, agita son chapeau, donnant le signal à la charge générale de son armée, pour parachever la plus célèbre victoire (défaite) militaire de l'histoire.

##### 16.3.1 Longueur du scénario

Il commence au tour 30 (16h30) et se termine au tour 50 (21h30) ou après le tour qui voit une armée démoralisée.

##### 16.3.2 Déploiement initial

Français: Toutes les unités et les chefs du VIe corps et des 3eme et 5eme divisions de cavaleries sont déployées à moins de 4 hex de l'hex D1501. D'autres unités ne sont déployés que selon la règle 16.3.4

Prussiens: Toutes les unités et chefs du IVeme corps exeptées les 13e et 14eme brigades sont déployées à l'ouest du bois de Paris 4 hex autour de l'hex B3125. Le reliquat du IVE corps et le IIeme corps sont déployés à l'est du bois de Paris sur des hex de routes entre les hex B3719 et B5414.

### 16.3.3 Moral initial et nombre de brigades activées

Français: 64 points de moral et 8 brigades activées

Prussiens: 110 points de moral et 12 brigades activées 16.3.4

### Règles spéciales

1) Scenario joué sur les cartes B et D uniquement

2) Les unités prussiennes ne peuvent entrer dans un hex autre que de rou~ à l'est de la colonne d'hex 3000 sur la carte B s'il est ~'moins de 10 hex d'une unité française

3) Aucune unité ne peut traverser de rivière, même traversée par une route

4) Durant le tour de commandement français suivant la présence d'une unité prussienne à l'ouest de la colonne d'hex 1500 sur la carte D, le joueur français doit:

-Déployer toutes les unités et chefs de la IIe division de la Garde Impériale sur les hex entre les hex D0110 et D0118 compris. Les unités doivent être soit en compagnies détachée soit en colonne et dès leur apparition les brigades sont considérées activées

-le moral français est augmenté de 32 points

-le nombre de brigades activées est porté à 10

5) Aucune unité française ne peut quitter la carte, les prussiens ne peuvent la quitter que par le bord ouest de la carte D (dépense 1 point de mouvement)

6) Durant la phase de commandement française qui suit la sortie volontaire d'une unité prussienne de la carte:

-déployer les unités et chefs d'une brigade de la IIe division de la Garde Impériale selon la règle 4)

-augmenter le moral français de 14

-augmenter le nombre de brigades activées jusqu'à 11 7)

Personne ne peut désactiver de brigades

8) Les français doivent se replier vers le sud ouest, les prussiens vers le nord est

#### 16.3.5 Conditions de victoire

1) les français sont démoralisés quant plus de 30 points de combats prussiens ont quitté volontairement la carte ~ par le bord ouest  
 2) si l'armée française n'est pas démoralisée par le cas 1), la règle 13.4.1 s'applique

3) si aucune armée n'est démoralisée après le tour 50, c'est une victoire française

#### 16.4 La Bataille ~e Waterloo

##### 16.4.1 Durée du scenario

Il commence au tour 11 (11h45) et se termine après le tour 50 (21h30) oua à la fin du premier tour où il ne reste plus d'unités d~~s une armée

##### 16.4.2 Déploiement initial

Français: Selon la table de déploiement. Seuls Napoléon et Ney sont déployés en tant que chefs. Tous les autres sont déployés selon la règle 14.3

Anglo-alliés: Selon la table de déploiement. Les chefs suivants sont déployés sur une unité du même corps, division ou brigade: Wellington, Prince d'Orange, Uxbridge, Mitchell, Byng, Maitland, Kielmansegge, Ompteda, Kempt et Weimar. Les autres chefs sont déployés selon la règle 14.3

Prussiens: Aucune unité déployée, elles rentrent sur la carte selon la règle 16.4.4

##### 16.4.3 Moral de départ et Nombre de Brigades activées

Français: Le moral, de départ est de 350 points, aucune brigade n'est activée

Anglo-alliés: Moral initial 325, 7 brigades sont activées

Prussiens: Moral initial 0, aucune brigade activée

##### 16.4.4 Règles spéciales

1) Durant la phase de commandement anglo-alliée du tour 24 (15h00), si l'armée alliée n'est pas démoralisée:

-un marqueur séparé ajoute 125 points de moral prussien -un marqueur séparé ajoute 15 brigades activées prussiennes

2) Durant chaque phase de mouvement alliée consécutive au tour 24 les unités et chefs rattachés aux IVe et IIeme corps prussiens peuvent être déployées sur la carte B si elles respectent les règles suivantes:

-elles ne peuvent entrer un dans un hex non-route à l'est de la rangée 3000 de la carte B qui est à plus de 10 hex d'une unité française. Les prussiens peuvent alors entrer par n'importe quel hex du bOId est de la carte B. Ils peuvent bien entendu utiliser le Grand Mouvement tactique et le mouvement sur route dès leur entrée sur la carte (5.2 et 10.2.5)

-les unités prussiennes sont sous contrôle (commandées) dès leur entrée sur la carte

-Les bataillons de classe 1 (fusilliers) peuvent entrer en tirailleurs. Les classes 2 et 3 doivent entrer en colonnes. Des compagnies ne peuvent être détachées de classes 2 qui ne sont pas sur la carte

-Aucune unité du IIeme corps ne peut entrer sur la carte si toutes les unités du IVe corps n'y sont pas déjà entrées

3) Durant toutes les phases mouvement du joueur allié

consécutives au tour 34 (17h30), les unités et les chefs du 1er corps prussien peuvent entrer sur la carte B de la même manière que le IIe et IVe corps à ceci près qu'elles entrent par le bord Nord Est.

4) La participation des prussiens à ce scénario dépend donc du moral anglo-allié:

-si l'armée de Wellington est démoralisée avant le tour 24, les prussiens n'entrent pas sur la carte.

-durant la première phase de commandement qui suit la démoralisation de l'armée de Wellington, tous les chefs prussiens qui sont hors du rayon de commandement des deux généraux en chef de l'Armée du Rhin (Blücher et Muffling) doivent être retirés de la carte. Toutes les unités sous le commandement de ces chefs doivent être retirées du jeu et les unités non encore sur la carte n'y rentreront jamais.

-Si une brigade prussienne est désactivée, elle ne peut être activée que si une de ses unités doit contrôler son moral ou occupe le même hex qu'un des deux généraux en chef de l'Armée du Rhin durant la phase commandement. Les brigades désactivées en dehors de la carte ne peuvent plus être activées et regagner la carte.

-Aucune brigade prussienne ne peut être désactivée avant la démoralisation d'une des trois armées

5) Si elle n'est pas déjà démoralisée, l'armée de Wellington est exempte de la pénalité de moral 13.3.3 pour la première phase de commandement allié de chaque heure qui suit la première destruction d'un point de combat français (100 hommes) par un tir d'artillerie prussien. Si elle est déjà démoralisée, l'armée de Wellington subit la pénalité de moral 13.4.5

6) Durant toute phase de commandement allié, Muffling, chef prussien, peut être déployé sur toute unité anglo-alliée dans le rayon de commandement de Wellington.

Muffling n'a aucun pouvoir de commandement sur les unités anglo-alliées, il était l'officier de liaison attaché à l'armée de Wellington. Il possède par contre les capacités de commandement et l'autorité d'un général d'armée sur toutes les unités prussiennes.

7) Les brigades d'infanterie de la Garde ne peuvent être activées que par Napoléon, 14.3.

8) Au moment où une unité rattachée à la Iere ou IIeme division d'infanterie de la Garde Impériale est mis en déroute, toutes les unités françaises situées dans un rayon de 8 hex où à eu lieu la déroute doivent vérifier leur moral. Le contrôle commence par les unités les plus proches. Le dé est augmenté de 3.

#### 16.4.5 Conditions de Victoire

La victoire est déterminée à la fin du jeu (tour 50) selon 13.4.7 mais, le moral Allié et Français est augmenté de 3 pour chaque batterie capturée. Une artillerie est considérée capturée si empilée avec un point de troupe ennemi ou si aucun point ami ne demeure sur la carte.

#### 16.5 L'assaut français anticipé

##### 16.5.1 Durée du scenario

Il commence au tour 1 (09h15) et se termine après le tour 50 (21h30) ou après le tour qui voit la destruction complète de tous les points de troupe d'une armée Anglo-prussienne ou française.

##### 16.5.2 Déploiement initial

Français: Toutes les unités de combat du Ier corps et des 3eme, 5eme, 13eme et 14eme divisions de cavalerie sont déployées 4 hex autour de l'hex D0216. Tous les chefs de corps plus Napoléon et Ney sont empilés en C5030. Les autres unités françaises suivent la règle 16.5.4

Anglo-alliés: selon 16.4.2

Prussiens: aucune unité au départ, puis règle 16.4.4

##### 16.5.3 Moral initial et nombre de brigade activées

Français: moral initial 399, 26 brigades activées

Anglo-alliés: règle 16.4.3

Prussiens: règle 16.4.3

##### 16.5.4 Règles spéciales

1) Durant toute phase de mouvement française, les unités et chefs des IIeme VIeme Corps, IIIeme corps de Cavalerie et Garde Impériale peuvent se déployer sur la carte C selon les règles suivantes:

-si elles entrent toutes par l'hex C5031 et utilisent la règle de mouvement sur route durant la phase mouvement de leur entrée sur la carte (10.2.5)

-elles sont sous contrôle (commandées) dès leur entrée sur la carte.

-les corps entrent dans n'importe quel ordre mais un corps doit être entré entièrement avant qu'un autre ne puisse entrer.

-les bataillons sont en colonne et en désordre après l'hex C5031. Pas de compagnies détachées avant l'entrée sur la carte.

2) Durant chaque phase de commandement française, les brigades

françaises peuvent être activées et désactivées selon règle 14.3, mais aucune ne peut être désactivée hors de la carte avant qu'une armée ne soit démoralisée.

3) Pendant les 10 premiers tours:

-Aucune brigade anglo-alliée ne peut être activée volontairement

-les points de mouvement nécessaires habituellement sont doublés. Les règles 10.2.5 et 10.2.8 ne bougent pas.

-les artilleries et cavaleries restent en désordre jusqu'à la phase de ralliement du tour 11.

4) La règle 16.4.4 s'applique durant tout le scenario

16.6 Table de Déploiement initial

CQFD

17.0 Note aux joueurs

Ce jeu permet aux joueurs de comprendre les concepts fondamentaux et les tactiques qui décidaient du sort des batailles durant les deux premières décades du XIXe siècle.

17.1 Tactique

Bien que deux tiers de forces soient fixées par leur déploiement initial et les limitations physiques entravant de possibles manoeuvres de contournement, les problèmes de tactique de management de l'armée et de conception de la bataille demeurent entièrement sous le contrôle et la responsabilité des joueurs. Les décisions que vont prendre chaque joueur pour élaborer et mener leur plan de bataille seront décisives sans peu d'influence du déroulement historique. Le problème général comprend une myriade de décisions qui composent la sélection d'objectifs à attaquer ou défendre, quand et où employer ses forces, lesquelles? Pour développer un plan de bataille cohérent le joueur doit apprécier:

- 1) la situation stratégique de chaque armée
- 2) l'impact de l'activation des brigades et de la fatigue sur le moral des armées
- 3) la topographie du champs de bataille
- 4) le rôle tactique propre à chaque arme

#### 1) La situation stratégique de chaque armée

Historiquement, la force des français est très supérieure à l'armée anglo-alliée mais très inférieure aux forces coalisées des deux armées alliées réunies.

Les français doivent ainsi démoraliser rapidement l'armée de Wellington, l'intervention prussienne sera ainsi annulée et l'écrasement anglo-allié sera alors facile. Si la défaite de Wellington est retardée, les français sont sous la menace d'une double bataille contre les deux armées alliées.

L'armée anglo-alliée a un faible pouvoir offensif car elle contient trop de milices et ses cavaleries et artilleries sont trop inférieures aux françaises. Son atout principal est son excellente position, qu'elle ne peut quitter que lorsque l'armée française approche de la démoralisation. Si l'artillerie française réussit à s'installer sur la position anglaise, l'armée anglo-alliée ne trouvera pas de seconde ligne de défense et sera repoussée vers le bord Nord de la carte. Comme ses alliées, l'armée prussienne isolée est plutôt faible. Mais contrairement à Wellington, Blücher n'a qu'à alimenter une offensive pour soulager Wellington et ceci contre une partie seulement de l'armée française. Et si possible couper la ligne de retraite des français, et maximiser les conséquences de la démoralisation de l'armée française en une déroute totale, comme historiquement. La cavalerie prussienne, dont le fer de lance est ses régiments de hussards, est le cœur de la capacité offensive prussienne.

#### 2) L'impact de l'activation des brigades et de la fatigue

Dans Wellington's Victory, la conservation d'un bon moral d'armée est conditionnée par les pertes au combat et la fatigue engendrée par la bataille. Si l'effet des pertes est aisément compréhensible, la fatigue est pourtant très importante. Souvent les simulations se contentent d'amener les joueurs à jeter toutes leurs forces en une seule fois et de les utiliser au maximum, alors qu'historiquement, les batailles étaient décidées par la conservation de réserves fraîches utilisées pour percer et achever un adversaire usé par la fatigue d'une longue bataille. Dans Wellington's Victory, l'activation prématurée des réserves constitue un sérieux drain sur le moral d'armée qui définit la différence entre la victoire et la défaite, ainsi que le niveau de victoire.

Les joueurs doivent comprendre que la capacité d'endurance d'une armée est d'environ 8-10 heures de combat, sans tenir compte des pertes et déroutés. Cette endurance ne peut être augmentée que par une stricte observation du concept d'économie des forces. Les brigades ne doivent être activées que si cela est nécessaire ou amène l'adversaire à en activer encore plus.

Au niveau tactique, il faut réfléchir à l'efficacité; l'effet sur le moral d'armée est le même pour l'activation d'une forte

brigade d'infanterie de Classe 1 et celle d'une faible brigade de milice. Le joueur doit décider s'il emploie ses meilleures formations tôt ou s'il les conserve comme une forte réserve capable d'achever un adversaire proche de la démoralisation, ou bien pour couvrir une retraite qui priverait l'adversaire d'un niveau de victoire plus important et d'une poursuite fructueuse.

### 3) La topographie du champs de bataille

Bien que la position de Wellington, soit unanimement reconnue comme une des principales raisons de sa résistance victorieuse, il ne faut pas oublier que, loin d'être une "morne plaine", la champs de bataille regorgeait de plateaux, haies, routes inondées ou fermes massives capables de protéger l'infanterie de la canonnade et entravant les charges de cavalerie sur une bonne partie du champs de bataille. Concernant l'observation, les joueurs doivent apprendre combien cette règle permet de préserver des troupes sur les pentes ou sur les plateaux...

Très important également de percevoir l'effet destructeur des canons sur les formation. Exposer des lignes et des colonnes sous le feu des infanteries et artilleries ennemies doit être évité si ce n'est pas nécessaire.

Heureusement, de nombreux obstacles anéantissent la puissance de feu; hex obstructed, positions sur pentes ou "angle mort" juste derrière une pente. Toutes les formations doivent être en priorité placée sur ces obstacles au tir.

Troisième constat, l'inefficacité de la cavalerie contre les hex obstructed occupés ou en terrain coupé par des hex obstructed.

### 4) Rôle tactique de chaque arme

La puissance de feu de l'artillerie domine le champs de bataille. Cela est dû aux faibles distances de tir et à la mobilité lente des formations d'infanterie. Parce qu'elle est la meilleure arme offensive et défensive, elle doit être déployée sur un terrain préparé.

Un réseau de zones de tir d'artillerie est virtuellement imprenable contre un assaut frontal. Par contre, l'artillerie est extrêmement vulnérable aux attaques de flancs, spécialement de cavalerie.

La cavalerie est donc l'arme absolue contre les batteries même si, comme l'infanterie, elle est très vulnérable au feu des canons. A cause de cette vulnérabilité, la cavalerie n'est pas apte à tenir des positions sous le feu. Elle est plus à même de supporter directement une attaque combinée infanterie artillerie, qui peut conquérir des positions en combinant

puissance de feu et puissance de combat. En attaque et en défense, la cavalerie bat l'artillerie et l'infanterie par des attaques de flanc contre ces formations lentes, mais ne peut plus le faire contre un réseau de zones de tir et des carrés.

A cause de sa vulnérabilité au feu, l'infanterie formée doit être protégée par le terrain et des lignes de compagnies le plus souvent possible. Défensivement son rôle est de supporter sa ligne de tirailleurs et d'occuper des positions qu'elle ne doit pas perdre. Elle doit pour ça être supportée par des zones



de tir d'artillerie et une cavalerie prête à intervenir. En attaque, elle doit aussi être supportée par une ligne de tirailleurs qui lui fourni un bouclier et entame l'assaut.

## 17.2 Tactiques

L'utilisation efficace et coordonnée de toutes les armes est un sujet difficile à traiter en quelques paragraphes, toutefois...

D'un point de vue tactique, il y a 4 types d'unités: cavaleries, artilleries, formations d'infanterie et tirailleurs. , Chacun à un rôle différent à jouer.

La majeure partie de la bataille sera menée par les tirailleurs, les cavaleries et les artilleries. Les formations d'infanterie, à cause de leur vulnérabilité au feu devront jouer un second rôle de soutien jusqu'à ce que la puissance de feu ennemi~ soit amoindrie et sa démoralisation proche.

Quand l'infanterie avance, elle doit le faire en colonne (pour s'assurer la mobilité maximum) et les possibilités d'empilement doivent être utilisées au maximum. Une brigade française en colonne peut être formée de 16-18 points de force sur un seul hex-bataillon en détachant le reliquat en tirailleurs. Cela réduit le nombre de cibles, simplifie le commandement et offre la puissance de combat maximale. Une telle pile est aussi aisément protégeable par les tirailleurs qu'elle a détaché. Si

un ou deux bataillons ont toujours leur force maximale et sont placés en haut de la pile (qui plus est accompagnée par un chef) la formation possèdera un haut niveau de moral qui pourra être maintenu en plaçant toujours un bataillon de force maximale en haut de la pile. Bien sur, de telles colonnes doivent demeurer espacées afin d'éviter la transmission d'une retraite ou déroute provenant d'une autre pile. Ces intervalles devant être occupés par des artilleries, cavaleries et tirailleurs afin de soutenir l'assaut et garder les flancs des lourdes formations, d'infanterie.

La tactique d'infanterie doit aussi s'adapter au terrain. En général, des formations sont moins efficaces dans l'attaque ou la défense d'hex obstructed tels que villages et forêts. Ces objectifs doivent être assignés aux tirailleurs qui conservent un haut niveau de moral en hex obstructed et sont donc difficiles à déloger. Une compagnie de tirailleurs (avec munitions) ne peut être mise en déroute lorsqu'elle défend une position Hard Cover comme Hougomont par exemple (hex C2903). Elle peut seulement être délogée par une énorme attaque frontale qui nécessite de favorables jets de dés. Pour prendre de telles positions, il est nécessaire d'isoler la garnison et de l'empêcher de se ravitailler.

La ligne est la plus efficace formation pour tirer mais est difficilement manoeuvrable pour les déplacements et les combats. De plus, le moral est inférieur aux autres formations d'infanteries. Elle est plus utile comme position défensive stationnaire juste derrière une pente.

Le carré doit être utilisé contre la cavalerie mais sera incapable d'encaisser une attaque coordonnée avec de l'artillerie.

Les tirailleurs sont très efficaces en attaque et en défense mais sont très vulnérables à la cavalerie en terrain découvert.

La cavalerie est très utile en attaque pour désorganiser une ligne de défense ennemie juste avant une attaque d'infanterie.

L'infanterie, en fait, repose sur la capacité de la cavalerie à détruire la ligne, de tirailleurs ennemie et sa défense d'artillerie, sinon son assaut frontal est voué à l'échec.

Toutes les armes doivent donc être employées de manière coordonnée lors d'une avance.

1

A cause de la courte zone de charge d'opportunité, la cavalerie doit toujours rester à moins de 2 hex de la formation qu'elle est censée protéger. Comme l'infanterie, la cavalerie est plus efficace en lourdes brigades qui regroupent une forte puissance de combat. A noter cependant qu'une formation de cavalerie de plus de 9 points de force est une cible de masse. A noter aussi que parce que la cavalerie demande toujours de vérifier son moral avant de charger, les pertes au combat le diminuant, des régiments frais doivent mener les charges à échelle de brigade. Enfin, il faut éviter d'attaquer des carrés ou des batteries bien installées, l'échec étant presque inévitable. Si elle est conservée assez longtemps, la cavalerie est l'arme la plus efficace pour poursuivre et achever une armée démoralisée.

Contre une attaque frontale, l'artillerie est généralement capable de se défendre elle-même. Mais elle peut rapidement être détruite par des tirailleurs ou des cavaleries ennemies l'attaquant de flanc. Ainsi, elle doit être protégée par des terrains obstructed et des compagnies amies. En terrain

-découvert, les tirailleurs ne fournissant qu'une faible protection, elles sont mieux couvertes par d'autres zones de tir d'artilleries. Aucune batterie ne peut survivre sans le proche soutien de formations d'infanterie (et de cavalerie si disponible). Ces unités de soutien doivent toutefois être protégées aussi loin que possible de la zone de tir de l'artillerie ennemie et de la menace de la cavalerie ennemie. A moins de 12 hex des lignes ennemies, les artilleries doivent finir leur déplacement dételées et prêtes à l'action. En ce qui concerne l'efficacité des tirs sur l'artillerie ennemie, seuls ceux sur les faibles batteries alliées sont efficaces, mais inutiles sur les puissantes batteries françaises.

Bon jeu!