Règlement des Marie-Louise

1.0 INTRODUCTION

Le règlement des Marie-Louise peut être utilisé avec tous les jeux de la série *Les batailles dans l'âge de l'Empereur Napoléon 1er*. Ce livret de règles est prévu pour être un guide du combat tactique au début du dix-neuvième siècle. Si un joueur désire effectuer une action qui n'est pas couverte dans ces règles, ou s'il n'est pas sûr de sa vérifiabilité dans les règles, alors cette action sera considérée comme illégale.

2.0 QUESTIONS SUR LES REGLES

Envoyez vos questions ou commentaires à l'adresse suivante :

Clash of Arms Games
1804 Hoffmansville Road
PO Box 212
Sassamansville, PA. 19472-0212

Ou envoyez-nous un mail à : sales@clashofarms.com
« Attention : Rules Questions La Bataille »

Les lecteurs peuvent aussi essayer le forum La Bataille sur ConsimWorld ici :
http://www.consimworld.com

Copyright © 2011 Clash of Arms Games

3.0 LE MATERIEL DE JEU

Un inventaire du contenu de chaque jeu est donné au verso de la boîte. Si des éléments sont manquants ou endommagés, veuillez nous écrire à l'adresse indiquée ci-dessus pour obtenir les éléments de remplacement.

3.1 Les Fiches Organisationnelles

Les Fiches Organisationnelles ont été organisées pour montrer aux joueurs les relations de commandement entre les unités de combat et leurs chefs. Ceci est important pour la détermination du statut de commandement en cours de jeu. Lorsque les unités et les chefs sont éliminés à cause des pertes ou de la reddition, ils sont remis sur leur Fiche Organisationnelle face cachée.

3.2 L'Enregistreur du Passage du Temps

L'Enregistreur du Passage du Temps est utilisez pour indiquer l'écoulement des tours de jeu. Le Marqueur de Tours doit être placé dans la case appropriée du tour en cours. Chaque heure est subdivisée en trois tours : l'heure pile (:00), :20, et :40. Ce tableau comporte aussi un résumé de la séquence de jeu, qui sera expliquée plus loin dans ces règles.

3.3 Les Tables d'Assaut et Mêlée/Feu

Cette fiche est imprimée avec la table *Assaut et Mêlée* d'un côté et la table de Feu de l'autre. L'utilisation de ces tables est expliquée dans les chapitres appropriés plus loin dans ces règles.

3.4 Règles Exclusives

Chaque jeu peut contenir un ensemble de règles exclusives décrivant les scénarios et les règles particulières à ce jeu. Les Règles Exclusives sont prioritaires sur ce livret de règles.

4.0 ECHELLE DU JEU

L'échelle exacte peut varier d'un jeu à l'autre. En général, chaque hexagone (hex) représente de 85 à 115 mètres de large. Chaque tour représente une période de 20 minutes. Chaque point de force représente environ 100 soldats, 50 cavaliers et leurs montures, ou une section d'artillerie (2 à 4 canons selon leur doctrine nationale, leur efficacité et leur économie).

5.0 LES PIONS

5.1 Unités de Combat

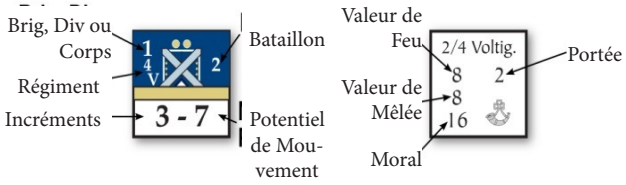
5.1.1 Recto : La couleur du recto d'une unité de combat représente le type de l'unité (infanterie, cavalerie ou artillerie), son organisation tactique (si c'est un régiment, un bataillon, une compagnie ou un escadron), son appellation (quel régiment, bataillon ou compagnie/escadron à laquelle elle appartient), ainsi que sa force de départ et son Potentiel de Mouvement. Dans le cadre de cette série, les termes batterie ou compagnie d'artillerie sont interchangeables et correspondent à un seul pion d'artillerie.

- ●●● Régiment d'Infanterie ou de Cavalerie
- ●● Bataillon d'Infanterie
- ● Compagnie d'Infanterie, Escadron de Cavalerie ou Compagnie/Batterie d'Artillerie

5.1.2 Verso : Le verso du pion (sa face en noir et blanc) révèle les informations *spécifiques* sur l'unité. Pour simuler le Brouillard de Guerre, l'adversaire ne peut voir que la face *générale* (en couleur) d'un pion. Les faces *spécifiques* de tous les pions appartenant aux Ennemis de Napoléon sont grisées afin de faciliter la mise en place.

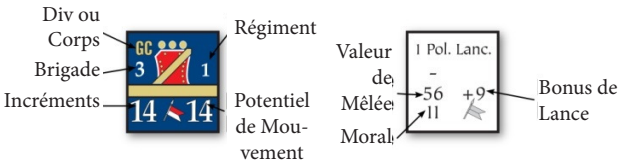
5.1.3 Infanterie :

Infanterie (recto) **Infanterie (Verso)**



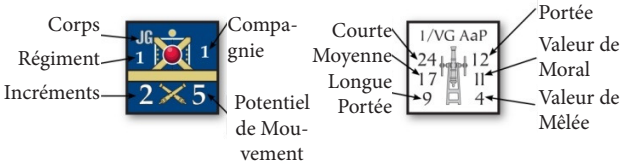
5.1.4 Cavalerie :

Cavalerie (recto) **Cavalerie (verso)**



5.1.5 Artillerie :

Artillerie (recto) **Artillerie (verso)**

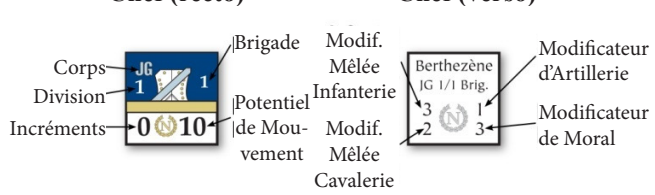


5.2 Chefs

Les chefs représentent la projection d'une personnalité dans un lieu et à un moment précis sur la carte. Les chefs ne sont pas considérés comme des unités de Combat.

5.2.1 La face *générale* du pion représente l'uniforme et le grade, le Potentiel de Mouvement, et la place dans la chaîne de commandement. La face *spécifique* du pion indique qui il est et comment sa présence affecte les performances des unités de combat en modifiant les jets de dés qui les concernent.

Chef (recto) **Chef (verso)**



5.3 Marqueurs

Ils montrent les effets du combat sur les unités de combat où ils sont placés, où la façon dont une unité de combat réagit à ce qui l'entoure. Les marqueurs font partie de l'unité avec laquelle ils sont empilés et ne sont retirés que lorsque la situation qui a causé leur utilisation a changé.

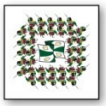
5.3.1 Marqueurs Numériques : Ils sont utilisés pour indiquer les pertes accumulées par une unité de combat ou pour indiquer la distance d'un Jet de Rapprochement pour un Assaut ou une Charge de la Vieille Garde. Lorsque des pertes ont lieu, un marqueur indiquant leur quantité est placé sous le pion de l'unité de combat. Des pertes supplémentaires causées à cette unité sont indiquées en remplaçant ce marqueur par un autre indiquant le nouveau total.

5.3.2 Désordre et Plus Grand Désordre (Déroute) : Toutes les unités de combat commencent la partie en Bon Ordre. Les marqueurs ci-dessus sont utilisés pour indiquer que l'unité n'est plus en Bon Ordre, mais dans l'un des deux états de Désordre.

Désordre (recto) **Plus Grand Désordre (verso)**

5.3.3 Epuisé : Les unités de cavalerie commencent la partie « Fraîches » (pas de marqueur). Lorsqu'une unité de cavalerie effectue certaines actions, un marqueur Epuisé (Exhausted) est placé sur l'unité pour indiquer l'état de ses chevaux.

5.3.4 Formation en Carré : Lorsqu'une unité de combat d'infanterie est en Carré, l'un de ces marqueurs est placé dessus.



5.3.5 Colonne Routière : Les unités de combat qui sont déployées afin de bénéficier de l'avantage de mouvement le long d'une route ou d'un chemin reçoivent ce marqueur.

5.3.6 Marqueurs d'Assaut : Les unités de combat d'infanterie qui font un assaut reçoivent ce marqueur pour indiquer qu'elles doivent attaquer l'unité ennemie vers lequel il pointe lors du Segment d'Assaut à venir.

5.3.7 Marqueurs de Charge : Les unités de cavalerie qui ont Chargé reçoivent ce marqueur pour indiquer qu'elles se sont déjà déplacées et effectué une Mêlée pendant ce tour.

Marqueur de Charge (recto) **Marqueur de Charge (verso)**

5.3.8 Unités de Manœuvre (UM) : Ce marqueur est placé sur un chef pendant le Segment de Commandement pour indiquer qu'il est disponible pour le mouvement pendant ce tour. Un marqueur dupliqué (avec le même numéro) est placé dans la tasse de tirage. Lorsque ce marqueur est tiré de la tasse, le chef et toutes les unités et/ou chefs sous son commandement (toutes les unités et chefs composant l'Unité de Manœuvre) sont activées (8.4).

Unités de Manoeuvre (paires)

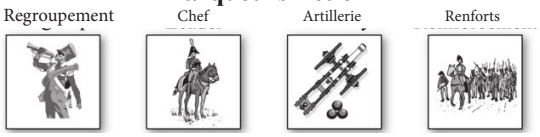
5.3.9 Marqueurs d'Activation de Corps : Lorsqu'un chef de corps est Activé par son commandant d'armée, posez dessus un Marqueur d'Activation de Corps (8.4.3.1).

5.3.10 Marqueurs d'Action : Il y a quatre « marqueurs d'Action » qui sont placés dans la tasse de tirage avec les marqueurs d'Unités de Manœuvre pendant le Segment de Commandement. Ces marqueurs d'Action représentent des interruptions aléatoires au cours du Segment de Manœuvre indiquant ce qui suit :

1) Quand les renforts arrivent.
2) Quand l'artillerie peut exécuter un Tir Spécial.
3) Quand les chefs qui ne font pas partie d'une UM peuvent se déplacer.
4) Quand des unités de combat qui ne sont pas Commandées peuvent se Regrouper en se déplaçant pour se mettre dans le Rayon de Commandement de leur chef.

Voir la Règle 8.7 pour plus d'explications sur les Marqueurs d'Action.

Marqueurs Action



6.0 LES DES ET LES TABLES

Le système nécessite l'utilisation de deux dés à six faces de couleurs différentes. L'un est désigné comme dé des dizaines, et l'autre celui des unités. Donc un jet de ces dés donne 36 résultats possibles et sont lus comme un nombre entier de 11 à 66. La Table *Assaut et Mêlée* conceptualise ces 36 résultats en divisant la table en 6 colonnes majeures correspondant à chacun des résultats du premier dé. Elles sont à leur tour divisées en six sous sections représentant le résultat du second dé.

6.1 Modifier les Jets de Dés

Lorsque des modifications à un jet de dés sont demandées, elles sont données en base 10 (à l'opposé de la base 6 déterminée par le nombre de faces des dés). Si par exemple un jet de 35 est modifié par +9, le joueur commence à compter dans l'ordre croissant neuf fois à partir de 35 pour obtenir le résultat modifié (ce qui donnerait 36, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51 et 52).

7.0 SEQUENCE DE JEU

7.1 Segment de Commandement

7.1.1 Phase des Points de Commandement : Chaque camp détermine le nombre de Points de Commandement (PC) dont il dispose pour le tour à venir. Consultez les règles du scénario dans les Règles Exclusives pour déterminer combien de Points de Commandement sont donnés à chaque camp. Pour plus d'informations sur le commandement, voir la Règle 8.0.

7.1.2 Phase du Tracé du Commandement : La relation entre les commandants d'Armée, les chefs de Corps, les Aides-de-camp, les chefs de Division, les chefs de Brigade et leurs unités de combat est déterminée. On détermine si chaque unité et chef sur la carte est Commandé ou non. Les unités et les chefs ne peuvent être mis en statut Commandé que pendant le Segment de Commandement. Les unités qui ne sont Pas Commandées pendant le Segment de Commandement le resteront pendant toute la durée du tour en cours. Les unités qui sont Commandées peuvent perdre leur statut de Commandement à cause des actions ennemies (8.4.3.5).

7.1.2.1 Supports de Division, Corps et Armée : Assignez les Supports de Division, Corps et Armée aux chefs (8.4.3.3). Les Supports de Division, Corps et Armée sont des unités, comme de la cavalerie, de l'artillerie ou des sapeurs, qui peuvent être assignées à des chefs subordonnés. Par la suite, les règles y feront parfois référence avec le seul mot « support ».

7.1.3 Phase de Création des Unités de Manœuvre (UM) : Les Points de Commandement (PC) sont dépensés pour créer des Unités de Manœuvre (8.4). Pour chaque PC, un camp peut créer une UM. Les camps alternent la création des UM, en commençant par le camp disposant du plus grand nombre de PC. En cas d'égalité, lancez les dés pour déterminer qui commence. A la création de chaque UM, le chef de cette UM reçoit un marqueur d'UM et son marqueur UM duplicata (avec le même numéro) est placé dans la tasse de tirage.

7.1.3.1 Initiative de la Cavalerie Légère : Après que les deux camps ont dépensé tous leurs PC, les chefs de cavalerie légère éligibles peuvent faire un jet d'initiative (8.5).

7.1.4 Marqueurs d'Action : Lorsque tous les marqueurs d'UM qui ont pu être créés par les deux camps ont été mis dans la tasse, tous les marqueurs d'Action sont également mis dans la tasse.

7.2 Segment de Manœuvre

Les joueurs alternent le tirage de pions dans la tasse. Les pions sont tirés au sort. Si le pion tiré est une UM, alors l'UM qu'il représente est activé et tous ses éléments peuvent se déplacer à ce moment. Si le pion tiré est un marqueur d'Action, alors toutes les actions de ce marqueur particulier sont exécutées. Aucun autre pion n'est tiré de la tasse avant que toute l'activité associée au marqueur d'Action, ou dans le cas d'une UM active, toutes les unités et chefs y appartenant ont terminé leur mouvement. Lorsqu'un chef se déplace, retournez-le sur sa face *spécifique* pour indiquer qu'il s'est déplacé au cours du tour. Lorsque la tasse de tirage est vide, le Segment de Manœuvre prend fin.

7.2.1 A la fin du Segment de Manœuvre, retournez tous les chefs qui se sont déplacés sur leur face *générale.*

7.3 Segment de Tir

Toutes les unités qui peuvent Tirer et qui ont une cible dans leur Ligne de Vue et à portée tirent maintenant. Les unités d'artillerie doivent être dételées pour pouvoir tirer. Tous les tirs sont simultanés, et donc les pertes causées n'affectent pas la capacité d'une unité à riposter au cours du même segment, et elle le fera avec la force avec laquelle elle a commencé le segment.

7.4 Segment d'Assaut

Les assauts sont résolus. Le camp qui a le plus de Marqueurs *Assaut* sur ses unités résout un Assaut en premier, ensuite les Assauts sont résolus en alternant les camps. En cas d'égalité, lancez les dés pour savoir qui commence. Lorsqu'un Assaut est résolu, retirez les marqueurs *Assaut* correspondant. Lorsque tous les Assauts ont été résolus, le Segment d'Assaut prend fin.

7.5 Segment de Réorganisation

7.5.1 Récupération du Désordre : Les unités en Désordre qui ne sont pas adjacentes à des unités de combat ennemies font des Tests de Moral pour revenir en Bon Ordre (21.2.1).

7.5.2 Récupération du PGD : Les unités en Plus Grand Désordre (PGD) peuvent tenter de revenir en Bon Ordre (21.2.2).

7.5.3 Détermination du Niveau de Moral : Les Niveaux de Moral sont déterminés à chaque heure pendant le Segment de Réorganisation du tour :40 (21.4).

7.5.4 Récupération de la Cavalerie : La cavalerie épuisée qui n'a pas de marqueur de Charge peut redevenir Fraîche à ce moment (19.13).

7.5.5 Marqueurs de Charge : Retirez les marqueurs de Charge des unités qui ont chargé pendant ce tour.

7.5.6 Fin de la Marche Administrative : Retirez les UM de Marche Administrative (8.7) qui sont déjà retournés. Les UM faisant une Marche Administrative dont le chef a atteint l'hex de destination pendant ce tour retournent leur marqueur d'UM.

7.6 Segment de Changement de Tour

Lorsque le segment précédent est terminé, le tour prend fin. Avancez l'Enregistreur du Passage du Temps. Si c'est le dernier tour de la partie, la victoire est déterminée et un vainqueur est déclaré.

8.0 COMMANDEMENT

Le système de commandement est composé de trois éléments : chefs, Points de Commandement (PC) et Unités de Manœuvre (UM). En bref, les chefs commandent les UM achetées avec les PC accumulés pendant le Segment de Commandement. Les Unités de Manœuvre ne sont pas une représentation du commandement. Elles sont un moyen abstrait permettant de rendre le mouvement aléatoire. Les Points de Commandement sont une représentation de la capacité d'une armée à manœuvrer efficacement face à l'ennemi. Plus il y a de chefs avec un grade suffisante sur le champ de bataille pour pousser les hommes à manœuvrer, plus l'armée sera capable d'agir de façon décisive. Les Fiches Organisationnelles montrent la structure de commandement de chaque armée sur le terrain.

8.1 Chefs

Les chefs représente le chef lui-même plus le personnel qui l'accompagne.

8.1.1 Empilement : Les chefs n'ont pas de valeur d'empilement et on peut en mettre n'importe quel nombre dans un même hex. Lorsqu'elles sont empilées avec un chef, toutes les unités dans l'hex bénéficient des bonus du chef. Les bonus du chef s'appliquent continuellement. Par exemple, une pile en PGD contenant un chef se déplace involontairement à travers un hex contenant une unité amie en Bon Ordre. Pendant ce bref moment, les unités en Bon Ordre dans l'hex bénéficient du Bonus au Moral du chef.

8.1.2 Mouvement : Lorsqu'un chef termine son mouvement, retournez le pion sur sa face *spécifique* pour indiquer qu'il ne peut plus se déplacer pour ce tour. Lorsque le Segment de Manœuvre est terminé, retournez tous les pions chef sur leur face *générale.*

8.1.3 Ligne de Vue : S'ils ne sont pas accompagnés d'unités, les chefs ne bloquent jamais la LDV.

8.1.4 Capture : Les chefs ne gênent jamais le mouvement des unités de combat amies ou ennemies. Si des unités ennemies entrent dans son hex, le chef « volera » vers l'hex le plus proche contenant une unité amie (prenez-le puis posez-le dans l'hex). Les chefs ne peuvent être capturés que lorsque les unités avec lesquelles il est empilé se rendent (un résultat DS sur le Tableau *Assaut et Mêlée*), ou si elles sont réduites à zéro incréments, ou si elles sont forcées à Dérouter alors que l'hex qu'elles occupent est complètement entouré d'unités ennemies, ou si une unité ennemie entre dans l'hex du chef alors que l'hex où il se trouve est entièrement entouré d'unités ennemies. Les chefs peuvent traverser les hexs occupés uniquement par des chefs ennemis, toutefois ils ne peuvent pas s'y arrêter.

8.1.5 Chefs et Mouvement avec d'Autres Unités : Les chefs peuvent disposer du Potentiel de Mouvement des unités avec lesquelles ils sont empilés du moment qu'ils commencent le segment empilé avec ces unités. Quelle que soit la différence entre le Potentiel de Mouvement naturel du chef et celui de l'unité, un chef peut accompagner cette unité pendant toute la durée de sa manœuvre.

8.1.6 Chefs et Mouvement de Déroute : Les chefs qui sont empilés avec des unités passant en PGD doivent les accompagner au moment où elles font leur mouvement de Déroute et doivent rester avec pendant le premier tour de mouvement de Déroute. Aux tours ultérieurs, le chef peut s'éloigner des unités en PGD grâce au Marqueur d'Action Chef.

8.1.7 Plusieurs Chefs dans un Hex : Lorsqu'il y a plus d'un chef dans un hex, c'est celui le plus gradé qui commande (le grade est la position relative dans la chaîne de commandement). Le chef qui commande l'hex est celui dont les bonus doivent être utilisés. S'il y a plusieurs chefs de même grade dans un hex, alors leur propriétaire décide lequel utiliser pour les bonus. Consultez les Fiches Organisationnelles pour la relation bureaucratique de chaque chef.

8.2 Pertes des Chefs

Les chefs ne peuvent jamais être la cible d'un Assaut, d'une Mêlée ni d'un Tir. Ils sont blessés ou tués « par inadvertance » en tant que résultat d'un combat où ils sont engagés. Lorsqu'un 64, 65, ou 66 naturel (non modifié) est obtenu sur le Tableau *Assaut et Mêlée*, ou si un 65 ou 66 est obtenu sur la Table de Feu et qu'un chef est empilé avec des unités dans l'hex cible, ou si un 11 ou un 12 est obtenu sur la Table *Assaut et Mêlée* et qu'un chef est empilé avec les unités effectuant l'Assaut, il y a une perte de chef. Son propriétaire lance un dé et consulte la Table de Pertes des Chefs.

8.2.1 Sélection Aléatoire : S'il y a plus d'un chef de même grade dans un hex, tirez au sort le chef affecté en lançant les dés.

8.2.2 Blessures Mortelles : Si un chef est mortellement blessé, toutes les unités dans l'hex doivent faire un Test de Moral en soustrayant le Bonus au Moral du chef. En d'autres termes, son bonus réduit les chances de réussite de l'unité au lieu de les augmenter. Les unités font ce Test de Moral au moment où la perte a lieu et appliquent son résultat immédiatement.

EXCEPTION : Les chefs avec un modificateur de Moral négatif n'ajoutent pas leur modificateur de moral au dé. Considérez que leur modificateur de Moral est de 0 dans ce cas.

8.2.3 Récupération des Blessures : Les chefs blessés doivent être retirés de la carte et placé sur l'Enregistreur du Passage du Temps. Ils retournent sur le champ de bataille dans un hex de dépôt ami lorsque le Marqueur d'Action Renforts est tiré, et le terme de leur récupération a expiré.

8.2.4 Chefs de Remplacement : Lorsqu'un chef est retiré de la carte parce qu'il a subi une perte ou été capturé, sa place dans la chaîne de commandement peut être prise par tout autre Aide de Camp. Lorsqu'il y a des pertes, identifiez le chef de remplacement puis prenez-le et déplacez-le dans n'importe quel hex contenant une unité de la formation qu'il commande à présent.

8.2.4.1 Rétrogradation : S'il n'y a pas de chef de remplacement disponible pour les chefs de division/brigade retirés du jeu, alors le chef de corps du corps auquel appartient la division/brigade doit être rétrogradé de son commandement de corps et assumer le commandement de cette division/brigade. Un chef de remplacement doit être choisi si possible à la place d'une « rétrogradation ». Après avoir été rétrogradé, le chef de corps agira comme un chef de division/brigade. Le camp auquel il appartient perd tout PC qui aurait pu lui être associé, et son corps ne peut plus être Activé (8.4.3.1) et ne peut plus créer des UM de la taille d'un corps.

8.2.4.2 Promotion : Si un chef qui revient en jeu permet à l'un des subordonnés du chef de corps d'être remplacé, alors le chef de corps peut reprendre sa place dans la chaîne de commandement, rétablir son corps et récupérer ses PC s'il en a.

8.2.5 Pertes de Chefs et Commandement : Lorsqu'un chef subit une perte, tout marqueur d'UM présent sur le chef et son duplicata dans la tasse de tirage sont retirés du jeu. L'UM est donc perdue pour ce tour.

8.2.5.1 Pertes de Points de Commandement : Lorsqu'un chef subit une perte, ou s'il est rétrogradé, les Points de Commandement associés à ce chef sont perdus. Si le chef a été blessé, alors ses Points de Commandement seront regagnés au tour suivant le retour en jeu du chef. Les PC peuvent aussi être regagnés si un autre chef revenant en jeu lui permet une « promotion » pour récupérer sa place dans la chaîne de commandement.

8.2.5.2 Dissolution du Corps : Tout chef de corps tombé qui ne peut pas être remplacé, ou qui est forcé d'être « rétrogradé » cause la dissolution du corps qu'il commandait, obligeant les futures dépenses de PC à être faites au niveau de division/brigade individuelle pour la création d'UM (elles ne peuvent donc pas être Activées (8.4.3.1)). Le corps peut être rétabli au tour suivant le retour du chef de corps ou d'un autre chef lui permettant une « promotion » pour reprendre sa place dans la chaîne de commandement.

8.2.5.3 Rétablir la Chaîne de Commandement : Les chefs de remplacement sont promulgués au moment où l'on en a besoin. Toutefois, ils doivent se déplacer à l'endroit où on a besoin d'eux. Ils n'y apparaissent pas automatiquement. Les chefs de remplacement bougent lorsque le marqueur d'Action Chef est tiré, bien qu'ils puissent déjà être empilés avec des unités de combat. Le nouveau rôle d'un chef doit être annoncé à tous les joueurs et noté en tant que tel pour référence ultérieure. Le remplacement est temporaire dans le cas d'un chef blessé qui sera ensuite capable de revenir sur le champ de bataille. Dans ce cas, le chef qui revient reprendra son commandement au début du tour suivant celui où il s'empilera avec le chef qui lui sert de remplaçant.

8.3 Segment de Commandement

Pendant la Phase des Points de Commandement les joueurs déterminent le nombre de PC disponibles par camp. Pendant la Phase du Tracé du Commandement, le statut de commandement de chaque unité et chef est déterminé. Le statut des chefs et des unités est soit Commandé, soit Non Commandé. Une unité doit être Commandée pour faire partie d'une Unité de Manœuvre (UM).

8.3.1 Rayon de Commandement et Statut de Commandement : Une unité de combat est Commandée si elle est dans le Rayon de Commandement de son officier supérieur immédiat. Si l'unité est un Support d'un chef supérieur, elle est Commandée si elle est dans le Rayon de Commandement du chef subordonné auquel elle est assignée. Le Rayon de Commandement des chefs de division et de brigade est de trois hexs. En d'autres termes, tout élément de cette division/brigade comme défini et représenté par la Fiche Organisationnelle qui se trouve à trois hexs ou moins de son chef de division/brigade, et qui n'est pas en PGD est Commandée. Tout élément de cette division/brigade qui est à quatre hexs de distance ou plus de son chef, ou s'il est en PGD, n'est pas Commandé. Le Rayon de Commandement d'un chef de division ou de brigade ne peut pas passer à travers un hex contenant une unité d'une formation différente.

NOTE : Les supports appartenant à la même organisation supérieure, corps ou armée, ne comptent pas comme des unités d'une formation différente.

Les chefs de division sont à leur tour Commandés s'ils sont dans un rayon de six hexs de leur chef de corps. Les chefs de corps sont Commandés s'ils sont dans un rayon de dix hexs de leur chef d'armée. Dans certains cas, des chefs de brigade peuvent se rapporter à un chef de division, un chef de corps, ou même un chef d'armée. Dans chaque cas le chef de brigade est considéré Commandé s'il est dans le rayon de Commandement de son supérieur immédiat. Donc il est Commandé s'il est dans les 3, 6 ou 10 hexs si son supérieur est un chef de division, corps ou armée, respectivement. Consultez les Règles Exclusives pour déterminer le Rayon de Commandement exact de chaque échelon de commandement et la taille des UM qui peuvent être formées.

8.3.1.1 Indépendance d'Echelon de Commandement : Le statut de commandement de chaque échelon de l'échelle de commandement est indépendant de l'échelon immédiatement supérieur. En d'autres termes, si des unités de combat sont dans le rayon de commandement de leur chef de division, elles sont Commandées, que leur chef de division soit Commandé ou non par son chef de corps. Dans ce cas, une UM peut être créée pour la division, mais elle ne pourra pas faire partie d'une UM au niveau du corps.

8.3.1 Points de Commandement (PC) : Les Points de Commandement sont la monnaie avec laquelle sont achetées les UM. Généralement, un camp reçoit un CP pour les chefs désignés présents sur le champ de bataille. Les chefs devant arriver en renforts ce tour ne comptent pas dans le calcul. Pendant la Phase des Points de Commandement, consultez les Règles Exclusives pour déterminer quels chefs ont des PC qui leur sont associés et le nombre de disponible. En plus des PC gagnés, les chefs de cavalerie légère désignés peuvent éventuellement faire un jet d'initiative (8.5) pour former leur propre UM.

8.3.2 Acheter des Unités de Manœuvre : Un camp peut acheter un nombre d'UM égal au nombre de PC disponibles pour ce tour. Par exemple, si un camp a 4 PC, il peut créer 4 UM. Bien que les PC soient affiliés à des chefs particuliers, il n'y a pas de restriction de lieu où ils doivent être dépensés pour créer des UM. Tout PC peut être dépensé pour n'importe quelle UM dans le camp du joueur, sauf si le scénario apporte des restrictions supplémentaires.

8.4 Unités de Manœuvre (UM)

Alors que l'acte physique de déplacer un pion ou une pile de pions n'est qu'une simple fonction de dépense de Potentiel de Mouvement et d'entrer dans des hexs, se déplacer *de façon décisive* (de façon à affecter l'ennemi) est géré par le regroupement opérationnel. Ces regroupements sont appelés Unités de Manœuvre (UM). Les UM peuvent être aussi grandes qu'un corps ou aussi petites qu'un chef avec une seule unité de combat. Quelle que soit sa taille, tous les mouvements de l'UM doivent être terminés avant de déplacer des éléments d'une autre UM. Les unités de combat et les chefs appartiennent potentiellement à plus d'une UM. Par exemple, dans l'armée Française, une unité de combat appartient aussi bien à une division qu'à un corps, pouvant tous deux constituer des UM au cours du même tour. Toutefois, lors de la résolution du mouvement dans un tour donné, une unité ne peut se déplacer volontairement qu'une seule fois, et par conséquent, ne peut faire partie que d'une seule UM.

EXEMPLE : Le joueur Français a désigné le Centre et la Division Foy en tant qu'UM en espérant que mettre ces deux marqueurs dans la tasse augmentera la probabilité d'en tirer un avant un marqueur Allié. Le marqueur de la Division Foy est tiré en premier. Son mouvement est exécuté. Plus tard au cours du tour, le marqueur du Centre est tiré, la Division Foy ne pourra pas se déplacer à nouveau. Inversement, Si le marqueur du Centre avait été tiré en premier et que la Division Foy avait été déplacée en tant qu'élément de cette UM, le marqueur de la Division Foy restant dans la tasse ne servirait à rien, la division s'étant déjà déplacée pour ce tour.

8.4.1 Assignation des Unités de Manœuvre : Pendant la Phase de Création des UM du Segment de Commandement, les joueurs dépensent leurs Points de Commandement (PC) pour créer des UM. Les camps alternent la création d'UM en commençant par le camp disposant du plus grand nombre de PC. En cas d'égalité, lancez les dés pour déterminer qui commence. Lorsqu'un PC est dépensé, un marqueur UM est placé sur un regroupement que le joueur souhaite déplacer ce tour. Après avoir désigné l'UM sur le champ de bataille, le duplicata de ce marqueur est placé dans la tasse de tirage. Lorsque tous les PC ont été dépensés par les deux camps, les chefs de cavalerie légère éligibles peuvent faire un jet d'initiative (8.5).

8.4.2 Qu'est-ce qui Constitue une UM : Tout chef sur la carte peut constituer une UM. Etendre la taille de cette UM de base est fonction du Rayon de Commandement et de la hiérarchie (Chaîne de Commandement). Par exemple, si le chef est un chef de division alors tous les éléments de la division de ce chef qui sont dans son Rayon de Commandement peuvent aussi faire partie de cette UM. Si le chef est un chef de corps Activé (8.4.3.1) alors tout chef de division appartenant à ce corps dans le Rayon de Commandement du chef font partie de l'UM ainsi que toutes les unités de combat dans les Rayons de Commandement respectifs de leurs chef, ainsi que l'ADC de ce corps et toutes les unités empilées avec lui. Les supports peuvent aussi être attachés (8.4.3.3). En général, la plus grande UM pouvant être créée est de la taille d'un corps. Les Règles Exclusives peuvent donner des restrictions supplémentaires.

8.4.3 Taille d'Une UM : Le commandement n'affecte que la taille d'une UM. En d'autres termes, on imagine que les chefs qui reçoivent un Point de Commandement (générant ainsi leur UM) ont reçu un ordre de leur état-major. Elles peuvent se déplacer au cours du Segment de Manœuvre, qu'elles soient Commandées ou non. Toutefois, les effets de cet ordre ne s'étendent qu'aux unités (et/ou chefs s'ils appartiennent à sa formation) qui sont dans le Rayon de Commandement du chef. Par conséquent, si le chef est un chef de corps Activé, l'UM qu'il peut générer peut inclure tous les éléments de son corps (chefs de divisions, son ADC, ses supports de corps, son unité de cavalerie attachée, et toutes les unités appartenant à ces chefs, si elles sont dans leurs Rayons de Commandement respectifs, ainsi que tout support au niveau d'armée dans le Rayon de Commandement de l'un de ses chefs subordonnés), du moment qu'ils sont tous Commandés. Cependant, lorsqu'il y a une brèche dans la « chaîne » de commandement, les éléments directement sous la brèche ne sont pas Commandés et ne peuvent pas faire partie de cette UM. Inversement, un corps dont les divisions qui le composent ne sont pas Commandées par le chef de corps peuvent toujours former des UM dans un tour en dépensant autant de PC que nécessaire, s'ils sont disponibles, pour créer des UM séparées pour les différents éléments. Dans ce cas, tout le corps peut se déplacer et combattre dans le tour, mais avec un coût supérieur en PC et avec un tirage de marqueurs séparé et imprévisible. Une UM peut être aussi petite qu'un seul chef empilé avec une seule unité, activée par un PC.

EXEMPLE DE COMMANDEMENT : Supposons qu'un camp a deux corps complets sur la carte, avec trois divisions par corps. Le chef d'armée est présent avec son aide de camp, et cet aide vient juste de s'empiler avec une unité d'artillerie attelée. Cette armée obtient trois Points de Commandement. Nous pouvons par conséquent créer trois UM. Dans la situation présente, le Corps B peut se permettre de rester sur place pendant ce tour,

mais le Corps A a besoin de manœuvrer. Malheureusement le chef d'armée est trop loin du chef du Corps A, donc le Corps A n'est pas Activé. Chaque division du Corps A peut être une UM séparée pour ce tour avec la dépense des 3 PC. Comme tous les PC ont été dépensés, les unités du Corps B ne peuvent être assignées à aucune UM, donc il ne peuvent ni manœuvre ni faire un assaut normalement. L'aide de camp ne va pas se déplacer, ni l'artillerie empilée avec lui. Au tour suivant, il y a à nouveau 3 UM à créer. Disons que le chef du Corps B est empilé avec le chef d'armée (il est donc Activé grâce à cela), mais il n'y a que deux chefs de division dans son Rayon de Commandement. Une UM peut être créée avec les deux divisions de ce corps qui sont Commandées avec la dépense d'un seul PC. Il reste deux PC. Ils peuvent être assignés à tout chef de division qui reste, même ceux en dehors du Rayon de Commandement de leur chef de corps, ou à l'aide de camp empilé avec la batterie.

8.4.3.1 Activation de Corps : Une UM de la taille d'un corps ne peut être créée que si le chef de corps a été Activé. Pour qu'un chef de corps soit Activé, le chef d'armée doit commencer le Segment de Commandement empilé dans le même hex que le chef de corps. Pendant les tours ultérieurs, le chef de corps reste Activé s'il reste dans le Rayon de Commandement du chef d'armée. Si au début du Segment de Commandement, le chef de corps n'est pas Commandé, alors il n'est plus Activé et aura besoin d'être Activé à nouveau. Un chef de corps qui est Activé reçoit un marqueur d'Activation de Corps.

8.4.3.2 ADC du Corps et Etat-Major de l'Armée : Ces chefs n'ont pas de formation à commander, et par conséquent, n'ont pas de Rayon de Commandement. Cependant, ils peuvent créer une UM avec n'importe quelle pile composée d'unités de la même formation que le chef.

NOTE : Les ADC sont de très petites formations détachées de leur organisation mère et toujours capables de manœuvrer sur le champ de bataille.

8.4.3.3 Supports de Division, Corps et Armée : Un chef de Division, Corps ou Armée peut avoir des unités qui lui sont directement rattachées et non à un chef subordonné. Ces supports peuvent être assignés à des chefs subordonnés pendant le Segment de Commandement. Les supports qui sont dans le Rayon de Commandement d'un chef subordonné peuvent faire partie d'une UM formée par ce chef. Les supports d'armée peuvent être assignés à tout chef subordonné de la même armée. Les supports de corps peuvent être assignés à tout chef subordonné du même corps. Les supports de division peuvent être assignés à tout chef subordonné de la même division. Les supports Non Commandés peuvent être assignés à un chef subordonnés, auquel cal ils peuvent se Regrouper ver leur chef assigné.

EXCEPTION : Seules les unités d'artillerie et de cavalerie provenant d'un support de Corps ou d'Armée peuvent être attachées à des brigade de cavalerie, des divisions de cavalerie ou des corps de cavalerie.

8.4.3.4 Unités Fixées par les Marqueurs d'Assaut : Une unité qui est la cible d'un Marqueur *Assaut* ne peut pas faire partie d'une Unité de Manœuvre. Si le chef définit une UM est dans un hex cible d'un Assaut, alors l'unité avec laquelle il est empilé ne peut pas bouger. Par contre, comme il n'est pas limité par les Zones d'Influence ennemies (en tant que chef), il peut se déplacer, comme le peuvent les autres éléments de cette UM. Les unités qui sont la cible d'un Assaut ne peuvent pas bouger avec le Marqueur Regroupement.

8.4.3.5 Les UM sont Constituées Lorsqu'elles sont Tirées : Lorsqu'une UM est tirée de la tasse, ou lorsque le Marqueur Regroupement est tiré, le statut de Commandement est déterminé une seconde fois. Si à ce moment une unité n'est plus dans le Rayon de Commandement du chef, elle est Non Commandée. Ceci est fait à cause des aléas du tirage dans la tasse et le fait que certaines unités peuvent ne plus être là, la pratique ayant dépassé la théorie en guise de Charges de cavalerie ennemies, de boulets de canon et de pagaille générale.

8.4.4 Ordre d'Action des Unités dans une UM : Certaines UM seront composées d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Les unités de combat dans un UM peuvent être déplacées dans l'ordre choisi par le joueur.

8.5 Génération d'UM de Cavalerie Légère

Les chefs de la cavalerie légère peuvent générer leurs propres PC/UM s'ils réussissent un test d'initiative pendant le Segment de Commandement. Les chefs de cavalerie légère éligibles pour générer des PC grâce à l'initiative sont indiqués dans les Règles Exclusives.

8.5.1.1 Procédure de Test d'Initiative : Lorsque tous les PC ont été générés et dépensés pour créer des UM pendant le Segment de Commandement, les joueurs déclarent s'ils testent l'initiative d'un chef de cavalerie légère. L'initiative d'un chef de cavalerie légère est égale à son Bonus en Mêlée de cavalerie. Ce bonus, quoi qu'il soit imprimé au version du pion chef de cavalerie légère, ne peut jamais être supérieur à 5 ni inférieur à 1. Un seul dé est lancé et le chef réussit son test si le résultat est inférieur ou égal à son initiative. Dans ce cas marquez-le avec un nouveau pion UM et mettez son duplicata dans la tasse.

8.5.1.2 Restrictions :

- Les chefs de cavalerie légère qui font partie d'une division ou d'un corps ne peuvent pas tester leur initiative s'ils sont dans le Rayon de Commandement de leur supérieur immédiat.
- L'initiative d'un chef de cavalerie légère ne peut pas être testée avant d'avoir dépensé tous les PC d'un camp pour créer des UM. Si un PC a déjà été dépensé sur une unité de cavalerie légère particulière, un second marqueur UM ne peut pas être mis dessus en testant l'initiative.
- Un chef de division de cavalerie légère peut tester son initiative, et s'il réussit, il peut former une UM avec toutes ses unités, ses chefs de brigades et leurs unités qui sont Commandées.
- Les chefs de remplacement peuvent tester leur initiative si le chef qu'ils remplacent était éligible pour la tester.
- L'artillerie à cheval qui fait partie de la formation du chef sera aussi incluse dans l'UM si elle dans son Rayon de Commandement.
- L'artillerie à cheval et les autres supports de cavalerie légère (8.4.3.3) peuvent être attachés aux chefs de cavalerie légère. Les autres types d'unités ne peuvent pas leur être attachées.

8.6 UM en Colonne

Les unités qui font partie de la même formation peuvent former un UM en Colonne de Marche. Quelle que soit la distance entre les unités la constituant et leur chef, les unités sont considérées Commandées si elles forment une ligne continue d'unités en Colonne Routière ou si elles se conforment aux conditions de Déroulement, Enroulement ou Renforts comme indiqué plus bas. Une UM en Colonne de Marche ne peut pas contenir d'unités n'appartenant pas à la même formation. C'est-à-dire que l'UM en Colonne de Marche d'une brigade doit être composées d'unités de la même brigade, et celle d'une division, d'unités de la même division.

EXCEPTION : Les supports peuvent être attachés à la Colonne de Marche et s'intercaler dans la Colonne.

8.6.1 Corps : Les UM en Colonne de Marche de la taille d'un corps peuvent être créées du moment que :

- Chaque division/brigade de la colonne se conforme aux points précédents.
- La dernière unité de chaque division/brigade est adjacente à l'unité de tête de la division/brigade qui la suit.
- Le corps est Activé.
- Les UM de la taille d'un corps sont autorisées par les Règles Exclusives.

8.6.2 Déroulement : Les unités à la queue de la Colonne de Marche qui n'ont pas réussi à former une Colonne Routière et qui ne se conforment pas à l'UM en Colonne de Marche comme indiqué ci-dessus sont Commandées si elles sont adjacentes à une autre unité qui est en Colonne Routière et Commandée. Ces unités peuvent elles-mêmes être adjacentes à une telle unité Commandée en formant une chaîne d'unités menant au chef qui doit être à l'avant de l'UM en Colonne de Marche empilé avec une unité en Colonne Routière.

8.6.3 Enroulement : Les unités à la queue d'une UM en Colonne de Marche qui sont toujours en Colonne Routière mais hors du Rayon de Commandement de leur chef sont toujours Commandées si elles sont adjacentes à une unité qui est dans le Rayon de Commandement de leur chef. Les unités derrière une unité remplissant la condition précédente et les conditions d'un UM en Colonne de Marche, sauf que le chef n'est pas à l'avant de l'UM en Colonne de Marche, sont aussi toujours Commandées.

8.6.4 Renforts : Lorsque des Renforts entrent et forme une UM en Colonne de Marche au tour suivant, les unités qui sont toujours en dehors de la carte sont considérées comme faisant partie de l'UM et peuvent entrer en jeu lorsque le marqueur de cette UM est tiré.

8.7 UM de Marche Administrative

Un ordre de Marche Administrative (MA) permet à une UM de se déplacer vers une position spécifique au cours de plusieurs tours sans avoir besoin de dépenser des PC supplémentaires ni d'utiliser « l'ancrage ». Pendant la Phase de Création des UM du Segment de Commandement, un UM peut être créée et recevoir un ordre de MA au prix d'un Point de Commandement. Les renforts peuvent recevoir un ordre de MA sans dépenser de PC au moment où ils entrent sur la carte. Comme pour toute autre UM, les Supports peuvent y être attachés. Toutefois, les Supports attachés doivent rester avec l'UM en marche pendant toute la durée de la MA. Les unités effectuant une MA bougent lorsque le marqueur Regroupement est tiré.

NOTE : un ancrage se produit lorsqu'un chef s'éloigne des unités sous son commandement avec le Marqueur Chef et que ses unités le suivent avec le Marqueur Regroupement.

8.7.1 Procédure des Ordres : Après avoir dépensé les PC nécessaires, le joueur place un marqueur UM dans l'hex de destination de la MA. Le marqueur UM duplicata est placé sur le chef de la formation effectuant la marche. L'hex de destination doit être un hex dans le Rayon de Commandement d'un chef supérieur dans la chaîne de commandement ou bien un hex désigné comme Hex Terminus, ou n'importe quel hex de route ou chemin entre les deux. L'Hex Terminus, s'il y en a un, est spécifié dans les Règles Exclusives. Par exemple, un hex de destination pour un chef de division doit être dans le Rayon de Commandement de son chef de Corps ou d'Armée, mais pas nécessairement des deux. Ou si l'UM est un renfort, et qu'un chef supérieur n'est pas encore sur la carte, l'hex de destination peut être un Hex Terminus comme indiqué dans les Règles Exclusives. Les joueurs peuvent volontairement annuler une MA, et éventuellement indiquer un nouvel hex de destination en dépensant un autre PC.

8.7.2 Procédure de Marche : L'hex de destination indique la localisation vers laquelle le chef de l'UM doit se déplacer. Le chef et son UM se déplacent vers l'hex de destination grâce au Marqueur Regroupement. Lorsque le chef est arrivé dans l'hex de destination, il y reste et ne peut pas aller plus loin tant que la MA n'est pas terminée ou annulée. Pendant le tour où le chef atteint l'hex de destination, les unités de l'UM peuvent dépenser les points de mouvement qui restent pour ajuster leur position et leur formation. Laissez le marqueur UM en place. Pendant le Segment de Réorganisation du tour en cours, retournez le marqueur UM. Pendant le Marqueur de Regroupement du tour suivant, les unités de l'UM reçoivent un tour de mouvement final et peuvent dépenser des PM pour ajuster leur position et leur formation. Toutefois, le chef doit rester sur place. Pendant le Segment de Réorganisation, retirez tout marqueur UM qui a été retourné. La MA est terminée.

8.7.3 Restrictions :

- Pendant une MA, les unités de l'UM ne peuvent pas se déplacer volontairement afin de se placer Non Commandées pour le prochain Segment de Commandement.
- Lorsqu'elles marchent vers l'hex de destination, les unités doivent se déplacer aussi directement que possible, ne déviant de leur route que pour contourner les obstacles (ex : d'autres unités, terrain infranchissable ou d'Ordre Général) ou rester sur un chemin ou une route.
- Sauf pendant le dernier tour du mouvement (donc avant de retourner le marqueur d'UM), les unités composant l'UM doivent déplacer aussi vite que possible vers leur destination tout en restant Commandées, comme indiqué plus haut.
- La MA est immédiatement annulée lorsque des unités ennemies sont à moins de 10 hexs de n'importe quel élément de l'UM de marche.

8.8 Marqueurs Action

Il y a quatre marqueurs Action dans le jeu. Ils sont mis dans la tasse pendant le Segment de Commandement. Lorsqu'ils sont tirés au cours du Segment de Manœuvre, les actions qu'ils représentent sont immédiatement résolues.

8.8.1 Le Marqueur Chef : Lorsque ce marqueur est tiré, tous les chefs qui n'ont pas encore bougé pendant ce tour et qui ne font pas partie d'une UM peuvent bouger. Le camp dont le joueur a tiré le marqueur déplace ses chefs en premier. Lorsqu'il a terminé, l'autre camp déplace ses chefs. Lorsqu'un chef est déplacé, à la fin de son mouvement, son pion est retourné sur sa face *spécifique* pour indiquer que le pion s'est déplacé pendant ce Segment de Manœuvre. Les chefs qui se déplacent à ce moment ne peuvent pas à nouveau se déplacer en tant qu'élément d'une UM plus tard au cours du même Segment de Manœuvre. Lorsque le Segment de Manœuvre est terminé, retournez tous les pions chefs sur leur face *générale.*

8.8.1.1 Escorte d'Etat-Major : Certaines unités d'un scénario peuvent être désignées comme Escorte d'Etat-Major ou de Chef. Les Escortes, qui commencent empilées avec le Pion Chef, ou adjacent au chef escorté, peuvent se déplacer et agir à ce moment comme si elles faisaient partie d'une UM. Si le propriétaire le choisit, une Escorte peut être traitée comme un Support d'Armée (8.4.3.3) et, pendant le Segment de Commandement, elle peut être assignée à un autre chef de la même armée.

8.8.2 Marqueur Regroupement : Lorsque ce marqueur est tiré, toutes les unités Non Commandées et non adjacentes à une unité ennemie peuvent se déplacer afin d'être Commandées, ou réduire la distance qui les séparent de leur chef supérieur immédiat. Toute unité actuellement empilée avec un chef est considérée Commandée et ne peut donc pas bouger à ce moment. Les supports qui ont été assignés à un chef et qui ne sont pas Commandés peuvent se Regrouper vers leur chef assigné à ce moment. Le camp dont le joueur a tiré ce marqueur déplacera ses unités en premier. Lorsqu'il a terminé, l'autre camp déplace ses unités.

8.8.2.1 Restrictions :

- Les unités qui se déplacent pour se Regrouper ne peuvent pas faire d'Assaut ni de Charge contre une unité ennemie.
- Elles ne peuvent pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie.
- Elles ne peuvent dépenser que la moitié de leur Potentiel de Mouvement, arrondi au supérieur. Elles doivent cesser leur mouvement au moment où elles entrent dans le Rayon de Commandement de leur chef. Elles doivent se rapprocher de leur chef d'une façon aussi directe que possible. Elles doivent se déplacer en ligne droite, autant que possible.
- Les unités en Ordre Général peuvent dans un hex de terrain non Ordre Général et passer en formation Colonne, auquel cas elles pourront subir des Réactions d'Opportunité à cause du changement de formation.
- Les unités dans un terrain d'Ordre Général qui ne se déplacent pas directement dans un autre hex de terrain d'Ordre Général cessent leur mouvement après avoir bougé d'un seul hex.
- Les unités peuvent changer de formation seulement pour sortir d'Ordre Général ou pour y entrer et par conséquent cesser leur mouvement, ou pour entrer ou sortir de Colonne Routière ou pour s'Atteler en cas d'artillerie non attelée.
- Les unités qui se déplacent avec ce marqueur Action peuvent subir une Charge d'Opportunité.
- Les unités effectuant un mouvement de Marche Administrative se déplacent aussi à ce moment (8.6).

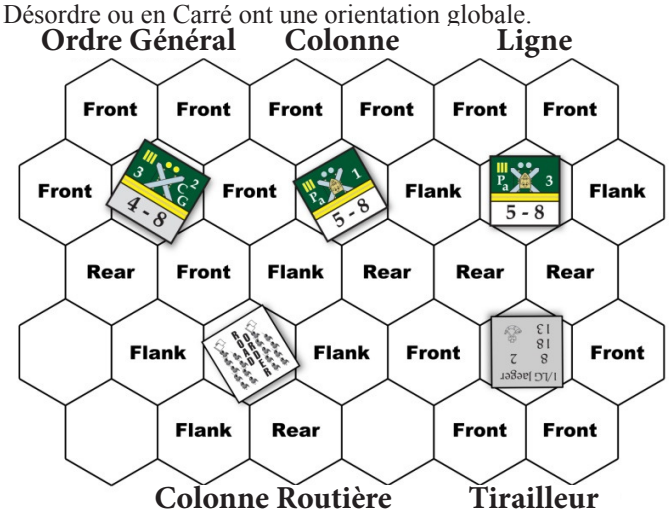
8.8.2.2 Empilement, Orientation et Formation : Pendant le marqueur Regroupement, les unités qui ne font pas partie d'une UM et qui ne sont pas dans une Zone d'Influence ennemie, mais qui sont Commandées peuvent changer leur ordre d'empilement, leur orientation et leur formation.

8.8.3 Marqueur Artillerie : Lorsque ce marqueur est tiré, l'artillerie non Attelée peut tirer. Comme dans le Segment de Feu, tous les tirs sont considérés simultanés. L'artillerie non attelée empilée avec de l'infanterie, et au-dessus de la pile, peut tirer, mais pas l'infanterie.

8.8.4 Marqueur Renforts : Toutes les unités et chefs prévus pour entrer pendant ce tour entrent maintenant sur la carte à partir de leurs hexs d'entrée respectifs. Le camp dont le joueur a tiré le marqueur déplace ses renforts en premier s'il en a de prévu pour ce tour. Lorsqu'il a fini de déplacer tous ses renforts, l'autre camp fait entrer ses renforts.

9.0 ORIENTATION

Toutes les unités de combat en Bon Ordre ont une orientation spécifique. Les unités en Colonne, en Ordre Général ou en Colonne Routière sont orientées avec le haut du pion face à un côté d'hex. Les unités en Ligne ou en Tirailleur sont orientées avec le faut du pion face à un angle d'hex. Les unités en Désordre, en Plus Grand Désordre ou en Carré ont une orientation globale.



9.1 Règle Générale

9.1.1 Tous les pions dans un même hex doivent faire face à la même direction. L'unité de combat du haut de la pile détermine l'orientation de toutes les unités de combat empilées sous elle si la pile est arrangée de façon ambiguë. Les unités orientées de façon ambiguë sur la carte sont considérées comme étant en Colonne.

9.1.2 Changement d'Orientation : Une unité de combat peut changer son orientation volontairement uniquement pendant le Segment de Manœuvre, et seulement si elle fait partie d'une UM en train de se déplacer, ou si elle se déplace grâce au tirage du marqueur Action Regroupement ou Renforts. Les unités peuvent changer leur orientation de n'importe quel nombre de côtés d'hexs sans dépenser de PM.

9.1.3 Orientation, Mouvement et Combat : Une unité de combat peut entrer, charger, tirer ou faire un assaut uniquement via ses côtés d'hexs de front.

10.0 ZONES D'INFLUENCE

10.1 Règle Générale

Les unités de combat, sauf celles en Colonne Routière, en PGD et l'artillerie Attelée exercent une Zone d'Influence (ZoI) dans les hexs adjacents à ses côtés d'hexs de front.

NOTE : Les Zones d'Influence ne doivent pas être confondues avec les Zones de Charge d'Opportunité (19.14.2), bien qu'elles soient semblables.

10.1.1 Terrain : Les Zones d'Influence ne s'étendent pas dans les terrains obligeant les unités à passer en formation Ordre Général. Elles ne s'étendent pas dans les hexs ni à travers les côtés d'hexs dont l'entrée ou la traversée est interdite aux unités exerçant la Zone d'Influence. Consultez les Règles Exclusives pour les informations concernant le terrain.

NOTE : le terme unités en formation concerne les unités d'infanterie ou de cavalerie en Ligne, en Colonne, ou dans le cas de l'infanterie, en Carré. Et le terme terrain d'Ordre Général concerne le terrain obligeant les unités en formation à y entrer en Ordre Général.

10.1.2 Infanterie et Artillerie : Les unités d'infanterie et d'artillerie doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une Zone d'Influence ennemie.

10.1.3 Cavalerie : Les unités de cavalerie doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une Zone d'Influence de cavalerie ennemie.

10.1.4 Chefs : Les chefs n'exercent pas de Zone d'Influence. Les chefs ne sont pas obligés de s'arrêter lorsqu'ils entrent dans une Zone d'Influence ennemie. Ils peuvent traverser et sortir de n'importe quel nombre de Zones d'Influence pendant leur mouvement, la seule limite étant leur Potentiel de Mouvement.

10.1.5 Réactions d'Opportunité : Le terme Réactions d'Opportunité inclut le Tir d'Opportunité et la Charge d'Opportunité. Les unités de combat dépensant des PM y compris pour changer de formation, dans une Zone d'Influence peuvent déclencher des Réactions d'Opportunité. Le mouvement Involontaire comme la Déroute, le Repli ou la Retraite de Cavalerie, ou la récupération du Désordre ou d'un PGD ne déclenchent *pas* de Réaction d'Opportunité.

NOTE : Entrer dans une Zone d'Influence ne déclenche pas de Tir d'Opportunité, car les PM ont été dépensés avant d'entrer dans l'hex.

10.1.5.1 Déclencheurs Multiples : Si l'action nécessite la dépense de plusieurs PM dans un même hex (comme de la cavalerie changeant de formation), alors une seule Réaction d'Opportunité est déclenchée, et non une pour chaque PM dépensé. Toutefois, plusieurs actions déclencheront plusieurs Réactions d'Opportunité. La Réaction d'Opportunité a lieu avant le mouvement de l'unité effectuant l'action qui a déclenché le tir, excepté ce qui est indiqué ci-dessous. Par exemple, l'unité susmentionnée changeant de formation se fera tirer dessus dans sa formation d'origine, ou une unité sortant d'une Zone d'Influence se fera tirer dessus lorsqu'elle est encore dans cette zone.

10.1.5.2 Réactions d'Opportunité en Rejoignant des Unités Amies : Lorsque des unités en mouvement rejoignent des unités amies dans un hex, les Réactions d'Opportunité déclenchées par des actions dans l'hex où les unités se rejoignent, ont lieu après que les unités en mouvement ont rejoint les unités stationnaires et après leur changement de formation pour correspondre à celle des unités stationnaires.

10.1.6 Infanterie et Artillerie Sortant d'une Zone d'Influence : Les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent sortir d'une Zone d'Influence ennemie du moment que c'est la première action de mouvement de l'unité. C'est-à-dire qu'une unité en mouvement ne peut pas entrer dans une Zone d'Influence ennemie puis tenter d'en sortir. Cependant, elle peut sortir d'une Zone d'Influence pendant son mouvement au cours du Segment de Manœuvre, et peut-être à nouveau en faisant une Retraite avant la Charge, et peut-être à nouveau en faisant une Retraite avant un Assaut, car on considère tout ceci comme des mouvements séparés.

10.1.6.1 Les unités d'artillerie ne peuvent pas passer directement d'une Zone d'Influence ennemie à une autre. Les unités d'infanterie ne peuvent pas se déplacer directement d'une Zone d'Influence ennemie à une autre, sauf dans le cas d'une Avance après Assaut.

10.1.7 Cavalerie Sortant d'une Zone d'Influence : Les unités de cavalerie peuvent sortir volontairement d'un nombre quelconque de Zones d'Influence d'unités d'artillerie et d'infanterie ennemie. La cavalerie peut sortir volontairement d'une Zone d'Influence de cavalerie ennemie uniquement si c'est sa toute première action de mouvement. Les mouvements pendant le Segment de Manœuvre, de Regroupement de Cavalerie (19.1.1 Etape 4) et de Retraite avant la Charge (19.5) sont considérés comme des mouvements séparés et donc la cavalerie peut sortir de la Zone d'Influence de la cavalerie ennemie comme première action de chacune de ces activités.

10.1.7.1 Les unités de cavalerie ne peuvent pas passer directement d'une Zone d'Influence de cavalerie ennemie à une autre, sauf dans le cas d'un résultat d'Avant après Charge.

10.1.8 Retraite Avant Assaut/Retraite Avant Charge : Les unités amies annulent les Zones d'Influence ennemie, dans l'hex de l'unité amie, lorsque des unités Retraitent avant Assaut (16.3) ou Retraitent avant Charge (19.4, 19.5) à partir d'un hex adjacent dans un hex contenant une unité amie.

10.1.9 Retraite à Travers des Zones d'Influence : Les unités de combat qui font un mouvement Involontaire, y compris une Déroute, un Repli (16.7.1) ou une Retraite de Cavalerie (19.9.2) à partir d'une Zone d'Influence ennemie perdent un Incrément par pile pour chacun des hexs qu'elles quittent. Cette perte n'a lieu que lorsque l'unité ou la pille quitte l'hex. Plusieurs piles ennemies projetant des Zones d'Influence dans le même hex n'augmentent pas cette perte au-delà d'un Incrément par pile, pour chaque hex quitté.

10.1.9.1 Retraite à travers des Unités Amies : La présence d'unités amies annule une Zone d'Influence ennemie si des unités amies retraitent à travers elles.

11.0 EMPILEMENT

Il y a une limite aux forces qu'un joueur peut concentrer dans un même hex.

11.1 Règle Générale

La limite d'empilement varie en fonction du terrain et de la formation. Soyez *douloureusement* conscients que les restrictions d'empilement s'appliquent pendant le mouvement. Les chefs, les ADC et les marqueurs n'ont pas de valeur d'empilement et par conséquent ne comptent pas dans la limite d'empilement d'un hex.

11.1.1 Terrain : Le nombre maximum d'Incréments autorisés dans un hex est donné dans la Table d'Empilement. Lorsque le nombre est suivi d'un terme organisationnel, comme « 6 ou un bataillon » alors jusqu'à six Incréments peuvent s'empiler dans cet hex, ou un bataillon quel que soit son nombre d'Incréments, même supérieur à six.

11.1.2 Formation :

- Les unités d'infanterie et de cavalerie ne peuvent jamais s'empiler ensemble volontairement.
- Les unités de cavalerie et d'artillerie ne peuvent jamais s'empiler ensemble volontairement.
- Les unités en tirailleur ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités de Combat qui ne sont pas elles-mêmes en tirailleur. Les unités qui ne sont pas en PGD peuvent traverser librement des unités en tirailleur sans violer les restrictions d'empilement, et réciproquement, mais elles ne peuvent pas terminer leurs mouvements empilées.
- Les unités en Bon Ordre qui terminent leur mouvement volontairement empilées avec des unités en Désordre deviennent aussi en Désordre. Des unités en Bon Ordre peuvent traverser librement des unités en Désordre et réciproquement sans que les unités en Bon Ordre deviennent en Désordre.
- Les unités amies ne peuvent jamais s'empiler avec des unités ennemies.
- A la fin du mouvement, toutes les unités dans un hex doivent être dans la même formation qui est déterminée par l'unité en haut de la pile. Les unités rejoignant une pile doivent se conformer à la formation de l'unité du haut de la pile et doivent payer le changement de formation en entrant dans l'hex. Ceci n'est pas un changement de formation gratuit.

11.1.3 Violation des Limites d'Empilement : Les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs unités volontairement afin de violer les limites d'empilement. Toutefois, cela ne veut pas dire que les unités de combat ne peuvent pas violer les limites d'empilement lors de l'exécution d'un Mouvement Involontaire. Lorsque les limites d'empilement sont violées, soit en dépassant la limite d'empilement, soit en créant une pille illégale comme défini en 11.1.2, consultez le Tableau des Résultats de la Violation de l'Empilement. Toutes les unités dans l'hex qui ne Déroutent pas automatiquement doivent faire un Test de Moral. Lorsque toutes les unités ont fait leur Test de Moral, le réussissant, passant en Désordre ou en Déroute selon le cas, si l'hex est toujours surempilé, alors il faut déplacer suffisamment d'unités afin que celles qui restent dans l'hex atteignent la limite d'empilement maximum pour ce type de terrain.

11.1.4 Déplacement : Un déplacement peut avoir lieu à cause d'une violation d'empilement causé par un Mouvement Involontaire incluant un mouvement de Déroute, une Retraite de Cavalerie et un Repli, ou parce qu'une violation d'empilement a eu lieu à cause d'une Avance après Assaut ou Charge. Le déplacement permet de corriger l'empilement dans l'hex afin qu'il se conforme à la limite d'empilement. La priorité de déplacement des unités est déterminée par l'unité la plus récente à être entrée dans l'hex, ou, si l'unité n'est pas en Bon Ordre (si des unités en Bon Ordre sont empilées avec des unités en Désordre ou en PGD), ou si l'unité est dans le pire ordre (PGD étant pire que Désordre). L'hex vers lequel est déplacé une unité doit être en direction de l'hex de dépôt (pour les unités en PGD), le dernier hex qu'elle a occupé (pour les unités qui sont déplacées suite à un combat), ou dans un hex s'éloignant de l'ennemie (dans le cas d'unités retraitant à travers ou depuis un hex occupé par une unité amie face à une Charge ou un Assaut). Les unités déplacées gardent la même orientation et formation qu'elles avaient avant le déplacement. Les unités déplacées peuvent causer une violation d'empilement dans les hexs où elles sont déplacées. Dans ce cas, elles sont à nouveau déplacées, car ce sont les unités les plus récentes à être entrées dans les hexs.

11.1.4.1 Réactions d'Opportunité : Un déplacement peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

11.1.5 Limites d'Empilement Minimum : Certaines formations nécessitent un nombre d'Incréments minimum avant que cette formation puisse être formée.

11.2 Ordre d'Empilement

L'unité de combat en haut de la pile est considérée comme l'unité du front. Lorsqu'une autre unité rejoint une pile ou entre dans un hex avec une autre unité pour former une pile, alors l'unité en mouvement est placée en bas de la pile. L'unité de combat en bas de la pile est considérée comme étant à l'arrière de la formation. Cela a une importance tactique car c'est l'unité en haut de la pile qui affectera le moral de la pile entière (21.3.1) et qui subira la majorité des pertes (17.1). L'artillerie dételée empilée avec de l'infanterie et qui n'est pas en haut de la pile ne sera pas capable de tirer (18.5.1).

11.2.1 Changer l'Ordre d'Empilement : Seules les unités actives dont le marqueur UM a été tiré, ou les unités ne faisant pas partie d'une UM pendant un Regroupement ce tour, mais qui sont Commandées peuvent changer leur ordre dans la pile. Toutes les unités d'une pile doivent être actives pour pouvoir changer leur ordre d'empilement. Le changement de l'ordre d'empilement ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité.

12.0 ORGANISATIONS TACTIQUES

En plus de l'orientation, les unités de combat sur la carte doivent avoir une Présentation spécifique ainsi qu'une Formation.

12.1 Présentation

Dans les cas où une unité de combat est présentée en bataillons ou en régiment dans les planches de pions, alors une seule des présentations peut apparaître sur la carte. Si les bataillons de l'unité sont sur la carte, alors le pion régiment doit occuper l'espace correspondant sur la Fiche Organisationnelle, ou vice versa.

12.1.1 Décomposition et Recomposition Volontaire des Unités : Les unités de combat peuvent se décomposer et se recomposer volontairement uniquement lorsqu'elles sont actives pendant le Segment de Manœuvre. Le coût pour se décomposer ou se recomposer est le même que pour un changement de formation (ex : 1 PM pour l'infanterie). Les limites d'empilement de l'hex peuvent être violées temporairement du moment qu'elles sont respectées à la fin du mouvement de l'unité. En d'autres termes, elles ne peuvent violer la limite d'empilement de l'hex que s'il leur reste des Points de Mouvement tandis que les autres bataillons bougent pour les rejoindre. Lorsqu'un régiment se décompose, les bataillons doivent avoir suffisamment de Potentiel de Mouvement pour se séparer si la limite d'empilement est dépassée. La décomposition volontaire peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

12.1.2 Décomposition Involontaire : Les unités d'infanterie peuvent être forcées de se décomposer de régiment en bataillons à cause des pertes. Lorsqu'un pion régimentaire atteint 50% de son total de pertes, il doit se décomposer. Cette décomposition est effectuée immédiatement. Le jeu est suspendu jusqu'à ce que le régiment soit décomposé. Cette décomposition ne coûte aucun PM.

12.1.2.1 Lorsqu'un régiment est forcé de se décomposer à cause des pertes, cela est considéré comme un Mouvement Involontaire et ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité.

12.1.2.2 La décomposition n'est pas un déploiement libre pour ces unités. Elles doivent maintenir la même orientation et formation qu'elles avaient avant la décomposition.

12.1.3 Décomposition et Pertes : Lorsqu'un pion régimentaire se décompose en bataillons, toutes les pertes accumulées jusqu'au moment de la décomposition doivent être réparties aussi équitablement que possible entre les bataillons. Si les pertes ne peuvent pas être réparties équitablement, alors les pertes doivent être distribuées en commençant par le bataillon avec la numérotation la plus ancienne (le premier bataillon est toujours le plus ancien, puis le deuxième, etc.).

12.2 Formations

Les unités de combat doivent avoir une formation spécifique lorsqu'elles sont sur la carte. La formation d'une unité représente comment elle est déployée pour le combat et la manœuvre. Le type de terrain dans l'hex peut limiter le type de formation qu'on peut y adopter.

12.2.1 Formations Volontaires : les Formations Volontaires sont celles qu'un joueur peut imposer à ses unités. Il faut dépenser des PM pour les adopter. Comme cela coûte des PM, on ne peut changer de formation que pendant le Segment de Manœuvre lorsque les unités sont actives.

EXCEPTION : Les unités peuvent former un Carré lorsque l'adversaire se déplace (19.7).

Lorsqu'une unité fait un changement de formation ou de présentation volontaire, elle doit dépenser des PM selon le Tableau des Coûts de Changement de Formation. Les changements de formation volontaires peuvent déclencher des Réactions d'Opportunité. Ces Réactions d'Opportunité auront lieu avant le changement de formation.

EXCEPTION : Lorsque des unités rejoignent un hex contenant des unités amie, le changement de formation, obligatoire pour se conformer aux unités déjà dans l'hex, a lieu en premier.

12.2.2 Formations Involontaires : Les Formations Involontaires sont celles qui résultent du jeu. Le Désordre et le PGD sont des formations involontaires qui se produisent suite à un Test de Moral ou à cause d'un combat. L'Ordre Général est une formation involontaire adoptée automatiquement par une unité lorsqu'elle entre dans certains types de terrains. Consultez le Tableau des Effets du Terrain et les Tableaux de Tir Défensif. Cela ne coûte aucun PM et ne déclenche pas de Réactions d'Opportunité.

Formations Volontaires	**Formations Involontaires**
Colonne*	Ordre Général*
Ligne*	Désordre
Carré*	Plus Grand Désordre
Tirailleur*	
Colonne Routière*	
Attelé (artillerie)	
Dételé (artillerie)	

* Les unités dans cette formation sont également automatiquement en Bon Ordre.

NOTE : L'artillerie est toujours soit Attelée, soit Dételée quel que soit l'état de la formation qui peut être en Bon Ordre, en Désordre, ou dans le cas de l'artillerie Attelée, en PGD.

12.2.3 Changement de Formation et Terrain : Les unités de combat qui doivent changer leur formation à cause du terrain où elles entrent pendant le mouvement paient le coût de changement de formation en plus du coût d'entrée dans l'hex.

EXCEPTION : Les unités entrant dans un terrain obligeant à l'Ordre Général paient le coût du terrain uniquement, car entrer en Ordre Général ne coûte aucun PM.

12.2.4 Changement de Formation et Orientation : Lorsqu'une unité de combat (ou une pile) fait un changement de formation, son propriétaire peut librement réorienter le pion (ou la pile) comme il le souhaite dans l'hex, tant que les règles concernant la nouvelle formation (et l'empilement) sont respectées.

12.3 Colonne

La Colonne peut être formée uniquement en terrain clair ou dans les autres terrains autorisés par les Règles Exclusives.

12.3.1 Orientation : Une unité de combat en Colonne fait face à un côté d'hex. Elle a trois côtés d'hexs de front, deux de flancs, et un arrière.

12.3.2 Manœuvre : Les unités d'infanterie en Colonne dépensent des PM pour entrer dans les hexs en se basant sur le coût du terrain indiqué dans le Tableau de Mouvement.

12.3.3 Combat : Les unités d'infanterie en Colonne tirent avec la valeur de Feu imprimée sur la face *spécifique* de leur pion. Seule l'unité de combat du haut d'une pile d'unités en Colonne peut tirer. Lorsqu'une unité d'infanterie en Colonne à été réduite à un seul

Incrément à cause des pertes, alors cette unité tire avec la moitié de sa valeur imprimée. Si elle effectue un Tir d'Opportunité, elle tirera avec la moitié de la moitié de cette valeur, soit un quart de la Valeur de Feu imprimée. Toutes les Valeurs de Mêlée des unités dans l'hex sont additionnées pour l'attaque et la défense. La cavalerie ne tire pas, elle Charge à la place.

12.4 Ligne

Une Ligne ne peut être formée qu'en terrain clair ou tout autre terrain autorisé par les Règles Exclusives.

12.4.1 Orientation : Lorsqu'une unité de combat est en formation Ligne, elle doit faire face à un angle d'hex (ou point). Une unité en Ligne a deux côtés d'hexs de front, deux de flancs et deux d'arrière.

12.4.2 Manœuvre : Les unités d'infanterie déployées en Ligne paient le coût du terrain plus un (+1) PM par hex où elles entrent. La cavalerie déployée en Ligne paie le coût normal d'entrée dans les hexs comme indiqué dans le Tableau de Mouvement.

EXEMPLE : Une unité d'infanterie qui fait une marche de 3 hexs en Ligne dépense 6 PM en supposant que le coût d'entrée de chaque hex soit de 1 PM. La cavalerie paierait 1 PM par hex de terrain clair.

12.4.2.1 Infanterie de la Vieille Garde : Les unités désignées comme Vieille Garde paient (+1 PM) un hex sur deux en commençant au 2ème hex de mouvement lorsqu'elles sont en formation Ligne.

EXEMPLE : une unité d'infanterie de la Vieille Garde qui se déplace en Ligne de 5 hexs en terrain clair dépensera 7 PM pour cela (1er hex = 1 PM, 2ème hex = 3PM, 3ème hex = 4 PM, 4ème hex = 6 PM, 5ème hex = 7 PM).

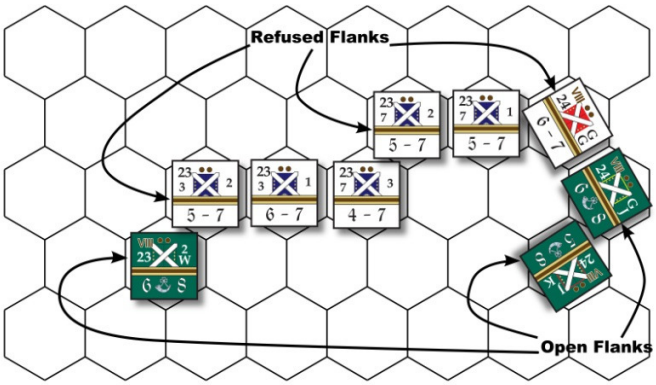
12.4.3 Combat : Les unités d'infanterie en Ligne tirent par Incrément et non avec leur Valeur de Feu imprimée. Jusqu'à 4 Incréments peuvent tirer à partir d'un même hex. Lorsque l'infanterie en Ligne tire, consultez la Table des Effets du Feu et localisez le Multiplicateur de Feu pour le type de l'unité qui tire. Le nombre d'Incréments multiplié par le multiplicateur de feu donne la Valeur de Feu de l'attaque.

EXEMPLE : Trois Incréments d'infanterie française en Ligne multipliés par un Multiplicateur de Feu de trois donne une Valeur de Feu de neuf.

Quel que soit le nombre d'Incréments en Ligne, le maximum qui peut tirer depuis l'hex est quatre. La cavalerie ne tire pas, elle Charge et fait une Mêlée à la place. Toutes les Valeurs de Mêlées des unités dans l'hex sont additionnées pour l'attaque et la défense.

12.4.4 Ligne et Flancs Refusés : La grille hexagonale recouvrant la carte peut forcer une chaîne d'unités en Ligne à présenter artificiellement un flanc exposé. Un hex de flanc est considéré Refusé tant qu'il est aussi un hex de front d'une unité de combat adjacente également en Ligne. Les hexs à la fin d'une série d'unités de combat en Ligne ne peuvent pas être refusés, seuls les côtés d'hexs dans la Ligne d'unités contiguës le peuvent. Les Flancs Refusés sont traités sous tous les aspects comme des côtés d'hexs de front.

Illustration des Flancs Refusés



12.5 Ordre Général

L'Ordre Général est une formation involontaire qui est automatiquement adoptée par des unités de combat lorsqu'elles entrent dans certains terrains. Consultez la Table de Tir Défensif et les Règles Exclusives pour savoir exactement quels terrains obligent les unités à adopter l'Ordre Général. Il n'y a pas de marqueur indiquant l'Ordre Général.

EXCEPTION : Les unités en Colonne Routière, en Désordre ou en PGD ne passent pas en Ordre Général lorsqu'elles entrent dans ces hexs. Toutefois, si elles quittent volontairement la Colonne Routière, ou reviennent en Bon Ordre dans ces hexs, elles adoptent automatiquement un Ordre Général.

12.5.1 Orientation : Une unité en Ordre Général fait face à un côté d'hex. Elle a 5 côtés d'hexs de front et un d'arrière.

12.5.2 Manœuvre : Les unités de combat en Ordre Général dépensent des PM pour entrer dans les hexs en se basant sur le coût du terrain indiqué dans le Tableau de Mouvement. Une unité de combat qui quitte un terrain clair (ou tout terrain n'obligeant pas à l'Ordre Général) pour entrer dans un hex obligeant à l'Ordre Général adopte automatiquement l'Ordre Général sans dépense de PM autre que le coût normal d'entrée dans l'hex. Les unités de combat en Ordre Général qui bougent dans un terrain n'obligeant pas à l'Ordre Général peuvent adopter n'importe quelle formation volontaire en entrant dans le nouvel hex mais doivent payer le coût en PM pour le changement de formation ainsi que le coût en PM d'entrée dans l'hex. Si elles ne peuvent pas payer entièrement le coût en PM, alors elles ne peuvent pas entrer dans cet hex.

EXEMPLE : Un bataillon d'infanterie en Ordre Général sort d'un bois et entre en terrain clair. Le coût d'entrée dans l'hex est de 2 PM : un pour entrer dans l'hex et un autre pour le changement de formation.

12.5.3 Ordre Général et Combat pour l'Infanterie : Seule l'unité de combat du haut de la pile d'unités en Ordre Général peut tirer. Les unités en Ordre Général utilisent la Valeur de Feu imprimée sur la face *spécifique* de leur pion. Toutes les Valeurs de Mêlée des unités dans l'hex sont additionnées pour l'attaque et la défense lorsqu'elles sont en Ordre Général.

EXCEPTION : Les unités en Structure Spéciale ne peuvent compter que 6 Incréments de leur Valeur de Mêlée (16.6.1.1).

12.5.4 Ordre Général et Combat pour la Cavalerie : Lorsqu'elle est en Ordre Général, ou lorsqu'elle charge des unités en Ordre Général, les unités de cavalerie multiplient leur Valeur de Mêlée

par ½. Les unités de cavalerie ne peuvent engager aucun type de Charge lorsqu'elles sont en Ordre Général.

12.5.5 Tir d'Opportunité : Lorsqu'une unité quitte l'Ordre Général, elle doit adopter une autre formation. Si ce changement de formation a lieu dans une Zone d'Influence ennemie, alors on suppose que l'unité a la Valeur de Feu Défensif d'une colonne lorsqu'elle subit un Tir d'Opportunité. Les unités qui sortent d'un terrain d'Ordre Général ne peuvent pas tenter de former un Carré si elles subissent une Charge d'Opportunité. Elles doivent tenter de Tenir face à la Charge.

12.6 Colonne Routière

Lorsqu'une unité est en Colonne Routière, elle est considérée comme se trouvant physiquement sur la route (ou le chemin), quel que soit l'autre type de terrain pouvant se trouver dans l'hex. Des marqueurs de Colonne Routière sont fournis pour indiquer les unités se trouvant en Colonne Routière.

12.6.1 Orientation : Une unité en Colonne Routière a un hex de front (juste devant elle) et un hex d'arrière (juste derrière elle). Tous les hexs restants sont des hexs de flancs. Une unité en Colonne Routière n'a pas de Zone d'Influence.

12.6.2 Empilement : Il ne peut pas y avoir plus d'un pion unité de combat en Colonne Routière dans un hex. Une unité de combat doit être décomposée en ses éléments de Présentation les plus petits afin de pouvoir utiliser la Colonne Routière.

12.6.3 Manœuvre : Les unités en Colonne Routière paient le coût de mouvement pour la Route ou le Chemin pour chaque hex où elles entrent et qui est connecté par le même Chemin ou Route de l'hex quitté. Tous les autres coûts de terrain de l'hex où elles entrent, ou du côté d'hex traversé en entrant dans l'hex sont ignorés.

12.6.4 Combat : Les unités en Colonne Routière ne peuvent ni Tirer ni faire d'Assaut ni de Charge. Le Feu Défensif d'une unité en Colonne Routière est le même que pour la Colonne. Les unités en Colonne Routière qui sont prises d'assaut Déroutent automatiquement. Les unités en Colonne Routière qui sont chargées par la cavalerie Déroutent automatiquement et peuvent être poursuivies (19.11).

12.6.5 Moral : Lorsqu'une unité en Colonne Routière fait un Test de Moral, elle modifie son jet de dés par -12 en plus de tout autre modificateur.

12.7 Carré

Le carré peut être formé uniquement en terrain clair ou tout autre terrain autorisé dans les Règles Exclusives.

12.7.1 Orientation : Les unités en carré ont six côtés d'hexs de front. Comme les carrés n'ont pas d'orientation précise, ils ont une Zone d'Influence dans chacun des six hexs qui leurs sont adjacents.

12.7.2 Manœuvre : Comme un carré n'a pas d'orientation précise, il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les unités d'infanterie en carré paient le coût du terrain (+1) PM par hex où elles entrent. Les carrés ne peuvent pas entrer dans des hexs contenant un terrain interdisant à une unité de former un carré.

12.7.3 Empilement : Former un carré nécessite un minimum de trois Incréments d'infanterie. L'artillerie présente dans l'hex ne compte pas dans ce minimum.

12.7.4 Feu : Les unités d'infanterie en carré tirent par Incrément et non avec leur Valeur de Feu imprimée. L'artillerie utilise sa Valeur de Feu. Jusqu'à 9 Incréments d'infanterie, en plus de toute artillerie dans l'hex, peuvent tirer depuis un carré. Les carrés peuvent faire jusqu'à trois Attaques de Feu dans trois hexs adjacents non contigus pendant le Segment de Tir. Si de l'artillerie est dans le carré, alors elle seule peut aussi tirer en utilisant la même configuration pendant le Marqueur Action Artillerie.

EXEMPLE : L'unité de combat dans le diagramme suivant peut faire des Tirs contre des unités ennemies occupant trois hexs appartenant aux angles du triangle, ou contre des unités occupant les trois hexs sur les côtés du triangle. Ou bien elle peut faire une attaque contre une unité dans un angle et le côté non adjacent à cet angle, et vice versa.

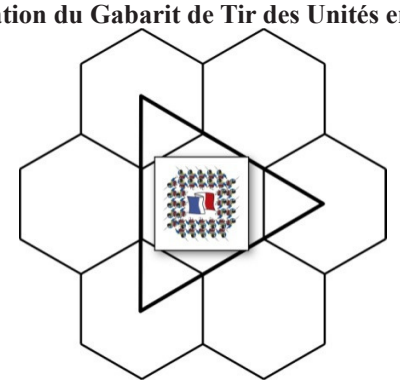
Lorsque des unités en carré tirent :

1) Jusqu'à 9 Incréments d'infanterie dans l'hex peuvent tirer, multipliez ce nombre par le Multiplicateur de Feu que vous trouverez dans les Tableaux des Effets du Feu.

NOTE : Si des unités avec différents Multiplicateurs de Feu sont empilées dans le Carré, chaque valeur sera multipliée séparément, puis les résultats seront additionnés.

2) Ajoutez à ce total la Valeur de Feu de toute artillerie empilée dans le Carré. L'artillerie doit être en haut de la pile pour pouvoir tirer. Appliquez les modificateurs de Tir à Bout Portant (18.6.1).
3) Lorsque vous avez calculé le total final, divisez-le par trois. Le résultat donnera la Valeur de Feu de chaque attaque.

Illustration du Gabarit de Tir des Unités en Carré



12.7.5 Mêlée : Toutes les Valeurs de Mêlée des unités dans l'hex sont additionnées pour l'attaque et la défense.

12.7.5.1 La cavalerie qui engage une Mêlée contre un carré voit sa Valeur de Mêlée multipliée par ½.

12.7.5.2 L'infanterie qui prend d'Assaut un Carré voit sa Valeur de Mêlée multipliée par 3/2. Les unités en défense contre un Carré en assaut ne modifient pas leur Valeur de Mêlée de cette façon.

12.7.6 Carré et Moral : Quelles que soient les autres conditions pouvant affecter les unités en Carré, leurs jets de dés de Tests de Moral seront toujours améliorés de 6 juste parce qu'elles sont en Carré.

EXCEPTION : Les unités tentant un Jet de Rapprochement n'améliorent pas leur Moral parce qu'elles sont en Carré.

12.8 Tirailleur

Seules certaines unités d'infanterie peuvent se mettre en Tirailleur. Les unités d'infanterie avec une Portée éventuellement accompagnée d'un cône sur leur face *spécifique* ont le potentiel pour se déployer en Tirailleur. Aucun marqueur n'est utilisé pour indiquer les unités en Tirailleur, à la place, les unités sont déployées retournées sur la carte, avec leur face *spécifique* visible.

12.8.1 Orientation : Les unités en Tirailleur font toujours face à un angle d'hex. Une unité en Tirailleur a quatre côtés d'hexs de front et deux de flancs (pas de côté d'hex d'arrière).

12.8.2 Manœuvre : Les Tirailleurs paient le coût de mouvement indiqué pour les tirailleurs sur le Tableau de Mouvement.

12.8.2.1 Empilement : Les Tirailleurs peuvent volontairement traverser, ou Retraiter avant Assaut/Charge à travers des hexs contenant d'autres unités amies qui ne sont pas en PGD sans violer les restrictions d'empilement. Les hexs contenant des tirailleurs peuvent voir passer une retraite ou un mouvement d'unités amies qui ne sont pas en PGD sans violer les restrictions d'empilement (11.1.2).

12.8.3 Tirailleurs et Zone d'Influence : La Zone d'Influence pour l'infanterie en Tirailleur est limitée aux hexs de front adjacents, même si elle a une portée de deux.

12.8.4 Tirailleurs et Assaut : L'infanterie déployée en Tirailleur peut être capable de Retraiter Avant Assaut (16.3). Si un chemin de retraite valide existe, elle doit Retraiter Avant Assaut lorsqu'elle est prise d'assaut par des unités n'étant pas en Tirailleur. Elle peut, au choix du propriétaire, tenter de Retraiter Avant Assaut ou de faire un Jet pour Tenir lorsqu'elle est prise d'assaut uniquement par des Tirailleurs.

12.8.4.1 L'infanterie en Tirailleur voit sa Valeur de Mêlée multipliée par ½.

12.8.5 Tirailleurs et Charge : Lorsque de la cavalerie charge de l'infanterie en Tirailleur, celle-ci peut tenter de Retraiter Avant la Charge (19.4). Sinon, elle ne peut pas Tenir face à la Charge, mais elle doit Dérouter lorsque la cavalerie arrive adjacente, et elle peut être Poursuivie (19.11).

12.8.6 Tirailleurs et Feu : Les unités d'infanterie en Tirailleur tirent par Incrément. Jusqu'à trois Incréments peuvent tirer à partir d'un même hex. Seule l'infanterie avec une Portée de « 2 » imprimée sur son pion peut passer en Tirailleur. Cela implique, qu'elle peut engager un tir sur une cible à deux hexs de distance. Elle ne peut faire que des tirs contre des cibles à deux hexs de distance lorsqu'elle est en Tirailleur. Toutefois, la Valeur de Feu des attaques à deux hexs de distance est réduite de moitié (x ½) à moins que l'unité qui tire ne soit équipée de fusils. Voir les Règles Exclusives pour savoir quelles sont les unités équipées de fusils.

12.9 Désordre

Les unités peuvent être en Désordre dans n'importe quel type de terrain. Le Désordre est une Formation Involontaire. Lorsqu'une unité passe en Désordre, cela est considéré comme un changement de formation involontaire et ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité.

12.9.1 Orientation : Lorsqu'une unité de combat est en Désordre, elle n'a pas de formation précise, par conséquent elle a six côtés d'hexs de front.

12.9.2 Manœuvre : Les unités de combat en Désordre réduisent de moitié le Potentiel de Mouvement imprimé sur la face *générale* de leur pion. Les unités passant en Désordre au cours de leur mouvement ont le reste de leur Potentiel de Mouvement réduit de moitié. Comme elles ont six côtés d'hexs de front, elles peuvent bouger dans n'importe quelle direction, et paient le coût d'entrée dans les hexs ou de traversée des côtés d'hexs comme indiqué dans le Tableau de Mouvement pour le type de l'unité correspondant : infanterie, cavalerie ou artillerie.

12.9.3 Combat : Les unités d'infanterie et d'artillerie en Désordre tirent avec la moitié de la valeur imprimée sur la face *spécifique* de leur pion. Si elles exécutent un Tir d'Opportunité, cette valeur est à nouveau réduite de moitié (soit ¼ de la Valeur de Feu imprimée). Seule l'unité en haut d'une pile d'infanterie en Désordre peut tirer. Les unités en Désordre peuvent faire un Assaut. Les unités en Désordre voient leur Valeur de Mêlée réduite de moitié. La cavalerie en Désordre ne peut pas engager de Charge, mais si elle passe en Désordre au cours de la Charge, elle continue la Charge dans cet état réduit.

12.9.4 Moral : Les unités en Désordre modifient leurs jets de Tests de Moral par -3, en plus de tout autre modificateur.

12.9.5 Une unité en Désordre le reste jusqu'à ce que :

1) Elle passe à nouveau en Désordre. En d'autres termes, si elle rate un Test de Moral en combat (ou autre), ou subit un résultat causant un Désordre alors qu'elle y est déjà. Un second Désordre entraîne la Déroute (PGD) de l'unité à la place ; ou
2) Elle reçoit un résultat AR ou DR sur la Table d'Assaut et Mêlée.
3) Elle réussit un Test de Moral et par conséquent revient en Bon Ordre pendant le Segment de Réorganisation.

12.10 Plus Grand Désordre (PGD)

Les unités peuvent être en PGD dans n'importe quel type de terrain. Le PGD est une Formation Involontaire. Lorsqu'une unité passe en PGD cela est considéré comme un changement de formation involontaire et ne déclenche pas de Réactions d'Opportunité.

12.10.1 Orientation : Comme les unités en Désordre, les unités en PGD n'ont pas d'orientation particulière. Toutefois, les unités en PGD n'ont pas de Zone d'Influence.

12.10.2 Manœuvre : Déroute ou Dérouter sont des termes qui décrivent le type de mouvement effectué par les unités en PGD. Au moment où une unité entre en PGD, elle Déroute en s'éloignant de l'événement qui l'a causé en utilisant les priorités définies en

13.2.4. Les unités en PGD peuvent bouger uniquement au moment de leur passage en PGD, ou lorsqu'elles exécutent une Déroute suite au résultat d'une Mêlée ou pendant le Segment de Réorganisation (21.1). Les unités en PGD ne se déplacent jamais volontairement, ni ne peuvent changer de formation sauf lorsqu'elles repassent en Bon Ordre. Lorsqu'une unité en PGD se déplace, sont Potentiel de Mouvement est égal au Potentiel de Mouvement imprimé sur la face *général* du pion multipliée par 1,5.

12.10.3 Combat : Les unités en PGD ne peuvent pas Tirer ni faire d'Assaut ni de Charge. Elles ne font jamais de Jet pour Tenir. Elles Déroutent toujours lorsqu'elles sont prises d'Assaut. Lorsqu'elles sont la cible d'une Charge, suivez la Procédure de Charge de Cavalerie contre PGD en Mêlée (19.1.4).

12.10.4 Moral : Les unités en PGD voient leur jets de Tests de Moral modifiés par -6, en plus de tout autre modificateur. La seule fois où elles font un Test de Moral, c'est lorsqu'elles tentent de revenir en Bon Ordre pendant le Segment de Réorganisation.

12.11 Plat Ventre Britannique

Pendant le Segment de Manœuvre, n'importe quelle unité d'infanterie Britannique ou KGL ne se trouvant pas dans une Zone d'Influence ennemie peut choisir de se jeter à plat ventre ou de se relever dans le cadre de son mouvement. Les unités peuvent aussi se jeter à plat ventre ou se relever pendant le Marqueur de Regroupement en respectant les règles d'Empilement, d'Orientation et de Formation du Marqueur Regroupement. Les unités à plat ventre reçoivent un marqueur « Prone ».

12.11.1 Mouvement : Il n'y a pas de coût en point de mouvement pour se mettre à plat ventre ou se relever (donc retirer le marqueur « Prone »). Les unités à plat ventre ne peuvent ni bouger, ni changer d'orientation ni changer de formation. Pour faire l'une de ces actions, elles doivent d'abord se relever. Pendant le même mouvement, les unités peuvent se relever, bouger puis se remettre à plat ventre sans pénalité.

12.11.2 Terrain : Les unités ne peuvent se mettre à plat ventre que dans des hexs de terrain Clair, Fermettes & Maisons, ou Terre Cultivée.

12.11.3 Empilement : L'empilement maximum dans un hex avec un marqueur Prone est un bataillon (et sa compagnie légère). Une pile mixte d'unités Britanniques et/ou KGL avec d'autres unités non Britanniques ne peut pas se mettre à plat ventre. Une pile d'infanterie et d'artillerie ne le peut pas non plus.

12.11.4 Formation : Les unités peuvent être dans n'importe quelle formation volontaire sauf en Colonne Routière avant de se mettre à plat ventre ou lorsqu'elles y sont. Les unités gardent leur formation et leur orientation lorsqu'elles se relèvent.

12.11.5 Feu : Les unités à plat ventre ne peuvent pas tirer. Seuls l'artillerie et les tirailleurs (infanterie et cavalerie) peut tirer sur des unités à plat ventre. Les unités à plat ventre ne sont pas soumises aux attaques de ricochets d'artillerie. Les unités à plat ventre derrière un côté d'hex de barricade ou de mur ou dans des hexs de terre cultivée ne sont pas visibles et ne peuvent donc pas être prises pour cible par des unités ennemies effectuant un Feu. Les unités à plat ventre ont leur valeur de Feu Défensif augmentée de deux (+2) dans tous les autres types de terrains.

12.11.6 Assaut : Lorsqu'elles sont prises d'assaut, les unités à plat ventre reçoivent un modificateur de +3 à leur Jet pour Tenir. Les unités prenant d'assaut des unités à plat ventre ont un modificateur de -6 à leur Jet de Rapprochement. Les unités à plat ventre qui tiennent face à un Assaut doivent retirer leur marqueur Prone juste avant l'étape de *Feu Offensif et Défensif* (elles doivent se relever pour tirer efficacement), cela signifie qu'elles n'auront pas le modificateur de +2 à leur valeur de Feu Défensif pendant cette étape, parce qu'elles sont maintenant debout.

12.11.7 Charge : Les unités à plat ventre dans la Zone de Charge d'une unité de cavalerie ennemie active peuvent exercer les mêmes options que les unités debout (par exemple former un Carré), mais elles doivent d'abord retirer leur marqueur Prone.

13. MOUVEMENT

L'acte physique du mouvement sur le champ de bataille est une fonction du Potentiel de Mouvement imprimé de l'unité ou du chef, de la formation, des Zones d'Influence et du coût d'entrée de l'hex ou de traversée du côté d'hex.

13.1 Règle Générale

Lorsqu'un marqueur ou une UM est tiré, son propriétaire peut bouger autant ou aussi peu des unités constituant cette UM, comme il le souhaite. De même, lorsqu'un Marqueur Action est tiré, son propriétaire peut bouger autant ou aussi peu d'unités éligibles pour bouger avec ce Marqueur Action. Les unités peuvent bouger d'autant d'hexs qu'elles le souhaitent, en fonction de leur Potentiel de Mouvement, du terrain, des Zones d'Influence et des coûts de changement de formation. Pendant ce temps, le joueur hors phase peut bouger ses unités uniquement en réaction à l'activité amie comme en 13.1.10.

13.1.1 Toutes les unités de combat et les chefs ont un Potentiel de Mouvement (le chiffre en bas à droite sur la face *générale* des pions) exprimé en termes de Points de Mouvement (PM) qui sont basés sur le type d'unité et sa formation comme indiqué dans le Tableau de Mouvement. Ces PM sont dépensés lorsque le pion passe d'un hex à un autre, ou change de formation ou de présentation dans l'hex. Maintenez un compte courant du Potentiel de Mouvement au fur et à mesure de la dépense des points de mouvement. Tous les hexs ont un coût en PM qui varie selon le terrain qui y est représenté. Certains côtés d'hexs ont aussi un coût de mouvement qui sera ajouté au coût d'entrée de l'hex.

13.1.2 Les PM non dépensés ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre, ni ne peuvent être transférés à d'autres pions.

13.1.3 Les unités doivent suivre la grille hexagonale et ne peuvent pas sauter d'hexs.

13.1.4 Un joueur doit terminer le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de pouvoir commencer le mouvement d'une autre.

EXCEPTION : Les chefs peuvent entrer dans un autre hex et accompagner les unités qui s'y trouvent (13.1.8.3).

13.1.5 Unités Ennemies : Les unités ne peuvent pas entrer dans des hexs contenant des unités de combat ennemies. Les unités peuvent entrer dans des hexs occupés uniquement par des chefs ennemis (8.1.4).

13.1.6 Zones d'Influence : Les unités d'infanterie et d'artillerie cessent leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une Zone d'Influence ennemie (10.1.2). Les unités de cavalerie cessent leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une Zone d'Influence de cavalerie ennemie (10.1.3).

13.1.7 Orientation : Les unités de combat bougent *volontairement* uniquement à travers leurs côtés d'hexs de front pour entrer dans des hexs de front adjacents. Les chefs n'ont pas d'orientation et peuvent donc se déplacer dans n'importe quelle direction.

13.1.8 Empilement : Les unités bougent individuellement ou en pile. Les règles d'empilement s'appliquent pendant tous les types de mouvements (11.0).

13.1.8.1 Le Potentiel de Mouvement d'une pile est égal au Potentiel de Mouvement le plus bas des unités de la pile.

EXCEPTION : Les chefs peuvent, s'ils le désirent, adopter le PM de la pile, quel que soit leur propre PM de chef (8.1.5).

13.1.8.2 Pour entrer dans un hex, une pile doit payer le coût de mouvement le plus élevé pour les unités qui la constituent.

13.1.8.3 Récupérer des Unités : Les unités de combat ne peuvent pas récupérer d'autres unités pour les ajouter à leur pile pendant leur mouvement.

EXCEPTION : Les chefs peuvent bouger dans un hex contenant des unités de combat et si ces unités se déplacent ensuite, il doit les accompagner pendant toute la durée de leur mouvement.

13.1.8.4 Laisser des Unités : Une pile peut laisser des unités pendant son mouvement. Les unités qui sont laissées sur place ne peuvent plus faire de mouvement volontaire pendant ce segment.

13.1.9 Effets du Terrain sur le Mouvement : Selon le Tableau de Mouvement, chaque hex et élément de côté d'hex coûte des PM pour y entrer ou le traverser. Une unité doit payer l'intégralité du coût d'entrée dans un hex avant de pouvoir y entrer.

13.1.9.1 Les unités ne peuvent ni entrer dans, ni traverser des hexs et des côtés d'hexs de terrain infranchissable.

13.1.9.2 Routes et Chemins : Le coût de mouvement d'une Route ou d'un Chemin ne peut être utilisé qu'en Colonne Routière. Pour bénéficier du coût de mouvement d'une Route ou d'un Chemin, les unités en Colonne Routière doivent entrer dans un hex via un côté d'hex de Route ou de Chemin.

13.1.10 Restrictions : Pendant le Segment de Manœuvre, tant qu'une unité appartenant à une UM n'est pas activée (grâce au tirage de son UM dans la tasse) elle ne peut pas dépenser des PM volontairement, sauf dans les cas listés ci-dessous :

1) Charge d'Opportunité (si cavalerie formée).
2) Retraite avant une Charge (si infanterie en Tirailleur ou si cavalerie légère chargée par cavalerie lourde).
3) Former un Carré si dans un rayon de 4 hexs d'une cavalerie ennemie active.
4) Regroupement ou Poursuite de cavalerie.
5) Activités du tirage du Marqueur Regroupement ou Chef.

13.2 Mouvement Involontaire

Le Mouvement Involontaire prend place en tant que résultat d'une Mêlée ou d'un Tir qui oblige un camp à Dérouter ou à se Replier (16.7.1), que ce soit la conséquence d'un DR ou AR sur la Table de Mêlée ou un second Désordre suite à un Test de Moral raté ou un résultat AD# ou DD# sur la Table de Mêlée. Le Repli de Cavalerie est également considéré comme un Mouvement Involontaire (19.9.2). Au moment ou une unité se replie ou passe en PGD et effectue un mouvement de Déroute, ce mouvement est considéré comme involontaire et ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité que son mouvement l'entraîne ou non à travers des Zones d'Influence d'unités ennemies.

13.2.1 Tous les coûts en PM s'appliquent lorsqu'une unité effectue un Mouvement de Repli ou de Déroute. Lorsqu'une unité se replie, elle retraite du nombre d'hexs indiqué, quel qu'en soit le coût en PM, mais il n'est pas autorisé de violer les règles de retraite qui suivent, et ce mouvement est soumis aux obligations de Chemin de Retraite. Les unités d'infanterie qui Déroutent utilisent le coût en PM de l'infanterie. Les unités de cavalerie qui se Replient ou qui Déroutent utilisent les coûts en PM de la cavalerie. Les unités d'artillerie attelées qui Déroutent utilisent les coûts en PM de l'artillerie.

13.2.2 Les unités qui retraitent ne peuvent pas retraiter à travers des unités de combat ennemies. Elles peuvent retraiter à travers des chefs ennemis qui sont seuls dans leur hex.

13.2.3 Les unités qui retraitent ne peuvent pas entrer dans des terrains qui leur sont interdit en mouvement normal.

13.2.4 Chemin de Retraite : Les unités qui retraitent doivent suivre un chemin de retraite qui doit adhérer à l'ordre de priorité qui suit :

1) Les unités qui retraitent doivent terminer leur retraite en s'étant éloignées de leur point de départ.
2) Chaque hex où entre l'unité ne doit pas être adjacent à plus d'un autre hex du chemin de retraite.
3) Si plusieurs chemins de retraite sont possibles, les unités qui retraitent doivent bouger de façon à ne pas se rapprocher d'une unité ennemie.
4) Les unités qui retraitent bougeront à travers le terrain le moins coûteux disponible (en termes de PM).
5) Les unités qui retraitent ne traverseront pas une unité amie si cela peut être évité.
6) Les unités qui retraitent doivent bouger vers un terrain non clair.
7) Les unités qui retraitent doivent bouger vers leur hex de dépôt.

Les unités qui retraitent ne violeront aucune des priorités précédentes sauf si aucune autre alternative n'est possible. Il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour les unités qui Déroutent si elles ne peuvent pas respecter la liste ci-dessus (autre qu'éventuellement forcer d'autres unités à consulter le Tableau des Résultats des

Violations de l'Empilement au point 5 ci-dessus). Les unités qui retraitent mais qui ne peuvent pas terminer leur mouvement de retraite se rendent.

EXCEPTION : Les unités en Déroute à qui il reste des PM mais pas suffisamment pour entrer dans un nouvel hex ne se rendent pas sauf s'il y a une unité ennemie qui n'est pas en PGD adjacente.

14.0 LIGNE DE VUE (LDV)

Si une unité de combat peut en voir une autre alors il existe une Ligne de Vue (LDV) vers cette unité de combat, et vice versa.

14.1 Règle Générale

Une ligne de vue s'étend entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex de la cible (utilisez un bout de fil ou une règle transparente pour la détermination). Une unité de combat a toujours une LDV vers un hex adjacent. Une LDV vers une unité de combat est obligatoire pour :

1) Tirer sur cette unité de combat.
2) Déclarer que cette unité de combat est la cible d'une Charge.
3) Former un Carré en réaction si c'est une unité d'infanterie dans un rayon de 4 hexs d'une cavalerie ennemie *active.*

14.1.1 LDV Bloquée : Si l'un des éléments suivants interfère avec le chemin d'hexs nécessaire pour établir une LDV vers une unité ennemie, alors la LDV n'est pas établie.

1) Tout terrain indiqué comme bloquant la LDV dans les Règles Exclusives.
2) Côtés d'hexs de pente (14.2).
3) Unités de combat qui ne sont pas en Carré ni en Tirailleur.

EXCEPTION : Une unité pour qui la LDV est bloquée ne peut pas elle-même bloquer la LDV.

14.1.2 Tir à Travers des Unités de Combat : Les unités de combat ne peuvent jamais tirer à travers d'autres unités de combat amies lorsqu'une LDV passe à travers elles.

14.1.3 Tir Par-dessus des Unités de Combat : Les unités de combat ne peuvent jamais tirer par-dessus des unités de combat amies, mais elles peuvent tirer par-dessus des unités de combat ennemies sous les conditions de l'Elévation.

14.1.4 LDV et Côtés d'Hexs : Si la LDV passe exactement le long d'un côté d'hex d'un terrain bloquant ou d'une unité, alors la LDV est bloquée.

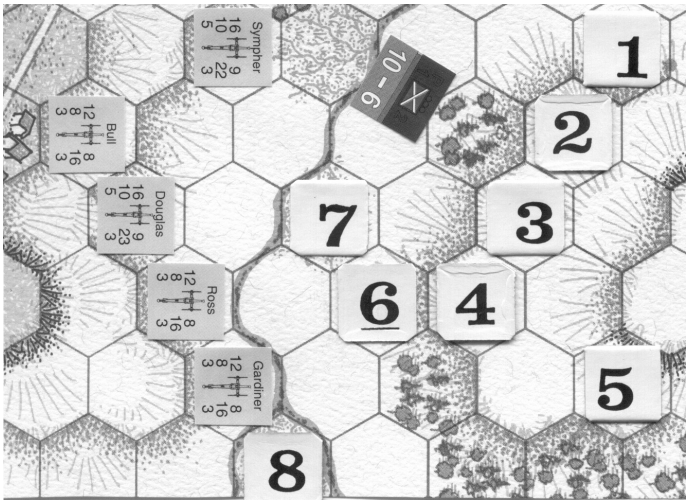
14.2 Elévation

Un côté d'hex de pente représente de légères ondulations du terrain et non des falaises ou des montagnes. Donc, un côté d'hex de pente ne représente rien de plus que le passage d'un terrain inférieur à un terrain supérieur, et vice versa.

14.2.1 Lorsqu'une LDV traverse un côté d'hex de pente, elle *peut* être bloquée par le changement d'élévation. Si l'unité qui tire et la cible sont à des élévations différentes et qu'il y a un terrain bloquant potentiel ou des unités de combat entre elles, comme indiqué en 14.1.1, alors la LDV est dégagée uniquement si l'obstacle intermédiaire est plus proche de l'unité de combat la plus élevée.

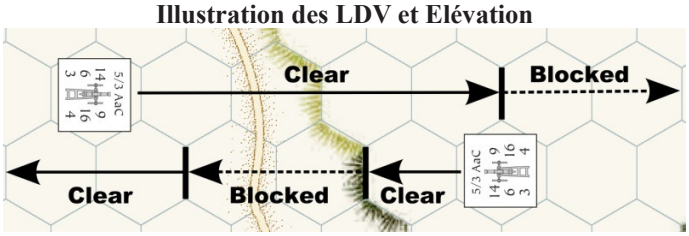
14.2.2 Une unité de combat a toujours une LDV dégagée vers un hex adjacent, quel que soit son élévation.

Illustration des LDV



EXEMPLE : La batterie Sympher peut uniquement tirer sur l'unité ennemie 7. La cible 6 est bloquée par l'unité 7. Toutes les autres cibles sont bloquées par l'unité amie Portugaise en ligne dans 2 hexs, quelle que soit la différence d'élévation. La batterie Bull peut tirer sur les unités 3, 4 et 7. Les cibles 3 et 4 sont éligibles malgré la présence de l'unité 7, parce que le tir par-dessus des unités ennemies est autorisé (14.1.3). Si l'unité 7 était une unité amie, la batterie Bull ne pourrait pas tirer sur les unités 3 et 4. Bull ne peut pas tirer sur l'unité 5 ; elle peut tirer par-dessus les unités 6 et 7, mais pas l'unité 4. Bull ne peut pas tirer sur l'unité 6 parce que la LDV passe sur le côté d'hex d'un hex contenant une unité amie (Douglas). La batterie Douglas peut tirer sur les unités ennemies 6 et 7 uniquement. Les unités ennemies 3 et 4 sont bloquées parce que la LDV passe à travers l'unité 7, qui n'est pas plus proche de l'unité la plus élevée. La batterie Ross peut tirer sur les unités ennemies 4, 6 et 7. L'unité 4 est une cible éligible parce qu'elle est en haut de la pente et l'unité 6 est plus proche de l'unité la plus élevée. La batterie Gardiner peut tirer uniquement sur l'unité ennemie 8 parce qu'elle est adjacente (15.5.1). Les unités ennemies 4, 6 et 7 ne sont pas éligibles à cause de la présence de l'unité 8. Si l'unité ennemie 8 n'était pas là, l'unité 5 serait quand même bloquée par les arbres.

Illustration des LDV et Elévation



15.0 FEU

15.1 Règle Générale

Le Feu est dirigé contre un hex et non une unité de combat particulière. A la base, le feu est résolu en comparant les facteurs de feu de toutes les unités qui attaquent un hex donné au terrain dans l'hex cible et la formation de l'unité déployée dans cet hex, en lançant les dés et en localisant le résultat sur la Table de Feu. Il existe trois types de Feux : Le Tir, le Tir d'Opportunité et le Feu Offensif/Défensif pendant le Segment d'Assaut.

15.2 Valeur de Défense

La Valeur de Défense dans un hex est déterminé par :

1) Le type de l'unité de combat cible (infanterie, cavalerie ou artillerie), et ;
2) La formation adoptée par l'unité (Ligne, Colonne, Carré, Tirailleur, etc.), et ;
3) Le terrain dans l'hex cible (clair, bois, ville, etc.).

Pour déterminer au mieux la Valeur de Défense, utilisez l'ordre donné ci-dessus. La Valeur de Défense peut aussi être affectée par l'orientation du pion dans l'hex (si l'attaque est en enfilade ou non), et la taille de la cible (la densité augmente avec un grand nombre d'hommes/Incréments dans l'hex). Ceci et d'autres modificateurs sont résumés dans les Tables de Feu et de Valeur de Défense.

15.3 Valeur de Feu

La Valeur de Feu d'une unité d'infanterie est déterminée par :

1) Sa nationalité (et non son camp).
2) Son type de troupe (ligne, légère, jäger, schützen, chasseur, gard, fusilier, grenadier, etc.).
3) Sa formation tactique (Ligne, Colonne, Tirailleur, etc.).
4) Dans certains cas, le nombre d'hommes qui tirent (combien d'Incréments dans le cas d'unités en Ligne, Carré et Tirailleur, mais pas en Colonne, en Ordre Général ou en Désordre).

Croisez ces variables dans le Tableau des Effets du Feu. Le résultat est un Multiplicateur de Feu (x2 par exemple) ou un résultat indiquant « imprimé ». Le nombre d'Incréments qui tirent multiplié par le Multiplicateur de Feu donne la Valeur de Feu de l'unité qui attaque. Un résultat « printed » indique d'utiliser la Valeur de Feu imprimée sur la face *spécifique* du pion de l'unité. Ce nombre est la Valeur de Feu des unités tirant en Colonne, en Ordre Général ou en Désordre. Les modificateurs de feu sont cumulatifs (ex : les unités en Désordre qui font un Tir d'Opportunité ont leur Valeur de Feu divisée par quatre).

EXEMPLE : Supposons qu'il y a trois Incréments d'infanterie Légère Française en Tirailleur. En croisant la ligne « French Légère » avec la colonne Tirailleur sur la Table des Effets du Feu, cela donne un Multiplicateur de Feu de x3. La Valeur de Feu est donc de neuf (3x3=9). S'ils étaient en Colonne, leur Valeur de Feu serait leur valeur « imprimée » de huit.

15.4 Résolution d'un Feu

La Valeur de Feu totale de toutes les unités tirant dans un hex cible est divisée par la valeur de Défense de l'hex. Le résultat est exprimé par un rapport, arrondi au rapport inférieur le plus proche.

EXEMPLE : Si la Valeur de Feu est de 18 et la Valeur de Défense est de 7, alors le résultat sera 2,57 : 1. Arrondissez les fractions à la colonne de rapport inférieur la plus proche sur le Tableau de Feu, soit 2,5 : 1. Lancez les dés. Ce résultat est modifié par les modificateurs de feu qui s'appliquent, puis déterminez le résultat dans la colonne 2,5 : 1.

Une unité peut se faire tirer dessus un nombre de fois indéterminé au cours d'un tour ; elle peut subir un Tir d'Opportunité pendant son mouvement ou un Feu Défensif pendant une Charge de Cavalerie ; elle peut se faire tirer dessus avec le Marqueur d'Action Artillerie ; elle peut se faire tirer dessus pendant le Segment de Feu, elle peut se faire tirer dessus pendant le Segment d'Assaut avec un Feu Offensif ou Défensif.

15.4.1 Un Hex Cible, Une Attaque : Un hex peut être la cible intentionnelle d'un Feu une seule fois par Segment de Tir.

15.4.2 Feux Combinés : Un hex peut se faire tirer dessus par plusieurs unités depuis différents hexs, du moment que chaque unité a une LDV vers l'hex cible, et que toutes les Valeurs de Feu sont additionnées.

15.4.3 Rapport Minimum : Un Feu avec un rapport inférieur à 1 : 3 ne peut pas être effectué. Les Feux supérieurs à 10 : 1 sont résolus dans la colonne 10 : 1.

15.5 Feu

Les échanges de feux ont lieu pendant le Segment de Tir, le Segment d'Assaut et pendant le Marqueur Action Artillerie lorsqu'il est tiré au cours du Segment de Manœuvre (dans ce cas, il s'agit uniquement d'un échange de feux d'artillerie). On considère que les feux ont lieu simultanément. Une unité de combat tire avec la force (et l'orientation/formation) qu'elle avait au début du Segment de Feu, ignorant temporairement les pertes qu'elle aurait pu subir précédemment au cours de ce même Segment de Tir ainsi que les résultats de changements de formation obligatoires, de Désordre ou de Déroute demandés suite à ces pertes.

15.5.1 Arc de Feu : Les unités de combat ne peuvent tirer qu'à travers leur orientation de front et doivent avoir une LDV vers les cibles qui ne sont pas adjacentes. Tout hex cible à portée de l'unité qui tire peut se faire tirer dessus.

EXCEPTION : Toutes les unités doivent tirer sur une unité adjacente si possible, sans tenir compte d'une cible plus « opportune » se trouvant ailleurs.

15.5.2 Une Seule Attaque par Hex qui Tire : Un hex ne peut tirer qu'une seule fois pendant le Segment de Tir.

EXCEPTION : Unités en Carré (12.7.4).

15.5.3 Infanterie en Assaut : L'infanterie en assaut et leurs cibles ne font pas de Feux pendant le Segment de Tir. A la place elles effectuent un Feu Offensif et Défensif pendant le Segment d'Assaut.

15.6 Tir d'Opportunité

Le Tir d'Opportunité a lieu lorsqu'une unité dépense des PM dans, ou sort d'une Zone d'Influence d'infanterie ou d'artillerie ennemie (10.1.5). N'importe quel nombre de piles peut faire un Tir d'Opportunité sur une même pile dans un hex qui est dans la Zone d'Influence de toutes ces piles, mais comme pour les Feux, toutes les forces de tir doivent être combinées en une seule Valeur de Feu. Tous les Tirs d'Opportunité sont effectué avec la force réduite de moitié.

15.6.1 Empilement : Lorsqu'une unité en mouvement est temporairement empilée avec une autre unité et qu'un Tir d'Opportunité est déclenché, utilisez la Valeur de Défense de l'unité en mouvement pour déterminer le rapport. C'est l'unité en mouvement qui subit toutes les pertes causées par le Feu.

15.7 Cibles Massives (Densité de la Cible)

Tout hex cible qui contient plus de neuf Incréments est une cible massive. Bien que les Incréments d'artillerie valent six fois les Incréments d'infanterie en ce qui concerne l'empilement, ils ne comptent pas de la même façon pour la densité de cible (18.3). Les jets de Tirs contre des cibles massives sont modifiés par +1 par Incrément supérieur à neuf dans l'hex cible.

EXEMPLE : Un hex cible contenant 15 Incréments modifiera le jet de Tir par +6 (ex : un jet de 32 deviendrait 42).

15.7.1 Effets de la Densité de la Cible : Pour refléter l'avantage des attaques en enfilade, modifiez la Valeur de Défense de l'hex comme suit :

1. **Enfilade :** Lorsqu'une unité en Ligne se fait tirer dessus par un côté d'hex de flanc, la Valeur de Défense de l'hex est déterminée comme si l'unité était en Colonne. Tirer à travers un côté d'hex de flanc est traité comme un tir en enfilade même si le tir est combiné avec des unités tirant à travers des côtés d'hexs de front et/ou d'arrière. Si le tir passe exactement par l'angle d'un hex (entre front et flanc par exemple) alors le tir n'est pas en enfilade.
2. **Double File :** Lorsqu'un hex contient plus de six Incréments d'unités en Ligne, sa Valeur de Défense est celle d'une Colonne.
3. **Grand Carré :** Lorsqu'un hex contient un Carré de plus de neuf Incréments, sa Valeur de Défense est de quatre.
4. **Artillerie :** Lorsque de l'infanterie et de l'artillerie sont empilées dans un même hex, utilisez la ligne « artillerie avec infanterie » sur la Table de Valeur de Défense.

16.0 ASSAUT

Pendant un Assaut, les joueurs déterminent la volonté de leurs unités à se rapprocher de l'ennemi (la procédure d'Assaut). Seules les unités d'infanterie peuvent faire un Assaut. Les unités de cavalerie Chargent à la place, mais peuvent être prises d'assaut. L'artillerie ne peut jamais faire d'Assaut mais peut être prise d'assaut.

NOTE DU CONCEPTEUR : La Mêlée ne devrait pas nécessairement être interprétée comme un corps à corps avec les baïonnette. A la place, elle devrait être plus libéralement interprétée comme un combat rapproché à moins de 100m où l'intention est de se rapprocher de l'ennemi, avec plus ou moins d'efficacité.

16.1 Règle Générale

Pendant le Segment de Manœuvre, les unités qui souhaitent faire un Assaut déclarent leur intention et indiquent leur cible. Au moment où l'Assaut est déclaré, posez un marqueur *Assaut* sur les unités qui attaquent et placez un marqueur numérique sous le marqueur *Assaut* indiquant la distance du Jet de Rapprochement (16.4). La distance du Jet de Rapprochement est le nombre d'hexs entre les unités faisant l'assaut et l'unité de combat ennemie la plus proche, en comptant l'hex de la cible, mais pas celui des attaquants. Après avoir placé le marqueur *Assaut*, les unités qui attaquent font un mouvement pour devenir adjacentes à leur cible, en dépensant les PM nécessaires, et le marqueur *Assaut* est ajusté avec la flèche indiquant la cible. Si les unités en assaut n'ont pas suffisamment de PM pour atteindre un hex adjacent à la cible prévue, alors elles passent en Désordre et l'Assaut est annulé. Il n'y a pas d'effet supplémentaire si elles étaient déjà en Désordre.

Pendant le Segment d'Assaut, chaque Assaut d'infanterie est résolu entièrement, un par un. Le joueur qui a déclaré le plus d'Assaut choisit en celui à résoudre en premier. Ensuite, les joueurs alternent le choix de l'Assaut à résoudre. En cas d'égalité, lancez les dés pour déterminer qui agit en premier.

16.1.1 Procédure d'Assaut et Mêlée : Ce qui suit est la procédure détaillée pour résoudre les assauts. Les joueurs devraient s'y reporter pendant la résolution des assauts et suivre les étapes dans le bon ordre. Procéder de la sorte vous aidera à répondre à de nombreuses questions.

1. Avance Automatique :

a. Pagaille (16.2.5) : Si l'hex cible a été libéré avant la résolution de cet Assaut, alors les unités en assaut doivent avancer dans l'hex libéré. Elles *peuvent* immédiatement déclarer un Assaut contre n'importe quelles unités dans ses côtés d'hexs de front, ceci sera résolu comme un nouvel Assaut. Si un nouvel Assaut n'est pas déclaré, alors l'Assaut est terminé, passez à l'étape 5.

b. Les unités qui sont en PGD (12.10.3) ou en Colonne Routière (12.6.4) Déroutent. Après la Déroute des unités, s'il ne reste aucune cible, passez à l'étape 4.

2. Retraite Avant Assaut (16.3) : Les unités qui sont éligibles pour Retraiter Avant Assaut le font maintenant. La Retraite Avant Assaut peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

- Les compagnies légères Britanniques et KGM peuvent exécuter un Feu spécial appelé « Tir en Partant » (16.3.9).
- Les unités en assaut doivent avancer dans l'hex libéré et *peuvent* immédiatement déclarer un Assaut contre n'importes quelles unités dans leur côtés d'hexs de front qui sera résolu comme un nouvel Assaut. Si un nouvel Assaut n'est pas déclaré, alors l'Assaut est terminé, passez à l'étape 5.

3. Résolution de l'Assaut :

a. **Jet de Rapprochement (16.4) et Jet pour Tenir (16.5) :** Chaque unité en assaut et pile en défense fait un Test de Moral. Les unités en assaut testent en premier. Si les unités en assaut ratent leur Jet de Rapprochement, les unités en défense doivent quand même faire leur Jet pour Tenir, mais ne passent pas en Désordre si elles ratent. Le jet de dés devient simplement un jet pour voir si les unités ont délivré un tir efficace. Consultez les Tableaux de Modificateurs aux Jets de Rapprochement et de Jets pour Tenir face à un Assaut pour les ajustements aux Tests de Moral.

i. **Jet de Rapprochement des Unités en Assaut**
- **Réussi –** La pile qui a réussi le test multiplie sa Valeur de Feu Offensif par 2.
- **Raté –** La pile qui rate passe en Désordre, et fera sa Mêlée dans cet état, ou Déroutera si elle était déjà en Désordre. Si toutes les unités en assaut Déroutent alors l'Assaut est terminé, passez à l'étape 5.

ii. **Jet pour Tenir des Unités en Défense**
- **Réussi –** La pile qui a réussi multiplie sa Valeur de Feu Défensif par 2 et un dé est lancé pour déterminer le nombre de décalages de colonnes à *gauche* (appelés Décalages Défensifs) sur le Tableau d'Assaut et Mêlée.

Jet de Dé	Décalages de Colonnes à Gauche
1-3	0
4-5	1
6	2

- **Raté –** Les unités qui ne sont pas dans des Structures Spéciales passent en Désordre ou Déroutent si elles étaient déjà en Désordre, sauf si toutes les unités en assaut ont raté leur Jet de Rapprochement. Si toutes les unités en défense déroutent, passez à l'étape 4.

NOTE : En supposant que l'orientation le permette, les piles en défense qui ont une unité d'artillerie en haut de la pile ont leur tir décalé de deux rapports en leur faveur sur le Tableau de Tir pour tirer de la mitraille sur une cible adjacente (18.6.1) en plus de tout autre bénéfice de tir qu'elles pourraient avoir en réussissant leur Jet pour Tenir.

b. Feu Offensif et Défensif : Les unités en Attaque et en Défense échangent simultanément un Feu Offensif et Défensif. Le Feu Offensif et Défensif est résolu comme un Feu avec les modificateurs habituels plus tous les autres modificateurs obtenus dans l'étape 3a.

- Pour chaque perte infligée par les défenseurs, le jet de résolution de la Mêlée est modifié par -6.
- Pour chaque perte infligée par les attaquants, le jet de résolution de la Mêlée est modifié par +6.

Les unités en défense doivent avoir une unité en assaut dans leurs côtés d'hexs de front afin de pouvoir faire un Feu Défensif. Si toutes les unités en assaut sont éliminées par le Feu Défensif alors l'Assaut est terminé, passez à l'étape 5. Si toutes les unités en défense ont été éliminées par le Feu Offensif, passez à l'étape 4. *NOTE : Les unités engagées dans l'Assaut n'ont pas besoin de faire de Test de Moral pour les pertes causées par le Feu Offensif et Défensif.*

c. Charge Huzzah Britannique : Toute unité Britannique ou KGL en Ligne qui a réussi son Jet pour Tenir peut « riposter » sur les unités en assaut dans leur orientation de front. S'il n'y a pas d'unité en assaut dans leur orientation de front, elles ne peuvent pas faire de Charge Huzzah. Le joueur Britannique annonce son intention en criant « Huzzah ! ». Les unités qui font une Charge Huzzah peuvent prendre d'assaut toutes les unités dans leur orientation de front qui les prenaient d'assaut précédemment. Elles ne sont pas obligées de prendre d'assaut toutes les unités dans leur orientation de front, mais doivent prendre d'assaut au moins une pile.

i. Chaque pile précédemment en assaut qui est maintenant la cible de la Charge Huzzah fait un Jet pour Tenir avec un modificateur de -6. Appliquez les autres modificateurs applicables du Tableau des Jets pour Tenir face à un Assaut.

- **Toutes les piles réussissent :** La Charge Huzzah a échoué et la Mêlée est résolue avec les unités d'origine reprenant l'assaut en tant qu'attaquant comme dans l'étape 3d.
- **Certaines piles échouent :** Les piles qui échouent passent en Désordre ou Déroutent si elles étaient déjà en Désordre. La Mêlée est résolue avec le reste des unités qui menaient l'assaut à l'origine en tant qu'attaquant, comme dans l'étape 3d.
- **Toutes les piles échouent :** Les piles qui échouent passent en Désordre ou Déroutent si elles étaient déjà en Désordre. Les unités Britanniques ou KGL deviennent maintenant les attaquants pour le reste de cette Mêlée. Toutes les autres unités précédemment en assaut sont ignorées pour le reste de la Mêlée. Tout décalage accordé aux Britanniques dans l'étape 3.a.ii devient maintenant un décalage à *droite* en faveur des Britanniques sur le Tableau d'Assaut et Mêlée. S'il ne reste plus d'unités d'origine qui menaient l'assaut, passez à l'étape 4 avec les unités Britanniques ou KGL comme unités qui avancent.

d. Déterminez le Rapport de Mêlée (16.6) : Le rapport est calculé en divisant la Valeur de Mêlée de l'Attaquant par la Valeur de Mêlée du Défenseur. Consultez le Tableau des Modificateurs de Mêlée pour l'Infanterie et l'Artillerie. Décalez le rapport en fonction du nombre de décalages obtenus dans l'étape 3a.

e. Résolution de la Mêlée : Lancez deux dés, ajoutez les modificateurs de l'étape 3b et les modificateurs de Mêlée des chefs le cas échéant, puis consultez le Tableau d'Assaut et Mêlée.

- **AS –** L'Attaquant se Rend. Retirez du jeu toutes les unités en attaque. L'assaut est terminé, passez à l'étape 5.
- **AR –** L'Attaquant Déroute. Les unités en attaque font un mouvement de Déroute. L'assaut est terminé, passez à l'étape 5.
- **AD# -** Les unités de l'Attaquant passent en Désordre et se Replient (16.7.1) du nombre d'hexs indiqué. Si une pile en attaque était déjà en Désordre, elle Déroute à la place. L'assaut est terminé, passez à l'étape 5.
- **Vide -** L'assaut est terminé, passez à l'étape 5.
- **DD# -** Les unités du Défenseur passent en Désordre et se Replient (16.7.1) du nombre d'hexs indiqué. Si une pile en attaque était déjà en Désordre, elle Déroute à la place. Passez à l'étape 4.

EXCEPTION : Les unités dans des Structures Spéciales ne se Replient pas lorsque ce résultat se produit. Toutefois, si elles étaient déjà en Désordre, elles Dérouteront selon la règle normale du Second Désordre.

- **DR –** Le Défenseur Déroute. Les unités en défense font un mouvement de Déroute. Passez à l'étape 4.
- **DS –** Le Défenseur se rend. Retirez du jeu toutes les unités en Défense. Passez à l'étape 4.

NOTE : Chaque pile en Déroute ou Repli perd un Incrément pour chaque Zone d'Influence quittée (10.1.9). Le chemin de retraite doit suivre les priorités de retraite données en 13.2.4. L'artillerie dételée forcée à la Déroute ou au Repli est éliminée (18.7.3).

4. **Avance Après Assaut (16.8) :** Si l'hex en défense a été libéré, quelle qu'en soit la raison, les unités en attaque doivent avancer dans l'hex vacant. Si l'hex a été libéré à cause d'un résultat sur le Tableau d'Assaut et Mêlée, alors les unités qui avancent passent en

Désordre. Donnez-leur un marqueur de Désordre avant l'avance. Si elles sont déjà en Désordre alors elles restent en Désordre et ne passent pas en PGD.

5. Nettoyage : Retirez les marqueurs d'Assaut et de distance de Jet de Rapprochement.

16.2 Restrictions sur l'Assaut

16.2.1 Orientation : Une pile ne peut faire un assaut qu'à travers son orientation de front.

16.2.2 Un Hex Cible : Une pile ne peut prendre d'assaut qu'un seul hex cible.

16.2.3 Plusieurs Piles Prenant une Cible d'Assaut : Plusieurs piles peuvent prendre d'Assaut une seule pile en défense, mais leurs Valeurs de Mêlée seront combinées pour faire une seule attaque résolue en un seul jet de dé.

16.2.4 Empilement : Une pile d'unités en assaut adjacente à sa cible ne peut pas contenir un mélange d'unités d'infanterie en assaut et d'autres qui n'attaquent pas. Toute l'infanterie dans l'hex doit participer à l'Assaut, en utilisant le Modificateur de Distance au Jet de Rapprochement le plus bas acquis par une des unités de la pile. Toutes les unités d'une pile doivent prendre d'assaut le même hex.

16.2.4.1 Rejoindre une Pile en Assaut : Des unités d'infanterie amies supplémentaires peuvent rejoindre les piles effectuant l'Assaut (celles avec un marqueur *Assaut*). Elles peuvent se combiner en une seule pile en Assaut, mais ne sont pas autorisées à violer les limites d'empilement. Les unités qui rejoignent une pile en Assaut sont considérées comme étant à l'arrière de l'Assaut et sont mises en bas de la pile.

16.2.4.2 Rejoindre une Pile Cible : Pendant leur propre mouvement, des unités amies supplémentaires peuvent rejoindre un hex qui est la cible d'un Assaut, et être également la cible de cet Assaut.

16.2.4.3 Infanterie avec Artillerie : Lorsque de l'infanterie empilée avec de l'artillerie déclare un Assaut contre une cible adjacente, l'infanterie passe en haut de la pile. L'artillerie ne participe pas à l'Assaut et ne peut pas tirer puisqu'elle n'est plus l'unité du haut de la pile. Toutefois, elle subit tous les résultats néfastes de l'Assaut. Comme aucun PM n'est dépensé pour changer l'ordre de la pile, il n'y a pas de Réaction d'Opportunité.

16.2.5 Pagaille : Les unités en Assaut dont les cibles ont vidé l'hex avant le Segment d'Assaut gardent leur marqueur *Assaut* et doivent avancer dans l'hex cible puis peuvent prendre d'assaut n'importe quelle unité dans leur orientation de front y compris l'unité qui a quitté l'hex. Essentiellement, cela est traité comme une Avance après Retraite Avant Assaut (16.3.7). Le marqueur de distance pour le Jet de Rapprochement reste en place. L'avance peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

16.2.5.1 Les unités qui entrent dans un hex cible d'un Assaut deviennent aussi les cibles de cet Assaut, même si l'hex cible a été vidé précédemment.

16.2.6 Diversion : Rappelez-vous que le mouvement pour un Assaut a lieu pendant le Segment de Manœuvre, tandis que les Jets de Rapprochement, pour Tenir et de Mêlée ont lieu pendant le Segment d'Assaut. Par conséquent il est possible que des unités avec un marqueur Assaut puissent être « diverties » (prises d'Assaut à leur tour, ou Chargées par une unité ennemie). Les piles en Assaut qui sont prises d'Assaut ou Chargées pendant le même tour deviennent des piles diverties. Elles deviennent alors des piles en défense (cible d'un Assaut/Charge) et retirent leur marqueur *Assaut*. Lorsqu'une unité en Assaut est divertie, retirez immédiatement son marqueur *Assaut.* Elle ne peut pas tirer. Elle ne peut pas Retraiter Avant Assaut.

16.2.6.1 Les unités en Assaut chargées par la cavalerie ne peuvent pas former un Carré ni Retraiter Avant la Charge, mais doivent faire un Jet pour Tenir face à la Cavalerie comme si elles étaient chargées de flanc.

16.2.7 Assaut et Feu : Les unités d'infanterie qui font un Assaut ou qui sont la cible d'un Assaut n'engagent pas de Feu pendant le Segment de Tir qui précède le Segment d'Assaut. Elles font à la place un Feu Offensif ou Défensif pendant le Segment d'Assaut.

16.2.7.1 Artillerie en tant que Cible : Les unités d'artillerie qui sont la cible d'un assaut peuvent tirer lorsque le Marqueur Artillerie est tiré.

16.2.7.2 Unités ne faisant pas d'Assaut : Les unités qui ne font pas un Assaut et qui ne sont pas elles-mêmes la cible d'un Assaut peuvent tirer sur des unités en Assaut ou qui sont la cible d'un Assaut.

16.2.7.3 Tir d'Opportunité : Les unités en Assaut et leurs cibles ne sont pas autorisées à effectuer un Tir d'Opportunité.

16.2.8 Chefs : Un chef ou une pile composée exclusivement de chefs ne peut pas être la cible d'un Assaut.

16.2.9 Assaut contre Cavalerie : Lorsque de l'infanterie prend d'assaut de la cavalerie, la procédure est la même qu'en 16.1.1 avec les exceptions suivantes. Si la cavalerie est incapable de Retraiter Avant Assaut, alors elle Tient automatiquement pendant l'étape 3.a.ii. Toutefois, elle lance quand même les dés pour déterminer si elle est éligible pour les Décalages Défensifs. Si elle rate, elle ne reçoit aucun Décalage Défensif. Si elle réussi, lancez un dé pour déterminer le nombre de Décalages Défensifs reçus. Pendant l'étape 3.b la cavalerie ne fait pas de Feu Défensif.

16.3 Retraite Avant Assaut

Certaines unités peuvent Retraiter Avant Assaut (donc avant la résolution de la Mêlée). Essentiellement, les unités Retraitent Avant Assaut au lieu de faire un Jet pour Tenir.

16.3.1 Qui peut Retraiter Avant Assaut :

- Les chefs (16.3.5).
- La cavalerie qui n'est ni Epuisée ni en PGD (16.3.4).
- L'infanterie déployée en Tirailleur (12.8.4, 16.3.3).
- Les compagnies légères, en Tirailleur ou non, peuvent toujours choisir de retraiter si le premier hex dans lequel elles retraitent contient son bataillon parent. Dans ce cas, la retraite cesse et

elles adoptent l'orientation et la formation de l'unité et sont placées en bas de la pile (16.3.3).

16.3.2 Chemin de Retraite : Le chemin d'hexs suivi par l'unité en retraite est appelé le Chemin de Retraite. Les unités qui Retraitent Avant Assaut dépensent des PM pour suivre le Chemin de Retraite, en changeant d'orientation si nécessaire. Pendant leur retraite, elles peuvent changer de formation uniquement pour entre en Ordre Général ou pour rejoindre une pile d'unités *formées* en Bon Ordre, auquel cas elles changent d'orientation et de formation pour adopter celle des unités déjà dans l'hex et sont placées en bas de la pile. A la fin de leur retraite, elles peuvent se réorienter. Elles peuvent retraiter de tout leur Potentiel de Mouvement, mais doivent s'arrêter dans le premier les forçant à passer en Ordre Général pour les unités en formation. Les unités de combat qui Retraitent Avant Assaut ne sont pas autorisées à violer les règles d'empilement au cours de leur retraite.

16.3.3 Infanterie : Les unités d'infanterie ne peuvent pas retraiter à travers des unités ennemies ni dans des Zones d'Influence ennemies. Toutefois, les unités amies annulent les Zones d'Influence ennemies lorsque les unités Retraitent Avant Assaut dans ou à travers l'hex d'une unité amie (10.1.8). Elles peuvent retraiter à travers des Zones de Charge d'Opportunité, mais il pourra y avoir des Charges d'Opportunité (19.14). S'il n'y a pas de Chemin de Retraite, les Tirailleurs doivent à la place faire un Jet pour Tenir avec un modificateur de -6.

16.3.3.1 Les unités d'infanterie qui dépensent plus de la moitié de leur Potentiel de Mouvement en faisant une Retraite Avant Assaut finissent leur retraite en Désordre.

16.3.4 Cavalerie : La cavalerie peut traverser de l'infanterie ennemie et des Zones d'Influence d'artillerie et peut donc retraiter à travers, mais elle pourra subir un Tir d'Opportunité. Elle ne peut pas retraiter dans les Zones d'Influence de cavalerie ennemie. Cependant, les unités amies annulent les Zones d'Influence ennemies lorsqu'une unité Retraite Avant Assaut dans ou à travers l'hex d'une unité amie (10.1.8). Elles peuvent retraiter à travers des Zones de Charge d'Opportunité, cela pourra déclencher des Charges d'Opportunité. Si aucun chemin de retraite n'existe pour une unité de cavalerie, alors elle doit Tenir et faire une Mêlée.

16.3.4.1 La cavalerie qui dépense plus de la moitié de son Potentiel de Mouvement en faisant une Retraite Avant Assaut termine sa retraite Epuisée.

16.3.5 Chefs : Les chefs peuvent librement Retraiter Avant Assaut à travers n'importe quelle Zone d'Influence.

16.3.6 Réactions d'Opportunité : Les unités qui Retraitent Avant Assaut peuvent déclencher des Réactions d'Opportunité, à l'exception de ce qui précède pour les unités amies annulant une Zone d'Influence amie. Les unités en retraite qui subissent une Charge d'Opportunité peuvent à leur tour Retraiter Avant la Charge (19.4, 19.5), du moment qu'elles sont éligibles pour cela. Si les unités en retraite subissent une Charge d'Opportunité, arrêtez temporairement l'Assaut, résolvez la Charge d'Opportunité puis reprenez la procédure d'Assaut.

16.3.7 Avancer Après les Unités qui ont Retraité Avant l'Assaut : Les unités d'infanterie avec un marqueur *Assaut* sont *obligées* d'avancer dans l'hex libéré par une unité qui Retraite Avant Assaut. Cette avance peut déclencher des Réactions d'Opportunité. Les unités d'infanterie qui avancent après une Retraite Avant Assaut ne peuvent pas avancer plus loin que l'hex *initial* libéré par la pile en retraite. Elles ne peuvent pas altérer la formation et l'orientation qu'elles avaient lorsqu'elles étaient adjacentes à l'unité qui vient de retraiter.

16.3.7.1 Si plus d'une pile avance dans l'hex libéré et qu'elles sont dans des formations différentes ou incapables de former une pile légale, alors ces piles passent en Désordre après l'avance.

16.3.8 Déclarer une Nouvelle Cible : Si l'hex cible n'était pas un terrain d'Ordre Général, l'infanterie qui avance peut déclarer une nouvelle cible pour un Assaut en entrant dans l'hex. Toutefois, cette cible doit être dans l'orientation de front de l'unité qui avance, et adjacente. L'assaut est maintenant résolu avec la nouvelle cible en commençant par l'étape 1 de la procédure d'Assaut et Mêlée. Le marqueur de distance pour le Jet de Rapprochement reste en place. La nouvelle cible peut être la même unité qui vient de faire une Retraite Avant Assaut si elle n'a pas retraité de plus d'un hex.

16.4 Jet de Rapprochement

Pour faire un Jet de Rapprochement, l'unité d'infanterie du haut de la pile doit réussir un Test de Moral. Chaque pile d'unités en assaut fait son Jet de Rapprochement séparément. Consultez le Tableau des Modificateurs au Jet de Rapprochement. Si l'unité du haut de la pile réussit son Test de Moral, alors toutes les autres unités de la pile réussissent automatiquement et la Valeur de Feu Offensif de toute les unités de la pile est doublée. Si l'unité du haut de la pile rate son test, alors toutes les unités de la pile passent en Désordre et effectueront leur Feu Défensif et la Mêlée dans cet état réduit. Les unités qui sont déjà en Désordre Déroutent à la place.

16.4.1 Distance du Jet de Rapprochement : La distance du Jet de Rapprochement est déterminée au moment où une pile déclare son intention d'Assaut, ou lorsqu'elle commence son mouvement. Utilisez le cas le plus proche. C'est la distance entre les unités en assaut et l'unité de combat ennemie la plus proche, en comptant l'hex cible, mais pas l'hex des unités en assaut. Croisez la distance, la nationalité et la période avec la colonne appropriée du Tableau des Modificateurs au Jet de Rapprochement. Si plusieurs unités de différents hexs se rejoignent pour former une pile d'unités en assaut, alors utilisez le modificateur de Distance au Jet de Rapprochement le plus court pour toute la pile.

16.4.2 Méthodes d'Attaque : Les différentes nations appliquaient différentes méthodes d'attaque pendant les guerres Napoléoniennes. Pour déterminer le modificateur au Jet de Rapprochement, localisez la colonne de Méthode d'Attaque à utiliser en fonction de la nationalité de l'année du scénario joué sur le Tableau des Modificateurs au Jet de Rapprochement. Les unités utilisant la méthode Britannique ou Prussienne subissent un modificateur supplémentaire de -6 si elles sont en Colonne au moment où l'Assaut est déclaré.

16.5 Jet Pour Tenir

Faire un Jet pour Tenir nécessite que l'unité en haut de la pile en défense réussisse un Test de Moral en utilisant les modificateurs trouvés sur le Tableau des Modificateurs au Jet pour Tenir face à un Assaut, et tous les autres modificateurs qui pourraient s'appliquer. Si l'unité du haut de la pile réussit ce Test de Moral, alors toutes les autres unités de la pile le réussissent automatiquement. On considère qu'elles Tiennent face à l'Assaut. Leurs Valeur de Feu Défensif est doublée et elles lancent un dé pour déterminer si elles reçoivent des Décalages Défensifs. Si l'unité de combat du haut de la pile rate son Test de Moral, alors elle et toutes les autres unités de la pile passent automatiquement en Désordre, ou Déroutent si elles étaient déjà en Désordre.

16.5.1 Rapport d'Assaut : Pour déterminer le « Rapport d'Assaut de l'Hex Cible », comptez le nombre d'hexs à partir desquels l'attaquant lance son Assaut.

EXEMPLE : Si l'attaquant attaque depuis trois hexs, le rapport sera de 3 :1. Le modificateur donné par le Tableau des Modificateurs au Test de Moral du Rapport d'Assaut est -9, qui est ajouté à tout autre modificateur pouvant s'appliquer à ce combat.

16.5.2 Cavalerie : Les unités de cavalerie Tiennent automatiquement. Toutefois, elles lancent quand même les dés pour déterminer si elles sont éligibles pour des Décalages Défensifs. Si elles ratent, elles n'obtiennent aucun Décalage Défensif. Si elles réussissent, lancez un dé pour déterminer le nombre de Décalages Défensifs reçus.

16.5.3 Structures Spéciales : Les unités dans des Structures Spéciales Tiennent automatiquement lorsqu'elles sont prises d'assaut. Toutefois elles doivent quand même lancer les dés pour déterminer si elles délivrent un Feu Défensif efficace et reçoivent des Décalages Défensifs.

16.6 Mêlée

Pour résoudre une Mêlée, la somme des Valeurs de Mêlée (valeurs imprimées plus les modificateurs) de toutes les unités dans la (ou les) piles en Assaut est divisée par la somme des Valeurs de Mêlée de la pile cible. Cela donne le rapport de force. Arrondissez les fractions à l'inférieur pour vous conformer à la colonne de rapport la plus proche sur le Tableau d'Assaut et Mêlée. Décalez les rapports à gauche d'un nombre de colonnes égal aux Décalages Défensifs reçus, ou dans le cas d'une Charge Huzzah Britannique réussie, décalez les rapports à droite du même nombre de colonnes. Lancez les dés et trouvez le résultat dans la colonne appropriée. C'est le joueur en Assaut qui lance les dés. Les rapports de Mêlée inférieurs à 1 : 3 sont résolus à 1 : 3. Les rapports de Mêlée supérieurs à 5 : 1 sont résolus à 5 : 1.

16.6.1 Des modificateurs peuvent s'appliquer aux Valeurs de Mêlée des unités de combat engagées (voir les Tableaux de Modificateurs de Mêlée pour l'Infanterie et l'Artillerie, et les Tableaux de Modificateurs de Mêlée pour la Cavalerie). Les modificateurs peuvent s'appliquer aux résultats des dés pour les Feux Offensifs et Défensifs ou si un chef est présent avec la force en attaque ou en défense.

16.6.1.1 Structures Spéciales : Seuls six Incréments peuvent prendre d'Assaut ou défendre un hex de structure spéciale (ex : ferme entourée de murs, château, église fortifiée). Quelles que soient les tailles des forces, seuls six Incréments de la force en attaque ou en défense pourront être utilisés pour l'Assaut ou la défense. Consultez les Règles Exclusives pour déterminer quels sont les hexs de structures spéciales.

EXEMPLE : Un bataillon de 8 Incréments avec une Valeur de Mêlée de 16 occupe l'hex. S'il est pris d'assaut, il n'y aura que 6/8ème de la Valeur de Mêlée de prise en compte pour la force de défense (16/8 x 6 = 12).

16.6.1.2 Assaut sur un Flanc ou à l'Arrière : L'infanterie qui prend d'Assaut une unité ennemie par le flanc et/ou l'arrière voit sa Valeur de Mêlée doublée.

16.7 Retraite Après Assaut

Après l'Assaut, les unités peuvent être forcées de retraiter à cause de la Déroute ou du Repli.

16.7.1 Repli : Les unités qui subissent un résultat de Mêlée AD# ou DD# et qui ne passent pas en PGD sont forcées de retraiter du nombre d'hexs indiqués. On dit que ces unités se replient. Les unités qui se replient doivent se conformer aux priorités de retraite (13.2.4).

EXCEPTION : Les unités dans des Structures Spéciales ne retraitent pas à cause du Repli.

16.7.2 Déroute : Si le résultat de Mêlée est DR ou AR, ou si des unités déjà en Désordre subissent un résultat AD# ou DD#, alors les unités battues Déroutent. Les unités en Déroute doivent se conformer aux priorités de retraite (13.2.4).

16.7.3 Les unités qui retraitent à cause d'une Mêlée et qui retraitent depuis une Zone d'Influence ennemie perdent un Incrément par pile pour chaque hex ainsi quitté (10.1.9).

16.7.4 Le Repli et la Déroute sont considérés comme des Mouvements Involontaires (13.2) et ne déclenchent pas de Réactions d'Opportunité.

16.7.5 Les unités d'artillerie dételées qui sont forcées de retraiter à cause d'un Repli ou d'une Déroute sont éliminées (18.7.3).

16.8 Avance Après Assaut

Les unités en assaut doivent entrer dans l'hex contesté après qu'il a été vidé suite au résultat d'un Assaut réussi. Toutes les unités qui avanceront après la Mêlée seront en Désordre si elles n'y étaient pas déjà. Marquez les unités en Désordre avant de les faire avancer. Les unités qui ont avancé parce que leur pile cible a libéré l'hex avant que la Mêlée ne se produise (ex : unités en Désordre qui ratent leur Jet pour Tenir) ne passent pas en Désordre après l'avance. Les cibles d'un Assaut ne font pas d'Avance Après Assaut.

16.8.1 Avance Multi-Piles : Si plusieurs unités de différentes piles avancent dans le même hex et que la limite d'empilement de l'hex est violée, alors suffisamment d'unités doivent être déplacées dans les hexs d'où elles ont lancé leur Assaut jusqu'à ce que la limite d'empilement de cet hex soit satisfaite (11.1.4).

16.8.1.1 Formations Différentes : Si plus d'une pile avancent dans le même hex et qu'elles sont en formations différentes ou incapables de former une pile légale, alors la pile combinée passe en Désordre, mais ne Déroute pas si elle était déjà en Désordre.

16.8.2 Réactions d'Opportunité : L'Avance Après Assaut/Mêlée peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

16.9 Charge de l'Infanterie de la Vieille Garde Française

N'importe quels bataillons de la Garde Impériale Française désignés comme Vieille Garde dans les Règles Exclusives peuvent faire une Charge de la Vieille Garde. Le joueur Français doit déclarer une Charge de la Vieille Garde en tant que telle. Les Assauts de la Vieille Garde qui ne sont pas déclarés comme des Charges de la Vieille Garde sont résolus normalement comme tous les autres Assauts. Une Charge de la Vieille Garde est résolue pendant le Segment de Manœuvre et non pendant le Segment d'Assaut. Une Charge de la Vieille Garde est faite comme un Assaut régulier, sauf que si elle est réussie et que la pile Avance Après Assaut, elle peut continuer son mouvement. Toutes les règles concernant les Assauts s'appliquent aux Charges de la Vieille Garde, sauf pour ce qui est précisé ci-dessous :

16.9.1 Procédure : Suivez toutes les étapes de 16.1 sauf :

1. **Avance Automatique :** Comme en 16.1, étape 1.
2. **Retraite Avant Assaut (16.3) :** Comme en 16.1, étape 2 sauf que : Après que la pile cible a fait sa Retraite Avant Assaut, la pile qui charge peut continuer son mouvement, du moment qu'elle n'est pas en Zone d'Influence ennemie. Passez à l'étape 5.
3. **Résolution de l'Assaut :** Comme en 16.1, étape 3.
4. **Avance Après Assaut :** Comme en 16.1, étape 4.
5. **Exploitation de la Charge de la Vieille Garde :** Si les unités de la Vieille Garde réussissent à avancer dans l'hex cible, elles peuvent continuer leur mouvement avec les PM restant, du moment qu'elles ne se trouvent pas en Zone d'Influence ennemie. Si la Charge de la Vieille Garde a mis les attaquants en Désordre, alors les PM restant sont réduits de moitié. L'hex de l'avance initiale de l'étape 4 ne coûte aucun PM et par conséquent ne réduit le nombre de PM restant aux unités de la Vieille Garde. Elles peuvent déclarer un nouvel Assaut, même si elles sont en Désordre, qui sera résolu comme un Assaut normal pendant le Segment d'Assaut.

16.9.2 Les Charges d'Infanterie de la Vieille Garde peuvent être effectuées par des bataillons individuels e la Vieille Garde, des piles de Vieille Garde, ou n'importe quelle pile d'unités avec une unité de la Vieille Garde en haut de la pile.

17.0 PERTES

Les pertes ne devraient pas être perçues comme des piles de cadavres, mais plutôt comme des réductions d'efficacité des unités.

17.1 Pertes et Empilement

La position d'une unité dans une pile affecte l'unité qui subit les pertes d'un Feu, d'une Poursuite, d'une retraite à travers une Zone d'Influence ennemie, etc.

17.1.1 Pertes : Les pertes sont toujours subies par l'unité de combat en haut de la pile.

17.1.2 Pertes et Présentation : Les unités peuvent être obligées d'altérer leur présentation à cause des pertes (12.1.2).

17.1.3 Obligation d'Empilement Minimum : Lorsque des pertes font passer une unité en dessous des obligations d'empilement minimum, elle passe en Désordre dès qu'elle passe en dessous du seuil.

17.2 Les Pertes et Leur Effet sur les Unités de Combat

17.2.1 Infanterie : La Valeur de Feu « imprimée » de l'infanterie (imprimée sur la face *spécifique* du pion) n'est pas réduite avant que la force globale de l'unité soit réduite à un Incrément. Lorsqu'un bataillon d'infanterie est réduit à son dernier Incrément, sa Valeur de Feu est réduite de moitié. La portée n'est pas affectée par les pertes.

17.2.2 Cavalerie : Pour chaque groupe de trois Incréments perdus, le Bonus de Lance d'une unité de cavalerie est réduit de un, mais il ne peut jamais être inférieur à 1.

17.2.3 Artillerie : Une unité d'artillerie réduit ses diverses Valeurs de Feu proportionnellement aux pertes subies.

EXEMPLE : Si une batterie a perdu un tiers de sa force initiale, alors ses Valeurs de Feu passent aux deux tiers des valeurs imprimées (multipliez par 2/3).

17.2.4 Valeurs de Mêlée : Lorsqu'une unité prend des pertes, sa Valeur de Mêlée est réduite proportionnellement aux pertes subies.

EXEMPLE : Une unité avec une force initiale de six Incréments et une Valeur de Mêlée de 15 devrait réduire sa Valeur de Mêlée de deux et demi par Incrément perdu (15/6 = 2,5).

17.3 Les Pertes et Leur Effet sur le Moral

17.3.1 A chaque fois qu'une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie subit une perte suite à un Feu (sauf un Feu Offensif ou Défensif), elle doit faire un Test de Moral.

17.3.2 Si l'unité en haut de la pile est éliminée par un Feu, alors les unités qui restent dans la pile doivent quand même faire un Test de Moral.

17.3.3 Lorsqu'un bataillon ou une unité régimentaire est réduite à 50% de sa force initiale, son jet de moral sera toujours modifié par -6. Les escadrons et les compagnies ne sont pas affectés de la sorte.

17.3.4 Pertes Graves : lorsqu'un bataillon ou une unité régimentaire subit des pertes supérieures ou égales à 50% de sa force actuelle en une seule fois, alors son jet de moral sera modifié par un -6 supplémentaire. Les escadrons et les compagnies ne sont pas affectés de la sorte.

17.3.5 Unités Détruites et Niveau de Moral : Les bataillons qui ont subi des pertes égales à leur force de départ, oui qui se sont rendues retournent dans leur espace sur la Fiche Organisationnelle et placées verso visible (face *spécifique*). Une fois par heure,

ces unités sont comptées et ajoutées au nombre de bataillons en PGD de la même formation supérieure pour déterminer si cette formation supérieure subira un modificateur au Niveau de Moral pour l'heure à venir (21.4).

18.0 ARTILLERIE

18.1 Orientation

Lorsqu'un hex contient uniquement de l'artillerie Dételée, celle-ci fait toujours face à un côté d'hex. Elle a donc trois côtés d'hexs de front et trois d'arrière. Lorsque de l'artillerie est déployée avec de l'infanterie, elle adopte l'orientation de l'infanterie. L'artillerie Dételée a une Zone d'Influence qui s'étend dans ses hexs de front adjacents. L'artillerie attelée n'a pas d'orientation précise (et donc possède 6 côtés d'hexs de front). L'artillerie Attelée n'a pas de Zone d'Influence.

18.2 Formations d'Artillerie

L'artillerie a deux formations volontaires : Attelée ou Dételée. Lorsqu'elle est attelée, elle est prête à bouger, et est déployée face *générale* visible. L'artillerie Dételée est prête à tirer et déployée face *spécifique* visible. L'artillerie est toujours considérée Attelée ou Dételée, même lorsqu'elle est en Désordre ou dans un terrain d'Ordre Général. L'artillerie attelée peut se Dételer à volonté en dépensant 2 PM pour un changement de formation. Toutefois, pour que l'artillerie Dételée puisse s'atteler, elle doit d'abord lancer un dé et payer le coût habituel d'un Changement de Formation. Consultez le Tableau d'Attelage de l'Artillerie pour les résultats à obtenir en fonction de l'artillerie.

18.2.1 Prolongement de l'Artillerie : L'artillerie Dételée peut faire un mouvement d'un hex lorsqu'elle est active, uniquement dans certaines circonstances. Il n'est pas nécessaire de l'Atteler, de la bouger puis de la Dételer à nouveau si le joueur souhaite simplement la déplacer dans un hex adjacent. Les canons ne peuvent faire un prolongement que depuis un hex clair à un autre. Les canons ne peuvent pas être prolongés à travers tous les types de pentes, ponts, gués, ou autres obstacles de côtés d'hexs. Consultez les Règles Exclusives qui peuvent contenir des restrictions supplémentaires sur la façon dont l'artillerie peut être prolongée.

18.2.2 Artillerie et Colonne Routière : L'artillerie Attelée qui entre dans un hex de route/piste depuis un autre hex de route/piste est *automatiquement* considérée comme étant en Colonne Routière et ne paie pas de coût de Changement de Formation pour entrer ou sortir de la Colonne Routière. Le changement de et vers la Colonne Routière est considéré comme un changement de formation Involontaire et ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité.

18.3 Artillerie et Empilement

Consultez le Tableau d'Empilement dans les Règles Exclusives pour déterminer combien d'Incréments d'artillerie peuvent s'empiler dans un hex. L'artillerie peut s'empiler uniquement avec de l'infanterie ou d'autres unités d'artillerie. Lorsqu'elle est empilée avec de l'infanterie, un Incrément d'artillerie est égal à six Incréments d'infanterie en ce qui concerne la limite d'empilement.

18.3.1 Valeur de Défense lors d'un Empilement avec de l'Infanterie : Lorsque de l'infanterie est empilée avec de l'artillerie, utilisez la ligne Artillerie avec Infanterie du Tableau de Valeurs de Défense.

18.4 Artillerie et Moral

L'artillerie Dételée ne subit jamais de PGD. Elle est retirée du jeu à la place. L'artillerie Attelée Déroutera si elle subit un PGD. Les batteries détruites ne comptent jamais dans les Niveaux de Moral.

18.5 Tir de l'Artillerie

L'artillerie peut tirer plus d'une fois par tour. Elle peut tirer une fois lorsque le Marqueur Artillerie est tiré et aussi pendant le Segment de Feu ou l'étape de Feu Défensif du Segment d'Assaut. En plus, elle peut faire un nombre illimité de Feux d'Opportunité. Lorsqu'une pile est exclusivement composée d'unités d'artillerie, alors elles peuvent toutes tirer. Elles doivent dans ce cas tirer sur la même cible. Les autres piles incluant de l'artillerie peuvent tirer sur la même cible et leurs Valeurs de Feu doivent être combinées en une seule attaque.

18.5.1 Tir de l'Artillerie Empilée Avec l'Infanterie : Lorsqu'elle est empilée avec de l'infanterie, l'artillerie *doit* toujours être en haut de la pile afin de pouvoir tirer.

18.5.1.1 Artillerie et Infanterie en Carré : Lorsqu'elle est empilée avec de l'infanterie en Carré, jusqu'à 9 Incréments d'infanterie et toute l'artillerie dans l'hex peuvent tirer en respectant les règles gouvernant la force fractionnée des unités tirant depuis un Carré (12.7.4).

18.6 Portée

La face *spécifique* d'un pion artillerie donne les diverses Valeurs de Feu de cette unité à trois portées différentes. Le nombre en haut à droite est la distance maximale à laquelle l'unité peut tirer à Longue Portée. Le nombre en haut à gauche est la Valeur de Feu de la batterie lorsqu'elle tire à Courte Portée (1 à 2 hexs de distance). Le nombre du milieu à gauche est la Valeur de Feu à Moyenne Portée (3 à 5 hexs de distance). Le nombre en bas à gauche est la Valeur de Feu de la batterie à Longue Portée (à partir de 6 hexs jusqu'à la Portée Maximum).

18.6.1 Bout Portant : Lorsque de l'artillerie tire dans un hex adjacent (que ce soit seule ou combinée avec d'autres unités d'artillerie ou d'infanterie), le Feu obtient un bonus de *deux* décalages en sa faveur sur le Tableau de Feu.

EXEMPLE : Si l'attaque devrait être résolue normalement à 5 : 1, le décalage entraîne la résolution à 7 : 1.

18.6.1.1 Tir d'Opportunité : Bien que les Tirs d'Opportunité réduisent de moitié la Valeur de Feu, l'artillerie obtient quand même le bénéfice du bout portant lorsqu'elle effectue un Tir d'Opportunité dans un hex adjacent.

18.6.1.2 Feu Défensif : Lorsque de l'artillerie effectue un Feu Défensif, elle reçoit le bénéfice du bout portant même si son Jet pour Tenir la force à partir en Désordre.

18.7 Artillerie, Assaut et Charge

Les unités d'artillerie ne peuvent ni faire d'Assaut ni de Charge. Toutefois, elles peuvent en être la cible.

18.7.1 Assaut : L'artillerie en Colonne Routière Déroute lorsqu'elle est la cible d'un Assaut ou d'une Charge de la Vieille Garde. L'artillerie attelée qui n'est pas en Colonne Routière doit faire un Jet pour Tenir. L'artillerie dételée doit faire un Jet pour Tenir. L'artillerie attelée résout la Mêlée avec la moitié de sa Valeur de Mêlée imprimée et ne peut pas faire de Feu Défensif.

18.7.2 Charge : Lorsqu'elle est seule dans un hex et Chargée, l'artillerie Dételée est traitée comme de l'infanterie et doit tenter de « Tenir Avant la Charge » (19.6). Les unités d'artillerie Attelées seules dans un hex et contactées par de la cavalerie qui Charge Déroutent automatiquement et peuvent être Poursuivies.

18.7.3 Déroute ou Repli : L'artillerie Dételée qui est forcée à la Déroute ou au Repli est éliminée.

19.0 CAVALERIE

19.1 Règles Générales des Charges de Cavalerie

Une unité de cavalerie bouge en tant qu'élément d'une UM pendant le Segment de Manœuvre. Lorsqu'une unité de cavalerie bouge, elle peut s'arrêter à tout moment et déclarer une Charge contre une cible adjacente dans son orientation de front. A ce moment on place un Marqueur de Charge sur l'unité de cavalerie et la charge est immédiatement résolue comme expliqué plus bas. Une fois la charge terminée, le joueur en phase peut continuer le mouvement du reste de l'UM. Pour Charger, une unité de cavalerie doit être en Bon Ordre et ne doit pas être Epuisée. La cavalerie ne peut engager une Mêlée que suite au résultat d'une Charge.

Il existe deux types de Charges :

1. Les Charges d'Opportunité qui ont lieu lors du mouvement de l'adversaire.
2. Les Charges de Cavalerie qui ont lieu lorsque la cavalerie est active.

19.1.1 Procédure de Charge de Cavalerie : Les joueurs doivent respecter la procédure suivante pour la résolution des Charges et suivre les étapes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Faire ainsi vous aidera à répondre à de nombreuses questions.

1. **Déclaration de Charge :** Pendant le Segment de Manœuvre, le joueur en phase peut à tout moment bouger des unités de cavalerie d'une UM active pour les faire entrer dans un hex adjacent à une pile ennemie et placer un Marqueur de Charge dessus pour indiquer leur intention de Charger. La Charge est immédiatement résolue.

2. **Réactions Ennemies face à la Charge :**

   a. **Former un Carré (19.7) :** A tout moment pendant le mouvement, l'infanterie du joueur en réaction qui est en Ligne ou en Colonne peut tenter de former un Carré lorsque la cavalerie en phase se trouve dans un rayon de 4 hexs de la pile concernée et qu'elle a une LDV vers la cavalerie.
   Options de la Cavalerie face à la Formation d'un Carré : Si une charge n'a pas encore été déclarée, la cavalerie peut continuer son mouvement et peut être déclarer une Charge ultérieurement.

   Si une Charge a été déclarée et
   i. la cible a formé un Carré, la cavalerie qui Charge peut :
      - Tenter un Rappel (19.8) et mettre fin à la Charge. Passez à l'étape 4.
      - Combattre en Mêlée les unités en Carré. Passez à l'étape 3.
   ii. La cible passe en Désordre ou Déroute suite à la tentative de formation du carré, appliquez les résultats. Passez à l'étape 3.

   b. **Charge d'Opportunité (19.14) :** A tout moment pendant le mouvement, le joueur en réaction peut tenter une Charge d'Opportunité du moment que la cavalerie en réaction est en Bon Ordre, n'est pas Epuisée et que la cavalerie en mouvement se trouve dans la Zone de Charge d'Opportunité.

   c. **Retraite Avant la Charge :** Si la cible de la Charge est de l'infanterie en tirailleur, elle peut tenter de Retraiter Avant la Charge lorsque la cavalerie devient adjacente (19.4). Si la cible de la Charge est de la cavalerie Légère et que la pile qui charge est composée exclusivement de cavalerie Lourde, alors la cavalerie Légère peut Retraiter Avant la Charge (19.5). Si la cible Retraite Avant la Charge, alors la cavalerie qui charge peut tenter un Rappel.

3. **Résolution de la Mêlée (19.9) :** S'il y a toujours une cible à la Charge, utilisez l'une des procédures suivantes pour résoudre le reste de la Charge.
   - Si la cible est en PGD ou de l'artillerie attelée, des unités en Colonne Routière, ou des unités en Tirailleur qui n'ont pas été capables de Retraiter Avant la Charge, utilisez la Procédure de Charge de Cavalerie contre PGD (19.1.4).
   - Si la cible est de l'infanterie ou de l'artillerie dételée, utilisez la Procédure de Charge contre Infanterie et Artillerie (19.1.2).
   - Si la cible est de la cavalerie, utilisez la Procédure de Charge de Cavalerie contre Cavalerie (19.1.3).

4. **Regroupement de la Cavalerie :** Lorsque la Charge et la Mêlée qui en résulte est terminée, alors la cavalerie en attaque et en défense, s'il y en a, qui n'a pas Dérouté, ne s'est pas

Repliée ou n'a pas Rebondi peut se regrouper si elle le désire. Chaque pile qui charge peut dépenser jusqu'à 5 PM pour s'éloigner de sa position actuelle. Le Regroupement de la cavalerie est volontaire. Le Regroupement de la cavalerie peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

5. **Fin de la Charge :** La cavalerie reçoit un marqueur Epuisé (Exhausted) (19.13). Retournez le marqueur de Charge sur son verso pour indiquer qu'elle a participé à une Charge pendant ce tour. Les marqueurs de Charge de cavalerie sont retirés pendant le Segment de Réorganisation.

19.1.2 Procédure de Charge de Cavalerie contre Infanterie et Artillerie :

1. **Jet pour Tenir (19.6) :** La pile cible fait un Test de Moral. Consultez le Tableau des Modificateurs au Jet pour Tenir contre de la Cavalerie.
   - **Réussi** – La pile multiplie sa Valeur de Feu Défensif par 2 et lance un dé pour déterminer le nombre de décalages de colonnes *à gauche* (Décalages Défensifs) sur le Tableau d'Assaut et Mêlée.

JET DE DE	DECALAGES A GAUCHE
1-3	0
4-5	1
6	2

   - **Raté –** La pile qui rate et qui n'est *pas* en Carré ni en terrain d'Ordre Général passe en Désordre ou Déroute si elle était déjà en Désordre. Si toutes les unités Cibles ont Dérouté ou ont été éliminées, passez à l'étape 5. Les unités en Carré ou en terrain d'Ordre Général ne passent pas en Désordre si elles ratent. Toutefois leur tir n'est pas doublé et elles ne reçoivent aucun Décalage Défensif.

   NOTE : En supposant que l'orientation le permette, les piles en défense contenant de l'artillerie ont leur tir décalé de 2 colonnes en leur faveur sur le Tableau de Feu pour le tir de mitraille contre une cible adjacente (18.6.1) en plus des autres bénéfices qu'elles pourraient recevoir en réussissant leur Jet pour Tenir.

2. **Feu Défensif :** Les unités en défense avec la cavalerie qui Charge dans leurs côtés d'hexs de front font un Feu Défensif. Le Feu Défensif est résolu comme un Feu avec les modificateurs habituels plus les modificateurs obtenus dans l'étape 1. Pour chaque perte infligée par les défenseurs, le jet de résolution de la Mêlée est modifié par -6. Si toutes les unités qui Chargent sont éliminées par le Feu Défensif, la Charge est terminée.
   NOTE : Les unités qui Chargent ne font pas de Tests de Moral à cause des pertes résultant du Feu Défensif.

3. **Calcul du Rapport de Mêlée (19.9) :** Le rapport est calculé en divisant la Valeur de Mêlée de l'Attaquant par la Valeur de Mêlée du Défenseur. Consultez le Tableau des Modificateurs de Mêlée pour la Cavalerie. Décalez le rapport en fonction du nombre de décalages obtenus dans l'étape 1.

4. **Résolution de la Mêlée :** Lancez deux dés, ajoutez les modificateurs de l'étape 2 et les modificateurs de Mêlée du chef s'il y en a, puis consultez le Tableau d'Assaut et Mêlée.
   - **AS –** Reddition de l'Attaquant. Retirez du jeu toutes les unités qui ont attaqué. La Charge est terminée. Passez à l'étape 7.
   - **AR –** L'Attaquant Déroute. Les unités en attaque font un mouvement de Déroute. La Charge est terminée. Passez à l'étape 7.
   - **AD# -** Les unités de l'attaquant passent en Désordre et se Replient du nombre d'hexs indiqué. Si une pile en attaque était déjà en Désordre, elle Déroute à la place. La Charge est terminée. Passez à l'étape 7.
   - **Vide –** Rebond. Les unités de cavalerie Rebondissent (19.9.2) et la Charge est terminée. Passez à l'étape 7.
   - **DD# -** Les unités en défense passent en Désordre et se Replient du nombre d'hexs indiqué.
     EXCEPTION : Les unités dans des structures spéciales ne se Replient pas lorsque ce résultat se produit. Toutefois, si elles étaient déjà en Désordre, elles Dérouteront selon la règle normale du second Désordre.
   - **DR –** Le Défenseur Déroute. Les unités en défense font un mouvement de Déroute. Passez à l'étape 5.
   - **DS –** Le Défenseur se Rend. Retirez toutes les unités en défense du jeu. Passez à l'étape 5.

   NOTE : Chaque pile en Déroute ou en Repli perd un Incrément pour chaque Zone d'Influence d'où elle retraite (10.1.9). Le chemin de retraite doit se conformer aux priorités de retraite données en 13.2.4. L'artillerie Dételée qui est forcée à la Déroute ou au Repli est éliminée (18.7.3).

5. **Avance Après la Charge (19.10) :** Si l'hex cible a été libéré, les unités qui chargent doivent avancer dans l'hex vacant. Si l'hex a été vidé à cause de la Mêlée pendant l'étape 4, alors les unités qui chargent passent en Désordre. Placez un marqueur de Désordre avant l'avance. Si elles étaient déjà en Désordre, elles y restent et ne passent pas en PGD.

6. **Poursuite (19.11) :** Après avoir effectué les retraites, la cavalerie peut poursuivre les unités en retraite. Il n'y a pas de Poursuite si les unités cibles ont été éliminées avant cette étape.

7. **Retournez à l'étape 4 de la Procédure de Charge, Regroupement de la Cavalerie (19.1.1)**

19.1.3 Procédure de Charge de Cavalerie contre Cavalerie

1. **Calculez le Rapport de Mêlée (19.9)**
2. **Résolution de la Mêlée (19.9)**
3. **Avance Après la Charge (19.10)**
4. **Retournez à l'étape 4 de la Procédure de Charge, Regroupement de la Cavalerie (19.1.1)**

19.1.4 Procédure de Charge de Cavalerie contre PGD

1. **Retraite :** Les unités en PGD font leur mouvement de Déroute en perdant un Incrément pour chaque Zone d'Influence quittée, y compris la première (10.1.9). Elles peuvent perdre des Incréments supplémentaires à cause de l'étape 3 ci-dessous.
2. **Avance Après la Charge (19.10)**
3. **Poursuite (19.11)**
4. **Retournez à l'étape 4 de la Procédure de Charge, Regroupement de la Cavalerie (19.1.1)**

19.2 Charge de Cavalerie

19.2.1 Charges, Formations et Orientation : Seules les unités de cavalerie en Ligne ou en Colonne peuvent exécuter une Charge. Les unités de cavalerie ayant adopté une autre formation ne peuvent pas engager de Charge. Une unité de cavalerie ne peut Charger que les unités dans son orientation de front.

19.2.2 Charges et Terrain d'Ordre Général : Quelle que soit sa formation initiale, une unité de cavalerie est considérée en Ordre Général au moment où elle entre dans un terrain qui la forcerait à passer en Ordre Général pendant un mouvement normal. La cavalerie peut Charger des unités ennemies se trouvant en terrain d'Ordre Général. Cependant, une unité de cavalerie ne peut engager aucun type de Charge tant qu'elle est dans un terrain d'Ordre Général.

19.2.3 Charges et Terrain Interdit : La cavalerie ne peut pas Charger dans un terrain dont l'entrée lui est interdite.

19.2.4 Cibles : Une unité de cavalerie ne peut Charger qu'un seul hex cible à la fois. Elle ne peut donc pas tenter de faire une Charge et une Mêlée contre plusieurs hexs simultanément. Une pile d'unités ne peut être la cible que d'une seule Charge par activation d'UM.

19.3 Réactions Ennemies Face à la Charge

19.3.1 Les unités de combat en défense ont plusieurs options lorsqu'elles sont la cible d'unités de cavalerie qui chargent.

- Les unités de cavalerie en défense en Bon Ordre peuvent Tenir (ne rien faire), Retraiter Avant la Charge (19.5) si elles y sont autorisées, ou faire une Charge d'Opportunité (19.14) si la cavalerie en mouvement entre dans leur Zone de Charge d'Opportunité. La cavalerie Tient automatiquement lorsqu'elle est Chargée et n'a pas besoin de faire un Jet pour Tenir pour cela.
- Les unités d'infanterie en Ligne ou en Colonne peuvent faire un Jet pour Tenir face à la Charge de Cavalerie (19.6) ou peuvent tenter de former un Carré (19.7).
- Les unités de combat en Carré ou en Ordre Général Tiennent automatiquement et leur Jet pour Tenir devient un simple test pour voir si elles délivrent un Feu Défensif efficace.
- Les unités d'infanterie en Tirailleur peuvent être capables de Retraiter Avant la Charge (19.4). Si elles ne le font pas, les Tirailleurs passent en PGD au contact de la cavalerie qui Chargent, et sont sujets à la Poursuite (19.11).
- Les unités déjà en PGD ou en Colonne Routière passent en PGD au contact avec la cavalerie qui Charge et sont sujettes à la Poursuite (19.11).
- Les unités d'artillerie Dételées doivent faire un Jet pour Tenir (19.6) ou, si elles sont empilées avec de l'infanterie formant un Carré (19.7), elles font partie de ce Carré.
- Les unités d'artillerie Attelées empilées avec des unités d'infanterie ne peuvent pas former un Carré. La pile doit faire un Jet pour Tenir face à une Charge de Cavalerie (19.6).
- Les unités d'artillerie seules dans un hex passent en PGD au contact avec la cavalerie qui Charge (18.7.2).
- Les unités de combat en Désordre doivent tenter de Tenir (19.6) et ne peuvent pas tenter de former un Carré.

19.4 Infanterie Retraitant Avant la Charge

Tous les Tirailleurs sont éligibles pour une Retraite Avant la Charge sous les restrictions qui suivent. Voir les Règles Exclusives pour connaître les unités supplémentaires pouvant être éligibles.

19.4.1 Procédure : Lorsque la cavalerie devient adjacente à sa cible, les unités d'infanterie éligibles, qui sont la cible de la Charge, peuvent choisir de Retraiter Avant la Charge. Elles peuvent retraiter dans ou à travers un hex adjacent sous les restrictions qui suivent. Les unités qui Retraitent Avant la Charge dépensent des PM pour leur mouvement. Si elles dépensent plus de la moitié de leurs PM pendant leur retraite, elles la terminent en Désordre. Lorsque la cible d'une Charge retraite, la cavalerie qui charge peut tenter un Rappel (19.8). Si elle n'est pas Rappelée, l'unité de cavalerie doit avancer dans l'hex cible et Charger l'hex adjacent où les Tirailleurs ont retraité (ou qu'ils ont traversé), à moins que l'hex actuellement occupé ne mette fin à la Charge. Les Tirailleurs qui sont incapables de Retraiter Avant la Charge et qui ne sont pas dans un terrain forçant la cavalerie à passer en Ordre Général passent en PGD et sont sujets à la Poursuite (19.11).

19.4.2 Restrictions

- Les unités d'infanterie en Tirailleur peuvent Retraiter Avant la Charge dans un hex adjacent contenant un terrain forçant le passage en Ordre Général pour les unités formées, ou dans un hex contenant des unités d'infanterie *formées* en Bon Ordre, auquel cas elles changeront leur orientation et leur formation pour adopter celles des unités déjà dans l'hex et seront placées en bas de la pile. Elles peuvent aussi Retraiter Avant la Charge à travers un hex adjacent contenant des unités d'infanterie *formées* en Bon Ordre, bloquant ainsi les unités de cavalerie avec les unités d'infanterie intermédiaires. A la fin de leur retraite, elles peuvent se réorienter.
- Elles ne sont pas autorisées à violer les règles d'empilement au cours de leur retraite. Si elles ne peuvent pas former une pile légale pendant la retraite, elles peuvent continuer à retraiter à travers des unités ennemies jusqu'à pouvoir former une pile légale.
- Elles ne peuvent pas retraiter dans une Zone d'Influence ennemie. Toutefois, les unités amies annulent les Zones d'Influence ennemies dans leur hex lorsque des unités Retraitent Avant la Charge dans l'hex d'une unité amie (10.1.8).

19.4.3 Réactions d'Opportunité : Les unités en retraite et la cavalerie en poursuite peuvent déclencher des Réactions d'Opportunité. Toutefois, si la pile en retraite subit une Charge d'Opportunité, elle peut à son tour Retraiter Avant la Charge face à la Charge d'Opportunité. La cavalerie qui Chargeait à l'origine a terminé avec sa Charge et passez à l'étape 4 de la Procédure de Charge de Cavalerie (19.1.1), Regroupement de la Cavalerie. Si l'unité qui poursuite subit une Charge d'Opportunité, alors la retraite est terminée. La Charge des unités en poursuite est maintenant terminée. La Charge d'Opportunité est ensuite résolue (19.14).

19.5 Cavalerie Retraitant Avant la Charge

19.5.1 La cavalerie légère peut tenter de Retraiter Avant la Charge lorsqu'elle est chargée uniquement par de la cavalerie lourde (19.12.1). Pour Retraiter Avant la Charge, la cavalerie légère doit

être la cible de la Charge, doit être en Bon Ordre et ne doit pas être Epuisée. Voir les Règles Exclusives pour les unités supplémentaires pouvant être éligibles. La cavalerie ne peut pas Retraiter Avant la Charge lors d'une Charge d'Opportunité.

19.5.2 Procédure : Lorsque la cavalerie qui Charge arrive adjacente à la cavalerie légère, cette dernière peut Retraiter Avant la Charge. Les unités qui Retraitent Avant la Charge dépensent des PM pour suivre le Chemin de Retraite, en changeant d'orientation si nécessaire. Pendant leur retraite, elles peuvent changer de formation uniquement pour entrer en Ordre Général ou rejoindre une pile d'unités amies *formées* en Bon Ordre, auquel cas elles changent de formation et d'orientation pour adopter celles des unités présentes dans l'hex et sont placées en bas de la pile. A la fin de leur retraite, elles peuvent se réorienter. La cavalerie qui Retraite Avant la Charge peut dépenser tout son Potentiel de Mouvement au cours de sa retraite, mais si elle en dépense plus de la moitié, elle termine la retraite Epuisée.

19.5.3 Restrictions sur le Chemin de Retraite

- La cavalerie qui Retraite Avant la Charge doit suivre un Chemin de Retraite qui n'entre pas dans un terrain interdit à la cavalerie, ni dans des hexs contenant des unités ennemies.
- Elle ne peut pas retraiter dans des Zones d'Influence de cavalerie ennemie. Toutefois, les unités amies annulent les Zones d'Influence dans leur hex dans le cadre de la Retraite Avant la Charge (10.1.8).
- Les unités qui retraitent peuvent retraiter à travers des unités amies, mais ne sont pas autorisées à violer les règles d'empilement au cours de leur retraite.

19.5.4 Poursuite de la Cavalerie qui Retraite Avant la Charge : La cavalerie lourde doit poursuivre à moins de réussir un test de Rappel (19.8). Si la cavalerie lourde poursuit, elle doit suivre la cavalerie légère qui retraite en suivant exactement le chemin de retraite dans une limite de 3 hexs. Si la cavalerie lourde est Rappelée, la Charge est terminée et la cavalerie légère retraite d'un hex supplémentaire. A la fin de la retraite, la cavalerie légère peut se réorienter en terminant sa retraite avec un moins un hex la séparant de la cavalerie lourde qui la suit. Si à la fin d'une poursuite il n'y a pas de Mêlée, la cavalerie en poursuite passez à l'étape 4 de la Procédure de Charge de Cavalerie (19.1.1), Regroupement de la Cavalerie.

19.5.4.1 Restrictions

- La cavalerie en poursuite termine sa poursuite si elle entre dans la Zone d'Influence d'unités de cavalerie ennemies.
- La cavalerie en poursuite ne peut pas poursuivre en terrain forçant les unités formées à passer en Ordre Général.
- La cavalerie en poursuite ne peut pas poursuivre dans un terrain où elle n'a pas le droit d'entrer.

19.5.4.2 Rappel : La cavalerie en poursuite ne peut tenter un Rappel qu'au début de la poursuite, avant d'entrer dans le premier hex de poursuite, et une fois de plus si la cavalerie en retraite effectue sa retraite à travers une unité amie.

19.5.4.3 Retraite à Travers des Unités Amies : Si la cavalerie en retraite effectue sa retraite à travers des unités amies, alors la cavalerie en poursuite peut tenter un Rappel et mettre fin à la poursuite. Ou, si la cavalerie en poursuite n'est pas Rappelée, elle doit Charger les unités qui ont été traversées par la retraite. Passez à l'étape 3 de la Procédure de Charge de Cavalerie (19.1.1) en choisissant la procédure de Mêlée appropriée.

19.5.4.4 Si la cavalerie lourde poursuit et termine sa poursuite adjacente à la cavalerie qui retraite, elle peut faire une Mêlée avec la cavalerie légère qui retraite et avec les unités avec lesquelles les unités en retraite sont empilées, donc la Valeur de Mêlée est alors réduite de ½. Passez à l'étape 3 de la Procédure de Charge de Cavalerie (19.1.1).

19.5.5 Réactions d'Opportunité : La cavalerie en retraite et en poursuite peut déclencher des Réactions d'Opportunité. Si la pile en retraite subit une Charge d'Opportunité, elle peut à son tour Retraiter Avant la Charge face à la Charge d'Opportunité si elle est éligible. Sinon elle doit Tenir et la Charge d'Opportunité est résolue. La cavalerie qui Chargeait à l'origine a terminé sa Charge et passe à l'étape 4 de la Procédure de Charge de Cavalerie (19.1.1), Regroupement de Cavalerie. Si l'unité en poursuite subit une Charge d'Opportunité, alors la retraite prend fin. La Charge de l'unité en poursuite est maintenant terminée. La Charge d'Opportunité est ensuite résolue (19.14).

19.6 Jet Pour Tenir Face à une Charge de Cavalerie

Faire un Jet pour Tenir nécessite que l'unité du haut de la pile cible réussisse un Test de Moral en utilisant les modificateurs trouvés sur le Tableau des Jets pour Tenir face à une Charge de Cavalerie. Si le Test de Moral est réussi, le défenseur délivre un Feu Défensif efficace et sa Valeur de Feu est doublée. Lancez un dé pour déterminer le nombre de Décalages Défensifs reçus, s'il y en a. Si le Test de Moral est raté, les unités en défense passent en Désordre ou Déroutent si elles étaient déjà en Désordre.

19.6.1 Hardi Petit ! Des unités en Ordre Général, en Carré ou dans des Structures Spéciales Tiennent automatiquement lorsqu'elles sont chargées. Néanmoins, elles doivent quand même lancer les dés pour déterminer si elles délivrent un Feu Défensif efficace et si elles reçoivent des Décalages Défensifs.

19.7 Former un Carré

Les unités d'infanterie en Ligne ou en Colonne peuvent tenter de former un Carré à tout moment lorsque de la cavalerie ennemie dépense des PM dans un rayon de 4 hexs. Les unités qui tentent de former un Carré doivent avoir une Ligne de Vue dégagée vers la cavalerie. Une unité n'a pas besoin d'être la cible d'une Charge pour tenter de former un Carré. Elle peut tenter de former un Carré, que la cavalerie soit ou non en train de charger. Si une pile de cavalerie commence à 4 hexs ou moins d'une unité d'infanterie, cette dernière peut tenter de former un Carré dès que la cavalerie commence son mouvement. Un pile peut tenter de former un Carré une fois par Charge ou une fois par mouvement d'une unité de cavalerie. Si la cible d'une Charge réussit à former un Carré et que la cavalerie n'est pas Rappelée (19.8), alors la cavalerie qui Charge doit faire une Mêlée contre le Carré.

19.7.1 Procédure : Le joueur en réaction annonce qu'il va tenter de former un Carré. Le joueur actif suspend le mouvement de sa cavalerie jusqu'à ce que la tentative de Carré soit résolue. Localisez la nationalité de l'unité d'infanterie du haut de la pile

sut le Tableau de Réalisation d'un Carré et la distance séparant la cavalerie active de la pile d'infanterie qui réagit. Consultez les Modificateurs en bas de la Table et appliquez ceux qui peuvent l'être. Lancez les dés. Le résultat s'applique à la pile entière.

- Les unités qui réussissent leur jet sur cette table forment un Carré et reçoivent un marqueur Carré.
- Les unités qui passent en Désordre le font sur place, et reçoivent un marqueur Désordre.
- Les unités qui passent en PGD exécutent leur mouvement de Déroute. Si l'unité de cavalerie est adjacente, l'infanterie est sujette à la Poursuite (19.11).

19.7.2 Réactions d'Opportunité : Le changement de Formation en Carré est considéré comme une Manœuvre Volontaire et peut déclencher des Réactions d'Opportunité. La Réaction d'Opportunité est prioritaire sur le changement de Formation.

19.8 Rappel de la Cavalerie

Les unités de cavalerie peuvent choisir de terminer leur Charge via un Rappel lorsque certains événements se produisent. Un Rappel réussi met fin à la Charge. Un Rappel raté rend la Poursuite ou la Mêlée avec la cible obligatoire.

19.8.1 La cavalerie peut tenter un Rappel si l'une des conditions suivantes est vraie :

- Au moment où un défenseur qui a été déclaré comme cible libère son hex en Retraitant Avant la Charge.
- Si des unités Retraitant Avant la Charge retraitent à travers ou dans une pile d'unités amies.
- Au moment où un défenseur qui a été déclaré comme cible libère son hex en passant en PGD soit à cause d'un Jet pour Tenir ou d'un Test de Formation d'un Carré raté, ou suite au résultat de la Mêlée.
- Au moment où un défenseur qui a été déclaré comme cible a réussi à former un Carré.

19.9 Mêlée de Cavalerie

Pour résoudre une Mêlée individuelle, la somme des Valeurs de Mêlée (valeur imprimée plus les modificateurs) de toutes les unités de la pile qui Charge est divisée par la somme des Valeurs de Mêlée de la pile cible. Cela donne le rapport de force. Arrondissez les fractions à l'inférieur pour vous conformer à la colonne de rapport la plus proche sur la Tableau d'Assaut et Mêlée. Décalez le rapport à gauche d'un nombre de colonnes égal aux Décalages Défensifs reçus. Le joueur qui Charge lance les dés et trouve le résultat dans la colonne appropriée. Les Mêlées inférieures à 1 : 3 sont résolues à 1 : 3. Les Mêlées supérieures à 5 : 1 sont résolues à 5 : 1.

19.9.1 Des modificateurs peuvent s'appliquer aux Valeurs de Mêlée des unités de combat engagées (voir le Tableau des Modificateurs de Valeurs de Mêlée de Cavalerie) et des modificateurs peuvent s'appliquer au résultat des dés si un chef est présente avec la force en attaque ou en défense, ou si la cavalerie a subit des pertes à cause du Feu Défensif.

19.9.2 Rebond de Cavalerie : La cavalerie engagée en Mêlée en attaque ou en défense qui obtient un résultat « vide » fera un « rebond » (en fait, une retraite) d'un tiers de son Potentiel de Mouvement imprimé, arrondi à l'inférieur. Si l'attaquant et le défenseur sont de la cavalerie, alors les deux rebondiront lors d'un résultat « vide ». Dans ce cas, les mouvements de « rebond » sont considérés simultanés, mais en pratique l'attaquant fera son mouvement de rebond en premier. Cette retraite est considérée comme un Mouvement Involontaire et ne déclenche pas de Réaction d'Opportunité. Chaque pile de cavalerie qui rebondit perdra un Incrément pour chaque hex en Zone d'Influence ennemie duquel elle retraite pendant sa retraite (10.1.9). Le Chemin de Retraite pour la cavalerie qui rebondit doit suivre les priorités de retraite (13.2.4). Après avoir retraite d'un tiers de son Potentiel de Mouvement, la cavalerie fait un Test de Moral. Si elle le réussit, elle passe en Désordre ou Déroute (PGD) si elle était déjà en Désordre. Si elle rate son Test de Moral, elle Déroute (PGD) et exécute son mouvement de Déroute de tout son Potentiel de Mouvement.

19.9.3 Structures Spéciales : Seuls six Incréments peuvent Charger ou défendre un hex de structure spéciale (ex : ferme entourée de murs, château, moulin ou église fortifiée). Quelle que soit la taille des forces, seuls six éléments des forces en attaque ou en défense peuvent être utilisés pour l'attaque ou la défense. Consultez les Règles Exclusives pour déterminer quels sont les hexs de structures spéciales.

19.10 Avance de Cavalerie Après une Charge/ Mêlée

Si la cible d'une Charge libère son hex, la cavalerie doit avancer dans l'hex vacant. L'Avance Après la Charge est effectuée avant toute Poursuite potentielle. Toute la cavalerie qui Avance Après la Mêlée passe en Désordre, sauf si elle y était déjà. Si l'unité était déjà en Désordre, il n'y a pas d'effet supplémentaire (l'unité ne passe pas en PGD). Marquez les unités en Désordre avant leur Avance. La cavalerie qui a Chargé mais qui n'a pas engagé la cible en Mêlée ne passe *pas* en Désordre lorsqu'elle avance. Si l'hex est surempilé, alors suffisamment d'unités doivent être déplacées dans les hexs d'où elles proviennent jusqu'à satisfaire la limite d'empilement (11.1.4). Cette avance peut déclencher des Réactions d'Opportunité.

19.11 Poursuite

Après avoir effectué les retraites, la cavalerie poursuit en suivant exactement le chemin de retraite sur un maximum de trois hexs.

19.11.1 Procédure : Le nombre d'hexs dont la cavalerie peut Poursuite est le nombre d'hexs dont s'est Replié le défenseur via le résultat DD# sur le Tableau d'Assaut et Mêlée, ou s'il a retraité après être passé en PGD, d'un maximum de trois hexs. Si la cible a été éliminée, il n'y a pas de poursuite. La cavalerie en poursuite suit le chemin des unités en retraite. Pour chaque hex de Poursuite, la pile cible perd un Incrément. La cavalerie légère inflige une perte supplémentaire sur les piles en retraite avec un maximum de quatre pertes infligées par la Poursuite. La Poursuite prend fin immédiatement si les unités poursuivies sont éliminées. Les pertes causées par la Poursuite s'ajoutent à chaque Incrément perdu pour chaque Zone d'Influence quittée pendant la retraite.

19.11.2 Restrictions

- La cavalerie ne peut pas poursuivre dans un terrain où elle n'a pas le droit d'entrer. Elle ne peut pas non plus poursuivre dans un terrain d'Ordre Général.
- La Poursuite prend fin immédiatement lorsque la cavalerie entre dans une Zone d'Influence de cavalerie ennemie. Si la cavalerie commence sa Poursuite dans une Zone d'Influence de Cavalerie, alors il n'y a pas de poursuite.
- Si les unités en retraite ont retraité à travers une pile amie, alors la Poursuite prend fin lorsque la cavalerie arrive adjacente à la pile qui s'est fait traverser.

19.11.3 Rappel : La cavalerie qui désire mettre fin à une Poursuite peut tenter un Rappel. Lancez un dé et consultez le Tableau de Rappel de la Cavalerie. Un jet réussi signifie la fin de la Poursuite. Un jet raté signifie que la cavalerie doit poursuivre du maximum possible. Une seule tentative de Rappel peut être effectuée, et elle doit être faite au tout début de la Poursuite.

19.11.4 Réactions d'Opportunité : Le mouvement de Poursuite peut déclencher des Réactions d'Opportunité. Une Charge d'Opportunité mettra fin à une Poursuite au moment ou l'unité (ou les unités) effectuant la Charge d'Opportunité réussit son Test de Moral.

19.12 Modificateurs de Mêlée pour la Cavalerie

Tous les Modificateurs de Mêlée sont indiqués sur le Tableau des Modificateurs de Mêlée de la Cavalerie. Tous les modificateurs de Mêlée sont cumulatifs, sauf mention contraire.

19.12.1 Cavalerie Lourde et Légère : La cavalerie Lourde est la cavalerie avec un Potentiel de Mouvement imprimé de 12 ou moins. La cavalerie Légère est la cavalerie avec un Potentiel de Mouvement imprimé de 13 ou plus.

NOTE : Certains jeux peuvent avoir de la cavalerie mal entraînée avec un Potentiel de Mouvement de 12 ou moins, mais elle n'est pas pour autant considérée comme de la cavalerie Lourde. Consultez les Règles Exclusives.

Lorsque de la cavalerie Lourde est engagée en Mêlée avec de la cavalerie Légère, que ce soit en attaque ou en défense, la Valeur de Mêlée de la cavalerie Lourde est doublée. Si de la cavalerie Lourde fait une Mêlée contre un mélange de cavalerie Lourde et Légère, elle ne sera pas doublée.

19.12.2 Lanciers : Toutes les unités avec un bonus de Lance sont appelées Lanciers. Les Lanciers ont un Bonus de Lance (+#) imprimé sur leur pion. Le Bonus de Lance est ajouté à la Valeur de Mêlée d'une unité de Lanciers en attaque, et il n'est jamais réduit en attaquant des hexs d'Ordre Général, ni lorsqu'elle attaque des unités en Carré, ni si l'unité est Epuisée. Le Bonus de Lance n'est affecté que par les pertes. Pour chaque groupe de trois pertes subies par l'unité, le Bonus de Lance est réduit de un, et ne peut jamais passer en dessous de un.

EXEMPLE : Une unité de lanciers avec un Bonus de Lance de +3 et une Valeur de Mêlée de 18 Charge une unité ennemie en Carré. Sa Valeur de Mêlée sera de 12 (18 x ½ + 3).

19.12.3 Charge de Cavalerie contre un Flanc ou l'Arrière : La cavalerie qui Charge une unité par le Flanc ou l'Arrière voit sa Valeur de Mêlée doublée.

19.12.4 Capacité Spéciale des Chefs de Cavalerie : Les chefs de cavalerie spécifiquement désignés doublent la Valeur de Mêlée des unités avec lesquelles ils sont empilés.

19.13 Cavalerie Fraîche et Epuisée

Les unités de cavalerie sont soit Fraîches (reposées) soit Epuisées.

19.13.1 Perdre la Fraîcheur : La cavalerie devient Epuisée de cette façon :

1. A la fin d'une Mêlée où elle était engagée.
2. Si elle a fait une Charge ou une Charge d'Opportunité pendant ce Segment.
3. Les unités de cavalerie qui ont fait une Retraite Avant Assaut ou une Retraite Avant la Charge et qui ont dépensé plus de la moitié de leur Potentiel de Mouvement.

19.13.2 Récupérer la Fraîcheur : Les unités de cavalerie regagnent leur fraîcheur en en bougeant pas, en ne chargeant pas et en n'étant pas engagées en Mêlée pendant un tour. La cavalerie n'a pas besoin d'être en Bon Ordre pour récupérer la Fraîcheur, mais pour pouvoir récupérer, elles ne doivent absolument pas avoir bougé pendant le tour en cours, pour quelque raison que ce soit, y compris un mouvement de Déroute. Les marqueurs d'Epuisement (Exhausted) sont retirés pendant le Segment de Réorganisation.

19.13.3 Effets de l'Epuisement : Une unité de cavalerie Epuisée bouge de la moitié de son Potentiel de Mouvement (arrondi à l'inférieur), et combat en Mêlée avec la moitié de sa Valeur de Mêlée imprimée, après avoir été ajustée pour les pertes, bien entendu. Elle ne peut engager aucun type de Charge, ni ne peut Retraiter Avant Assaut.

EXEMPLE : Une unité de cavalerie Epuisée et en Désordre bougerait et combattrait en Mêlée à ¼ de ses valeurs. Si elle était Epuisée et en PGD, elle ferait un mouvement de Déroute avec ¾ de son Potentiel de Mouvement imprimé (3/2 x ½ = ¾).

19.14 Charge d'Opportunité

19.14.1 La cavalerie en réaction ne peut faire des Charges d'Opportunité que contre des unités ennemies actives lorsqu'elles bougent. Lorsqu'une unité ennemie entre dans, tente de sortir, ou dépense des PM dans la Zone de Charge d'Opportunité d'une unité de cavalerie, cette dernière peut tenter une Charge d'Opportunité. Chaque pile de cavalerie dont la Zone de Charge d'Opportunité a été violée peut tenter une Charge d'Opportunité une seule fois par événement déclencheur. Si une unité en mouvement est dans la

Zone de Charge d'Opportunité de plusieurs unités, alors chaque pile de cavalerie dont la Zone a été violée peut tenter une Charge d'Opportunité. Toutefois, comme les Charges d'Opportunité sont résolues immédiatement, une seule pile de cavalerie en réaction peut réussir son Test de Moral et faire une Charge d'Opportunité.

19.14.2 Zone de Charge d'Opportunité : La cavalerie en réaction a une Zone de Charge d'Opportunité. Une Zone de Charge d'Opportunité s'étend à tout moment, à deux hexs de l'orientation de front d'une unité de cavalerie qui est en Bon Ordre et qui n'est pas Epuisée.

19.14.3 procédure : Si la cavalerie est en Bon Ordre et n'est pas Epuisée, son propriétaire peut déclarer une Charge d'Opportunité.

1. L'unité active cesse son mouvement. Si l'unité active était en train de changer de formation, elle ne change pas de formation.
2. Le joueur en réaction fait un Test de Moral pour l'unité qui tente la Charge d'Opportunité. Si elle le réussit, elle bouge immédiatement d'un hex, si nécessaire, pour être adjacente à l'unité qui devient alors la cible et la Charge est résolue immédiatement. Si la cavalerie rate le Test de Moral, elle reste sur place mais ne passe pas en Désordre. La pile en mouvement peut terminer son mouvement.

3. **Résolution de la Charge :**

- Si la cible est de l'infanterie ou de l'artillerie, utilisez la Procédure de Mêlée de Cavalerie contre Infanterie et Artillerie (19.1.2).
- Si la cible est de la cavalerie, utilisez la Procédure de Mêlée de Cavalerie contre Cavalerie (19.1.3).
- Si la cible est de l'artillerie attelée, des unités en Colonne Routière ou en Tirailleur, utilisez la Procédure de Mêlée de Cavalerie contre PGD (19.1.4.).

4. **Regroupement de la Cavalerie (19.1.1)**

5. **Fin de la Charge (19.1.1) :** Les unités de cavalerie qui ont fait cette Charge d'Opportunité sont Epuisées à la fin de la Charge.

6. La cible de la Charge d'Opportunité ne peut plus dépenser volontairement de PM pendant le reste du Segment de Manœuvre.

19.14.4 Restrictions

- Les unités de cavalerie qui font une Charge d'Opportunité ne peuvent pas à leur tour subir une Charge d'Opportunité pendant leur Charge. Toutefois, elles peuvent en subir une pendant l'Avance Après la Charge ou pendant la Poursuite.
- Une pile de cavalerie ne peut tenter qu'une seule Charge d'Opportunité par événement déclencheur. Et une seule pile de cavalerie pourra réussir une Charge d'Opportunité sur une pile cible par événement déclencheur.
- Les unités cibles d'une Charge d'Opportunité ne peuvent pas tenter de former un Carré en réaction à la Charge d'Opportunité.
- Une unité de cavalerie n'a pas besoin d'être Commandée pour pouvoir faire une Charge d'Opportunité.
- Une unité de cavalerie n'a pas besoin d'avoir une LDV jusqu'à la cible pour tenter une Charge d'Opportunité.

19.14.5 Cas Particuliers

- Si une unité entre dans un hex avec des unités en Tirailleur ou vice versa et qu'une Charge d'Opportunité est déclarée, alors les unités en Tirailleur se déplacent (11.1.4) jusqu'à l'hex d'où provenaient les unités en mouvement. Si les unités ne peuvent pas se déplacer pour quelque raison que ce soit, alors toutes les unités dans l'hex passent en PGD et Déroutent. S'il reste des unités dans l'hex cible, la Charge d'Opportunité continue.
- Si une unité entre dans un hex avec des unités qui ne sont pas en Tirailleur et qu'une Charge d'Opportunité est déclarée alors toutes les unités dans l'hex adoptent la formation des unités qui étaient déjà dans l'hex et deviennent toutes la cible de la Charge d'Opportunité.

20.0 RENFORTS

20.1 Règle Générale

Les Renforts ne sont considérés en tant que tels que pendant le tour où ils entrent sur la carte. Bien que les scénarios donnent les zones spécifiques où doivent entrer les renforts, ils peuvent tous entrer sur la carte d'un maximum de la moitié de leur Potentiel de Mouvement de distance de n'importe quel côté de la route ou du chemin indiqué qui quitte la carte dans la zone indiquée.

EXEMPLE : Une unité avec un Potentiel de Mouvement de six peut entrer par un hex de la route indiquée, ou bien dans les trois hexs de cet hex de route, à gauche ou à droite, sur le bord de la carte.

20.1.1 L'infanterie qui entre en renforts peut faire un Assaut au tour où elle entre. La cavalerie qui entre en renforts peut Charger pendant ce tour. L'artillerie qui entre doit entrer Attelée.

20.1.2 Les joueurs ne devraient pas considérer les bords de la carte comme la fin du monde, mais plutôt imaginer que le terrain, les routes et les chemines continuent au-delà de façon identique, et que des unités qui entrent en Colonne Routière sont déployées hors carte sur cette extension imaginaire. Par conséquent, les unités qui entrent derrière d'autres unités sur une route doivent prendre en compte les PM qu'elles ont déjà dépensés en atteignant le bord de la carte, mesurés par les unités qui sont entrées avant elles pendant le tour.

20.1.2.1 Les unités qui n'ont pas suffisamment de PM pour entrer sur la carte pendant le tour en cours sont quand même considérées Commandées si leur chef forme une UM et elles pourront entrer sur la carte quand leur UM sera tirée. Sinon elles pourront entrer avec le tirage des marqueurs de Renforts ultérieurs.

20.1.3 Marche Administrative : Toutes les unités qui entrent sur la carte en renforts peuvent librement recevoir un ordre de Marche Administrative (8.7).

21.0 MORAL

21.1 Formations Involontaires

Le Désordre et le PGD sont des formations involontaires, dans le sens où personne n'a ordonné aux unités d'adopter cette formation. Lorsqu'une unité n'est ni en Désordre ni en PGD, on dit qu'elle est en « Bon Ordre ».

21.1.1 Les unités déjà en PGD ne peuvent pas bouger volontairement pendant le Segment de Manœuvre. Au cours du Segment de Réorganisation, les unités en PGD Déroutent automatiquement si elles sont à moins de 15 hexs d'unités ennemies en Bon Ordre. En atteignant cette distance, elles rechercheront un terrain non clair (ex : n'importe quel type de ville ou de structure, bois, marais ou terre cultivée) et devront utiliser le reste de leur Potentiel de Mouvement de Déroute à tenter de l'atteindre. Les unités déjà en PGD qui commencent le Segment de Réorganisation à au moins 15 hexs de l'unité ennemie en Bon Ordre la plus proche, ou qui sont empilées avec un chef, peuvent faire un Test de Moral pour revenir en Bon Ordre au lieu de Dérouter. Si elles ratent ce test et qu'elles ne sont pas actuellement dans un terrain non clair, elles Dérouteront à nouveau jusqu'à entrer dans un terrain non clair. Si une unité ennemie en Bon Ordre est dans les 15 hexs de l'hex de Dépôt et que l'unité en Déroute n'est pas empilée avec un chef, elle Déroutera hors de la carte. Les unités qui Déroutent hors de la carte sont considérées éliminées et retournent sur la Fiche Organisationnelle, face *spécifique* visible.

21.2 Récupération du bon Ordre

Les unités en Désordre ou en PGD ne peuvent revenir en Bon Ordre que pendant le Segment de Réorganisation. Cela est accompli en réussissant un Test de Moral avec l'unité. Lors d'un Test de Moral pour une pile, lancez les dés et appliquez les résultats à l'unité du haut de la pile. Si l'unité du haut réussit le test, alors toute la pile revient en Bon Ordre. Si l'unité du haut rate le Test de Moral, alors la pile reste dans le même état de Moral. Appliquez les modificateurs tu Tableau des Modificateurs Généraux aux Tests de Moral.

21.2.1 Désordre : Les unités en Désordre ne peuvent pas faire ce Test de Moral lorsqu'elles sont adjacentes à des unités ennemies.

21.2.2 Plus Grand Désordre (PGD) : Les unités en PGD ne peuvent pas faire ce Test de Moral si elles sont à 15 hexs ou moins d'une unité ennemie en Bon Ordre, à moins d'être empilées avec un chef et ne pas être adjacentes à une unité ennemie.

21.2.3 Récupération et Formation : Les unités d'infanterie qui reviennent en Bon Ordre pendant le Segment de Réorganisation passent immédiatement en Colonne à moins d'être dans un terrain d'Ordre Général. Les unités de cavalerie qui reviennent en Bon Ordre pendant le Segment de Réorganisation passent immédiatement en Ligne à moins d'être dans un terrain d'Ordre Général. Ces changements de formation sont considérés comme involontaires et ne déclenchent pas de Réaction d'Opportunité. Les unités d'artillerie qui reviennent en Bon Ordre reste Attelées ou Dételées. Le propriétaire de l'unité qui revient en Bon Ordre peut librement choisir son orientation.

21.3 Test de Moral

Pour faire un Test de Moral pour une unité, lancez les dés. Le résultat plus tous les modificateurs doit *dépasser* la Valeur de Moral imprimée de l'unité pour réussir. En cas d'égalité, le test est raté.

21.3.1 Empilement : Lors d'un Test de Moral pour une pile d'unités, ne faites qu'un seul jet pour la pile. Si l'unité en haut de la pile réussit le test, alors toute la pile a réussi. Si l'unité du haut de la pile rate le test, alors toute la pile l'a raté, quelles que soient les Valeurs de Moral des autres unités.

21.3.2 Unités d'Elite : Les unités avec une Valeur de Moral imprimée de —, 11, 12 et 13 sont des unités d'élite. Les unités d'élite n'appliquent jamais les modificateurs négatifs au jet de dés (les modificateurs qui réduisent leurs chances de réussite) lorsqu'elles doivent tester leur Moral. Les unités avec une Valeur de Moral de — réussissent toujours leurs Tests de Moral. Les unités empilées avec un chef avec une Valeur de Moral de « A » réussissent toujours leurs Tests de Moral.

21.3.3 Sauve Qui Peut ! Un résultat naturel de 11 aux dés est toujours un échec à moins que l'unité soit d'élite et qu'il y ait suffisamment de modificateurs positifs pour lui permettre de réussir avec un jet de 11.

21.3.4 Rater un Test de Moral : Lorsqu'une unité de combat rate un Test de Moral, en général elle passe en Désordre.

EXCEPTION : La cavalerie qui rate sa Charge d'Opportunité.

Les unités de combat en Désordre qui ratent un Test de Moral passent en PGD (Déroute).

21.3.5 Réussir un Test de Moral : Sous les conditions de 21.2, les unités qui réussissent leur Test de Moral pendant le Segment de Réorganisation reviennent en Bon Ordre, sinon elles restent dans leur état de Moral actuel.

21.3.6 Plusieurs Tests de Moral Résultants d'un Même Evénement : Une unité de combat peut être obligée de faire plusieurs Tests de Moral au cours d'un même tour. Elle peut même être forcée de faire plusieurs Tests de Moral au cours d'un même segment du tour. Toutefois, les unités de combat ne sont jamais obligées de faire plus d'un Test de Moral résultant d'un même événement de combat. Si un événement engendre deux Tests de Moral, alors il ne faut en faire qu'un seul en combinant tous les modificateurs des deux Tests de Moral.

EXEMPLE : Suite à un Feu, une unité d'infanterie en Carré subit un nombre de pertes égal à la moitié de ses Incréments. Le Test de Moral résultat sera modifié parce que l'unité a été réduite de 50% en un seul Feu et parce que l'unité est en Carré.

21.4 Niveaux de Moral

Les pertes accumulées n'affectent pas seulement le moral d'une unité, mais après un moment, elles affecteront aussi l'armée à un niveau supérieur. Il y a quatre niveaux de Moral déterminant la volonté de la formation supérieure à laquelle appartiennent les unités de combat. Le niveau 0 n'a pas de modificateur néfaste et est considéré comme l'état « frais » d'une formation. Les pertes d'une formation supérieure sont mesurées en bataillons. Les bataillons sont comptés comme perdus lorsqu'ils ont été remis sur la Fiche Organisationnelle à cause de pertes ou de la reddition, ou, s'ils sont sur la carte en état PGD (Déroute). Pour déterminer le niveau de Moral d'une formation supérieure, comptez le nombre de bataillons détruits et en Déroute (ou leur équivalent ; voir la Piste de Niveau de Moral pour les détails) d'une formation supérieure. Trouvez ce nombre pour la formation sur la Piste de Niveau de Moral et indiquez le de façon appropriée avec le marqueur de Niveau de Moral. Lisez vers le haut de la colonne pour déterminer

le Niveau de Moral et ses effets (s'il y en a). Lorsqu'un Niveau de Moral est atteint, tous les bataillons actuellement en jeu de cette formation supérieure ont tous leurs Tests de Moral modifiés par la valeur indiquée. La cavalerie perdue ou en PGD et l'artillerie ne sont pas incluses pour la détermination du Niveau de Moral en comptant les unités, et ne sont pas non plus affectées par celui-ci.

21.4.1 Les Niveaux de Moral sont déterminés à chaque heure pendant le Segment de Réorganisation du tour : 40. Les effets d'un Niveau de Moral s'appliquent pendant l'heure entière (tours : 00, : 20 et : 40 inclus). Les bataillons qui étaient en PGD et qui sont revenus plus tard en Bon Ordre n'améliorent pas le Niveau de Moral de la formation supérieure avant la prochaine détermination des Niveaux de Moral du Segment de Réorganisation (tour : 40).

21.4.2 La Garde Recule : Les unités spécialement désignées comme Infanterie de la Vieille Garde Française dans les Règles Exclusives forment leur propre formation pour la détermination des Niveaux de Moral. Le Niveau de Moral actuel de la Vieille Garde est ajouté au Niveau de Moral de toutes les autres formations Françaises et Alliées des Français.

EXEMPLE : Si la Vieille Garde a actuellement un Niveau de Moral de 1, alors un corps Français avec un Niveau de Moral de 2 aura en fait un Niveau de Moral de 3.