

LA BATAILLE D'ORTHEZ

1.0 Introduction :

La bataille d'Orthez est une simulation de l'une des batailles finales de la guerre de la péninsule opposant l'armée des Pyrénées du Maréchal SOULT et l'armée anglo-alliée de Sir Arthur WELLESLEY duc de Wellington. La bataille se déroula le 27 février 1814, l'armée de Soult, d'un effectif de 34000 hommes étant attaquée par l'armée de Wellington composée de 40000 hommes. L'armée de Soult occupait une excellente position défensive sur une série de lignes de crêtes au-dessus du Pau et de la petite ville d'Orthez. Le terrain sur lequel Soult a établi ses 6 divisions était profondément coupé par des marais et cours d'eau rejoignant le Pau. Cela influença grandement le cours de la bataille rendant difficile les mouvements latéraux et la coopération entre les différentes troupes.

Wellington devinant à juste titre que Soult ne prendrait pas l'offensive, divisa ses forces, 5 divisions attaquant et fixant le gros des troupes françaises au Nord du Pau pendant que 2 divisions, sous les ordres de Sir Rowland Hill menaient une marche de flanc.

Les troupes de Hill traversèrent le Pau au gué faiblement défendu de Souars à l'Est de Orthez. Les divisions françaises déjà en repli après plusieurs heures de durs combats, s'effondrèrent à l'arrivée inattendue de Hill et s'enfuirent du champ de bataille en complet désarroi.

Une légère mais pénible blessure affectant Wellington à la fin de la bataille fut invoquée pour expliquer la faible poursuite qui a évité un complet désastre pour l'armée française.

Ces règles ont pour objet d'initier le joueur aux différents aspects des combats et manœuvres d'un bataillon (au niveau tactique) à l'époque des guerres napoléoniennes.

Les joueurs voulant obtenir plus de détails ou qui sont déjà familiarisés avec les jeux de notre gamme pourront consulter " the régulations of the year XXII" .

2.0 Questions sur les règles :

Vous pourrez poser vos questions par écrit à l'adresse suivante :

Clash of Arms Games

The Byrne Building 205

Lincoln and Morgan Sts.

Phoenixville, PA. 19460 US

Ou e-mail us at: aol.com

3.0 Le matériel de jeu :

3.1 Les cartes et tables :

Les cartes et tables de ce jeu n'ont pas à être mémorisées mais l'on doit s'y référer lorsque cela est nécessaire dans le cours du jeu.

Chaque table résume les informations contenues dans ce livret de règles.

3.2 La feuille de marqueurs :

Les pièces du jeu se trouvant sur la fiche de marqueurs sont de 3 types : les marqueurs d'information, les unités de combat, et les chefs. Les unités de combat et les chefs sont divisés en 2 camps, essentiellement le Français et ses alliés contre ce qui était finalement les ennemis de Napoléon. Un joueur assume le contrôle de tous les Français et leurs alliés alors qu'un autre prend

celui des ennemis de Napoléon. Les marqueurs d'informations sont génériques, et sont utilisés pour signaler les chefs et UC des 2 camps.

(UC= unité de combat)

3.3 les feuilles d'organisation :

Ces feuilles doivent être disposées près du plateau de jeu. Les pièces du jeu doivent être placées à l'emplacement qui leur est destiné sur ces feuilles. Les feuilles sont organisées pour montrer aux joueurs les relations hiérarchiques entre les UC et leurs chefs. Cela est important lorsque l'on détermine le statut de commandement lors du jeu. Lorsqu'une UC ou un chef sont nécessaires pour un scénario, ou comme renfort, ils sont retirés de la fiche d'organisation et placés sur la carte. Lorsqu'une UC ou un chef est éliminé, ou se rendent, ils sont remis sur la fiche, face recto retournée.

3.4 La carte :

La carte est en 2 parties (Ouest et est). La partie Est de la carte Ouest, est faite pour chevaucher et joindre le côté Ouest de la carte Est. Elles représentent la portion de territoire franchis nécessaire pour la bataille d'Orthez. La carte inclut aussi un dessin des terrains qui influent sur la tactique lors des combats. Une grille d'hexagones a été sur imprimée pour régler les mouvements, positions, lignes. etc...

3.5 La barre du temps :

Cette barre est utilisée pour garder une trace des différents tours de jeu. Le marqueur de temps doit être placé dans l'espace correspondant au tour en cours. Chaque heure est divisée en 3 tours, l'heure : 00, celle des : 20, et celle des : 40. Des événements sont directement affectés par cette table :

1. Les renforts, qui arrivent à des moments spécifiques de la journée,
2. La récupération des chefs blessés et leur retour en jeu qui intervient après une certaine durée,
3. Et le niveau de moral qui dépend aussi de l'heure.

Cette table inclut la « boîte de batterie » dont on parlera ultérieurement et un résumé de la chronologie de la bataille (séquence de jeu).

3.6 La table de mêlée et de feu :

Cette table a sur une face, la table d'assaut et de mêlée et sur l'autre, la table de combat au feu.

5.1 Les unités de combat (UC)

Le recto de ces marqueurs fournit toutes les info sur l'unité. Cela comporte le type d'unité (infanterie, cavalerie, ou artillerie), l'organisation (régiment, bataillon, ou compagnie) son appellation (quel régiment.) son organisation hiérarchique (à quel corps, division ou brigade elle appartient), ainsi que sa force de départ (en incréments), et le potentiel de mouvement maximum que l'unité peut utiliser pendant un tour. Pour l'utilisation de ce jeu, les termes de batterie ou compagnie d'artillerie sont interchangeable et correspondent à un marqueur d'artillerie.

... = régiment, .. = bataillon, . = compagnie ou escadron (pour la cav)

A. côté verso : l'autre face du marqueur révèle des informations spécifiques sur l'unité. Le joueur pourra y trouver la valeur de feu, la portée, la valeur de mêlée, la valeur de tirailleur, le niveau de moral et le bonus lancier. Toutes les unités n'ont pas de bonus lancier, ni de valeur de tirailleur ; quand ces valeurs n'existent pas l'espace sur le marqueur à gauche reste blanc, ou est occupé par un autre type de

désignation. Pour simuler le brouillard de guerre, la force d'une UC est rarement proportionnelle à sa taille, un joueur adverse ne peut voir que le recto (coloré) d'un marqueur.

Exception : des formations tactiques obligent à déployer le pion, le côté verso visible. Pour terminer, le côté verso de tous les marqueurs appartenant au camp ennemi de Napoléon sont teints de gris.

B. infanterie : Dans l'exemple (p2) le recto du marqueur montre que l'unité est le 1^{er} bataillon du 12^{ème} régiment d'infanterie légère. Il fait partie de la 4^{ème} division, 1^{ère} brigade. Il a 5 incréments et un potentiel de mouvement de 9.

Le verso rappelle que c'est le 1^{er} bataillon du 12^{ème} régiment d'infanterie légère. Il a une valeur de feu « imprimée » de 8, une portée de 2, une valeur de mêlée de 13, et un moral de 16. Si c'était un bataillon d'infanterie de ligne, il aurait un espace blanc à la place de la portée et du cor.

C. Cavalerie : Le recto de l'unité en exemple établi que c'est une unité de cavalerie légère (symbole OTAN standard plus potentiel de mouvement supérieur à 12), c'est un régiment, et c'est le 15^{ème} hussard. Il appartient à la brigade de cavalerie « H ». Il a 9 incréments et un mouvement de 14. Le côté verso de l'unité de cavalerie est teinté de gris, qui annonce qu'elle appartient à l'armée ennemie de Napoléon ; elle a une valeur de tirailleur de 4 ; une valeur de mêlée de 27 ; un niveau de moral de 22, et aucun bonus de lancier.

D. Artillerie : Le recto de cette batterie d'artillerie montre que c'est la 13^{ème} compagnie du 6^{ème} régiment d'artillerie à pied (mouvement de 6) rattaché à la 4^{ème} division. Il a 2 incréments indiquant qu'elle possède entre 4 et 8 canons et un nombre de chevaux proportionnel. Le verso de la batterie d'artillerie établit qu'elle a une valeur de feu de 14 à portée courte (adjacent ou à 2 hex), 9 à portée moyenne (3 à 5 hex), et 4 à portée longue (6 hex jusqu'à son maximum de 8 hex) ; en haut à droite se trouve la portée maximum de 8. Note : Non indiqué, cependant, cette unité a une portée extrême de 12, égale à une fois et demi sa portée maximale avec une valeur de feu divisée par 2. Le chiffre du milieu de la colonne de droite est le niveau de moral de 23, et le dernier nombre est la valeur de mêlée de 3.

5.2 Les chefs

- A. Le recto de ces marqueurs montre l'uniforme et le rang, le potentiel de mouvement, et leur place dans la chaîne de commandement ; dans ce cas, commandant de l'aile droite française.
- B. Le verso du marqueur chef, nous dit qui il est, et comment sa présence auprès d'une UC affectera la performance de celle ci grâce à un modificateur au dé. Dans l'exemple, toutes les unités emplies avec Reille seront affectées de la façon suivante :
1. Le chiffre en haut à gauche est le modificateur s'appliquant aux UC d'infanterie en mêlée, 2 en attaque et 3 en défense (2/3)
 2. Le chiffre en bas à gauche (1) indique comment le chef affectera la cavalerie impliquée en mêlée comme attaquante ou en défense.

3. En haut à droite (1) est le modificateur qui s'applique au dé d'attaque de l'artillerie qui fait un feu offensif (il n'y a pas de modificateur pour l'artillerie en mêlée).
 4. En bas à droite (3) est le modificateur de tous les jets de moral concernant les UC empilées avec le général.
- C. Certains chefs n'ont pas de bonus dans une ou plusieurs de ces catégories. Dans ce cas l'espace sera blanc ou sera comblé par un (-).
- D. Occasionnellement les joueurs rencontreront des chefs avec des valeurs négatives. Ces chefs donneront un malus aux unités empilées avec eux.
- E. Aides de camp (ADC) : Chaque chef de corps ou d'armée à au moins un ADC. Les ADC sont traités comme des chefs.

5.3 Marqueurs d'information

Ils nous montrent l'effet des combats sur les UC qu'ils marquent, ou la manière dont l'UC réagit à ce qui se passe autour d'elle. Les marqueurs d'info sont une part intégrante de l'UC et s'empilent avec elle, et sont seulement retirés lorsque la situation de l'UC a changé.

A.Pertes d'incrément : ce nombre indique le nombre actuel de pertes accumulées par une UC. Quand il y a une perte, un marqueur correspondant au total de pertes est placé sous l'UC.

B.Desordre et plus grand désordre : Toutes les UC commencent le jeu en bon ordre. les marqueurs désordre sont utilisés pour montrer l'état d'organisation de l'UC.

C.Fatigué et épuisé : Les UC de cavalerie commencent le jeu sans marqueur. Lorsqu'elles chargent ou sont engagées en mêlée un de ces marqueurs est placé au-dessus d'elles pour montrer l'état de fatigue des chevaux.

D.Formation en carré : Les UC d'infanterie peuvent adopter cette formation. Quand une UC d'infanterie se met en carré le marqueur est posé sur le dessus de l'UC.

E.Colonne de route : Les UC déployées comme cela ont un avantage au mouvement sur ou le long d'une route. On place le marqueur au-dessus de l'UC.

F.Marqueur formation étendue : Si une UC est de taille suffisante, elle peut se déployer sur plusieurs hex. Les hex supplémentaires sont désignés par ce marqueur.

G.Marqueur d'assaut : Lorsqu'une UC d'infanterie a réussi son jet d'assaut on y met le marqueur ce qui permettra de se rappeler qu'elle doit attaquer l'ennemi à la phase de mêlée.

H.Marqueur de charge : Parce que la cavalerie a une vitesse différente des UC d'infanterie et d'artillerie, Les UC de cavalerie en mêlée contre d'autres unités de cavalerie sont signalées avec ce marqueur pour montrer qu'elles ont déjà bougé et ont participé à une mêlée ce tour ci.

I.Unité en manoeuvre (MU) : Ce marqueur est placé sur un chef pendant la phase de commandement pour indiquer qu'il est disponible pour le

mouvement ce tour. Un double de ce marqueur (avec le même chiffre) est placé dans la coupe de tirage au sort. Quand ce marqueur est tiré, le chef et toutes les unités et/ou tous les autres chefs sous son commandement sont activés.

J. Wagon d'artillerie (AAW) : Toutes les batteries d'artillerie qui débutent dans le jeu commencent avec un wagon d'artillerie déployé adjacent à elles. Une compagnie d'artillerie voulant rester approvisionnée et faire un feu de combat (pas un feu de réaction), doit avoir un AAW dans son rayon ayant un calibre égal à sa portée maximum. Tous les AAW ont un potentiel de mouvement de 6 ; chiffre situé en bas à gauche. Le chiffre en haut à droite est le calibre des munitions fournies. A chaque feu d'artillerie la réserve de ces AAW est réduite (signalé comme les pertes d'incrément). Sur le verso du marqueur, l'information établit à quelle organisation appartient le AAW, le calibre des munitions, ainsi que son niveau de mêlée et de moral. Tous les AAW ont une valeur de mêlée de 1 et, excepté dans le cas de la garde impériale française , un moral de 33.

K. marqueurs d'actions: 4 marqueurs d'action sont placés dans la coupe de tirage avec les marqueurs d'unités de manoeuvre. Ils sont placés avant la phase de manoeuvre du tour de jeu. Ils représentent des interruptions aléatoires de la phase de manoeuvre et indiquent ce qui suit :

1. arrivée de renforts,
2. l'artillerie fait une attaque spéciale de feu,
3. les chefs qui ne font pas partie d'une unité de manoeuvre peuvent bouger,
4. les UC qui ne sont pas commandées peuvent rejoindre par mouvement le rayon de commandement de leur chef.

6.0 Les dés et les tables :

Le système nécessite 2 dés à 6 faces de différentes couleurs. L'un indique les dizaines et l'autre les unités. Les résultats se situent entre 11 et 66. Croisés avec les rapports de force concernés (feu, mêlée..) sur les tables appropriées à l'action, ils donnent un résultat à appliquer.(le nombre de pertes d'incrément, passage en désordre...).

6.1 *Modificateurs aux dés :*

Quand un modificateur aux dés est imposé, il est donné en base 10 (opposé à la base 6 des dés). Si par exemple un modificateur de +9 est appliqué à un jet de 35, il deviendrait 36,41,42,43,44,45,46,51,52. Résultat appliqué ensuite à la table correspondante.

7.0 Chronologie de la bataille :

7.1 Pré phase de commandement :

Chaque camp détermine le nombre de points de commandement (CP) qu'il possède pour la phase suivante. Le Français et les alliés comptent le nombre de chefs d'armées et de corps placés sur le champ de bataille, chacun de ces chefs rapportant un PC.

7.2 phase de commandement :

Il y a 2 parties dans cette phase :

- A. On détermine les liens de commandement entre chefs d'armée, chefs de flancs, ADC, chefs de divisions, et leurs UC. Cela pour déterminer si chaque UC et chefs sont commandés ou non.
- B. Dépense des CP pour créer des unités de manœuvre (MU). Pour chaque CP qu'un camp a, il peut créer une MU. A chaque MU créée, le chef de la MU est signalé par un marqueur MU et le double de ce marqueur est placé dans la coupe de tirage. Après que chaque marqueur MU ait été placé dans la coupe on y met les marqueurs d'actions.

7.3 phase de manœuvre :

On tire au sort les marqueurs : si c'est une MU tous les pions s'y rapportant sont activés et font leur mouvement ; si c'est un marqueur d'action, les actions s'y rapportant sont réalisées. Aucun marqueur ne peut être tiré tant que les actions du précédent marqueur ne sont pas terminées. L'infanterie inactive et les unités d'artillerie peuvent faire des feux d'opportunité, la cavalerie inactive peut faire des charges d'opportunité ou de réaction, ou l'infanterie inactive peut se mettre en carré. La cavalerie active peut charger. La vieille garde française active peut faire un assaut. L'infanterie peut faire un jet d'approche et désigner ses assauts. Quand la coupe est vide la phase est terminée. Tous les chefs qui ont bougé durant le tirage du marqueur « action des chefs », sont retournés face recto.

7.4 Phase de feu :

Toutes les unités pouvant faire feu, qui ont une réserve, qui sont en batterie (seulement l'artillerie) , et qui ont une cible à leur portée dans leur ligne de vue peuvent tirer. Toutes les attaques de feu sont simultanées et les pertes infligées durant cette phase n'affectent les unités qu'à la fin de la phase de feu.

7.5 Phase de mêlée :

Toutes les UC en formation (infanterie en colonne, ligne, ou quelquefois en désordre ou en tirailleur) ciblées par un marqueur d'assaut font un jet pour rester, ou, dans le cas d'unités en tirailleur peuvent retraiter avant assaut. Le camp qui a provoqué le plus grand nombre d'assauts (plus grand nombre de marqueurs sur la carte), commence à résoudre les assauts. Ensuite cela est fait alternativement entre chaque camp. Une unité qui lance un assaut, et qui voit sa cible retraiter avant l'assaut peut avancer dans l'hex vacant et lancer un second assaut sur la même cible (il doit le faire si c'est le cas), ou contre une nouvelle cible sans avoir à recommencer le jet d'approche. Les UC qui manquent leur jet pour rester passent en désordre.

- A. La mêlée est le résultat d'un assaut lancé contre une unité en formation mineure ;(les unités en ordre général, carré, colonne de route, ou plus grand désordre). Les UC en formation majeure (unité en colonne, ligne, ou parfois en désordre) qui ont réussi leur jet pour rester, annulent la mêlée et échangent un feu d'opportunité avec la ou les UC assaillantes. Quel que soit le résultat, les marqueurs assaut sont retirés. Toutes les UC assaillantes doivent occuper les hex rendus vacants après retraite, reddition, ou élimination due aux pertes. Toutes les UC qui avancent après assaut finissent en désordre. Après avance, si l'empilement ne peut être respecté sur l'hex nouvellement gagné, toutes les UC nécessaires le font les autres restent sur place. Quand il n'y a plus de marqueur assaut la phase de mêlée s'arrête.

7.6 Phase de réorganisation :

Les unités en désordre non adjacentes à l'ennemi peuvent faire un jet de moral pour se remettre en bon ordre. Les unités en plus grand désordre (PGD) empilées avec un chef et non adjacentes à l'ennemi, ou qui se trouvent à au moins 15 hex de l'UC ennemie en bon ordre la plus proche, peuvent faire un jet de moral pour passer en bon ordre. Les UC en PGD à moins de 15 hex d'une UC ennemie en ordre, ou qui sont empilées avec un chef mais qui ont raté leur jet de ralliement, font un mouvement de déroute jusqu'à ce qu'elles aient atteint la distance de 15 hex. Le mouvement de déroute se fait toujours vers un hex de dépôt. Les UC en PGD qui n'ont pas réussi à se remettre en ordre et qui sont déjà à 15 hex de l'ennemi doivent dérouter vers un hex non clair si elles n'y sont pas déjà

A. Les UC de cavalerie fatiguées et très fatiguées retrouvent leur potentiel à ce moment, si elles n'ont pas bougé, fait de mêlée ou chargé durant la phase de manœuvre précédente, ou elles récupèrent un cran de fatigue si elles bougent de la moitié ou moins de leur potentiel de mouvement modifié et qu'elles n'ont pas participé à une mêlée ou charge durant la phase de manœuvre précédente. A la fin de chaque heure (:00) chaque camp détermine et/ou ajuste son niveau de moral. NOTE : le niveau de moral est déterminé par les ailes pour le Français et par les divisions pour les alliés. Une table de moral énumère la liste des formations et le nombre de bataillons correspondant aux différents niveaux de moral. Ainsi que des marqueurs permettant d'enregistrer ces niveaux de moral.

7.7 Phase d'ajustement du tour :

Après que la phase précédente soit terminée le tour de jeu est terminé. On ajuste la barre de temps pour indiquer qu'un tour complet vient de se terminer. Le prochain tour recommence par la phase de commandement.

8.0 L'orientation :

Toutes les UC en ordre ont une orientation particulière. L'orientation d'une UC en colonne est définie par le côté d'hex vers lequel elle est dirigée et qu'elle touche. Une UC en ligne est orientée vers le point de jonction de 2 hex. Comme on peut le voir sur le diagramme p5, une UC en colonne a 3 hex de front, 2 de flanc, et un d'arrière alors qu'une UC en ligne a 2 hex de front, 2 de flanc, et 2 d'arrière. Une UC étendue en ligne sur 2 hex a 3 hex de front, 2 de flanc et 3 d'arrière.

8.1 Règles générales :

Tous les marqueurs situés sur un même hex doivent s'orienter dans la même direction. L'UC au-dessus de la pile détermine l'orientation de toutes les UC en dessous d'elle si la pile est arrangée de façon ambiguë. Les UC orientées de façon litigieuse sont considérées comme étant en colonne.

8.2 Changement d'orientation :

Une UC ne peut changer d'orientation que lors de la phase de manœuvre, et seulement si elle est active (si elle fait partie d'une MU qui bouge actuellement ou lors du tirage du marqueur de regroupement). Un changement d'orientation ne coûte aucun point de mouvement à moins que cela n'entraîne l'obligation d'entrer dans un nouvel hex comme dans l'exemple donné p6. Bien que changer d'orientation n'implique pas de dépense de points de mouvement, en ordre pour changer d'orientation une UC doit avoir un potentiel de mouvement. Ce qui veut dire qu'une

UC qui commence avec 6 pt de mouvement peut changer d'orientation autant de fois qu'elle le veut pendant son mouvement mais elle doit le faire avant la dépense du 6^{ème} car ensuite elle ne pourra se réorienter.

8.3 Orientation, mouvement et combat :

Une UC peut seulement entrer, charger, tirer, ou faire un assaut sur un hex vers lequel elle est orientée.

9.0 Zones d'influence :

Toutes les UC exercent une zone d'influence (ZI) à l'exception de celles en PGD et les unités d'artillerie montées.

La ZI d'une UC s'étend aux hex adjacents à ses cotés d'hex de front.

- A.** L'infanterie et l'artillerie à pied ne peuvent sortir volontairement d'une ZI ennemie sans la présence d'un chef. Les unités souhaitant sortir d'une ZI ennemie doivent faire un jet de moral. Si l'unité réussit ce jet, elle peut quitter la ZI et continuer son mouvement (pouvant déclencher des tirs d'opportunité). Les UC qui ont raté leur jet de moral passent en désordre et restent sur place. Une UC déjà en désordre qui rate son jet, passe en déroute et fait immédiatement un mouvement de déroute. Il faut noter que quitter une ZI ennemie ne peut être essayé que comme première action dans le mouvement de l'unité. Toutes les UC peuvent de toute façon changer de formation dans une ZI ennemie, ou changer d'orientation si leur potentiel de mouvement le permet. Changer de formation dans une ZI peut provoquer des tirs d'opportunité, alors que changer d'orientation non.
- B.** Une UC d'infanterie peut faire un assaut à travers une ZI (La vieille garde française peut même charger). Par exemple, une unité peut être adjacente à plusieurs hex ennemis et par la suite être dans leur ZI. Cette unité n'a pas besoin d'attaquer (ou charger) toutes les unités dans ces hex, mais seulement un seul de ces hex, sortant de la ZI des autres UC en avançant après assaut.
- C.** La cavalerie et l'artillerie à cheval montée, peuvent sortir volontairement d'une ZI d'infanterie ou d'artillerie en batterie ennemie mais peuvent alors être la cible d'un feu d'opportunité. La cavalerie et l'artillerie à cheval ne peuvent sortir volontairement de la ZI d'une cavalerie ennemie excepté dans le cas d'une retraite avant charge ou dans le cas où l'on charge à travers elle (comme précédemment, la cavalerie peut être dans la ZI de plusieurs UC et en sortir grâce à une avance après assaut).
- D.** Une unité qui déroute perd un incrément à chaque fois qu'elle sort d'un hex de ZI ennemie. Note, si l'hex est la ZI de plusieurs piles, seul un incrément est retiré.
- E.** Les ZI ne s'étendent pas au-delà des hex de villes, forêts, églises fortifiées (seulement celles entourées d'un mur), ou châteaux. Elles ne s'étendent pas non plus à travers les hex de pont. Mais les ZI s'étendent dans les hex de marais.
- F.** Les ZI de la cavalerie sont étendues pour leur permettre de faire des charges d'opportunité ou du harcèlement.

10.0 L'empilement :

Il y a une limite aux forces qu'un joueur peut empiler sur un hex.

10.1 Règles générales :

La limite d'empilement varie en fonction du terrain, de la formation de l'UC et du commandement. Les restrictions d'empilement s'appliquent bien évidemment durant la phase de mouvement. Les chefs, ADC, et marqueurs d'information n'ont pas de valeur d'empilement et ne comptent pas pour les règles d'empilement dans un hex, mais doivent être pleinement visibles par les joueurs si les règles n'établissent pas qu'ils doivent être déployés sous le marqueur leurs correspondant. L'empilement pour les formations sur plusieurs hex peuvent s'étendre sur le 2^{ème} seulement si aucune autre unité ne se trouve dans cet hex ou s'y étend, elle aussi.

A.Terrain : Le nombre maximum d'incrémentes permis sur un hex est donné sur la table d'empilement. Ou le nombre est suivi d'un terme d'organisation, comme « 6 », ou « un bataillon », pas plus de 6 incrémentes ne peuvent s'empiler sur cet hex, ou un bataillon d'un nombre supérieur à 6 mais ou seulement 6 incrémentes compteront lors de mêlée. Valeur de mêlée qu'il faudra réduire en conséquence.

B.Formation : L'infanterie et la cavalerie ne peuvent jamais s'empiler ensemble. *Exception :* la cavalerie peut charger au travers des carrés amis ou ennemis. La cavalerie ne peut jamais s'empiler avec une artillerie démontée. Un tirailleur ne peut s'empiler avec de l'artillerie. Un AAW ne peut jamais s'empiler avec quoi que ce soit ayant une valeur d'empilement. Toutes les unités dans un hex doivent être empilées dans la même formation que l'unité du dessus. *Exception :* Toutes les unités (AAW compris) peuvent librement traverser les unités en tirailleurs et vice versa, mais ne peuvent terminer leur mouvement empilées.

C.Commandement : 2 marqueurs d'UC ne peuvent occuper un même hex à aucun moment à moins que :

1. l'hex inclus aussi un chef.
2. l'hex contient un marqueur d'information : carré, désordre, ou PGD.

Si une de ces conditions est remplie, les forces dans l'hex peuvent s'empiler jusqu'au maximum d'incrémentes autorisé par l'hex. *Exception :* règle 11.1, cas ou un régiment peut temporairement violer les règles d'empilement quand il se décompose ou se reforme. Les compagnies légères britanniques peuvent toujours s'empiler avec leur bataillon d'origine. Le demi-incrément des compagnies de chasseurs à pied anglais peut s'empiler avec une unité alliée du même commandement. Les bataillons d'infanterie légère britannique représentés par plus d'un seul marqueur peuvent toujours s'empiler ensemble comme si c'était une seule unité.

Plusieurs unités peuvent avancer après assaut dans un hex depuis des hex différents finissant cette avance en désordre et faisant cela simultanément. Par conséquent, même s'il n'y a pas de chef les accompagnant elles peuvent rester empilées et n'ont pas à déplacer d'unité de cet hex à moins qu'elles soient en violation des limites d'empilement de l'hex. (voir la suite)

D. Violation des limites d'empilement : Les joueurs peuvent involontairement bouger des UC de telle façon que la limite d'empilement puisse être dépassée. Quand une limite d'empilement est dépassée involontairement toutes les unités de l'hex doivent faire un test de moral modifié par la table de résolution de violation d'empilement. Après que toutes les unités aient subi leur résultat de test de moral, (rien, désordre, ou déroute comme le cas peut se présenter), si l'hex est encore sur empilé, des unités en nombre suffisant doivent être

déplacées pour que les unités restantes dans l'hex respectent les limites maximum d'empilement pour ce type de terrain. Les unités se déplacent toujours vers l'hex d'où elles viennent, ou si c'est impossible sans causer davantage de violations d'empilement, elles se déplacent en s'éloignant des UC adverses (règle 21.4, cas H).

E. Limite maximum d'empilement : Un maximum de 18 incréments peut occuper un hex de terrain clair.

F. Limite minimum d'empilement : Certaines formations nécessitent un minimum d'incrémentes pour pouvoir être formées. *Exemple : 6 incréments pour une ligne étendue et 3 incréments pour un carré.*

10.2 Ordre d'empilement :

L'UC placée au-dessus de la pile est considérée comme l'unité de front. Quand une autre UC rejoint la pile, ou entre dans un hex pour former une pile, l'unité qui arrive est placée au-dessous de la pile. Cette UC est considérée comme étant à l'arrière de la formation. Cela a une importance tactique car c'est l'UC du dessus qui affecte le moral de la pile entière, et qui subira les pertes. (de même une artillerie en batterie sous une pile ne pourra pas tirer). Seules les UC activées peuvent changer l'ordre des piles et cela seulement si elles possèdent un potentiel de mouvement (cf. changement d'orientation).

10.3 Artillerie en batterie et empilement :

Le nombre maximum d'incrémentes d'artillerie autorisé sur un hex est 3 ou un marqueur bataillon/compagnie. L'artillerie en batterie peut s'empiler avec l'infanterie (jamais avec des tirailleurs) si un chef est présent dans l'hex, ou si l'infanterie est en carré. A chaque fois qu'une artillerie s'empile avec une infanterie 1 incrément d'artillerie vaut 6 incréments d'infanterie pour les limites d'empilement de l'hex. Ainsi en terrain clair, 2 incréments d'artillerie pourraient s'empiler avec plus de 6 incréments d'infanterie ou 1 incrément d'artillerie avec plus de 12 d'infanterie.

10.4 Organisation hiérarchique et empilement :

Quand des UC de corps différents ou de nationalités différentes s'empilent, tous les tests de moral sont modifiés par un -6.

Exception : Les UC qui sont aussi empilées avec leur chef de corps, d'aile ou d'armée, qui est commun avec toutes les UC de la pile, ignorent ce modificateur.

10.5 Pertes et empilement :

Les pertes subies par des UC empilées sont toujours prises par l'UC du dessus quelque soit la direction d'où vient l'attaque. Exception : les pertes dues à une attaque d'artillerie effectuée à portée moyenne, longue, ou portée extrême seront partagées entre chaque UC de la pile, en commençant par celle du haut puis en descendant. De plus quand une pile souffre de pertes supérieures au nombre d'incrémentes de l'UC du dessus celle ci est éliminée et les pertes supplémentaires sont appliquées à l'UC suivante.

11.0 Organisations tactiques :

11.1 Présentation :

Dans les cas où une UC est présentée en plusieurs bataillons plutôt qu'en régiment, les pions non utilisés doivent être mis sur la feuille d'organisation.

- A. **UC décomposée et reformée** : Les UC peuvent volontairement se décomposer et se reformer quand elles sont activées pendant la phase de manœuvre. Le coût d'une décomposition ou d'une reformation est le même que pour un changement de formation, (1 PM pour l'infanterie). Les limites d'empilement pour l'hex peuvent être temporairement violées à partir du moment ou à la fin de l'activation de l'UC la limite est respectée. En d'autres mots, elle ne peut dépasser la limite d'empilement qu'à partir du moment ou il lui reste un potentiel de mouvement pendant que les autres bataillons bougent pour les rejoindre (s'il y a plus de 2 bataillons il faut former le régiment). Quand un régiment se décompose les bataillons doivent avoir un PM pour se séparer et doivent le faire immédiatement !
- B. **Décomposition involontaire** : Les UC d'infanterie peuvent être forcées de se décomposer du régiment pour se former en bataillons suite à des pertes. Quand une UC régimentaire a subi 50% de pertes, elle doit se décomposer immédiatement. La partie s'arrête jusqu'à ce que cela soit fait, cette opération ne coûte aucun PM.
- C.
- D. **Décomposition et pertes** : Quand un régiment se décompose en bataillons, les pertes acquises avant la décomposition doivent être réparties aussi équitablement que possible entre chaque bataillons en commençant par le plus vieux (1^{er}) et ainsi de suite.
- E. **Décomposition et violation d'empilement** : Dès qu'un régiment se décompose et qu'il n'y a pas de chef dans l'hex pour respecter l'empilement et le commandement, les bataillons en excès doivent être déplacés de l'hex en ordre pour respecter l'empilement.

11.2 Formations :

Tant qu'elles sont sur la carte les UC doivent avoir une formation spécifique. La formation d'une UC, indique comment elle est déployée pour le combat et les manœuvres. Le type de terrain dans l'hex peut limiter le genre de formation qui s'y déploie. Certaines formations permettent à une unité de se déployer sur 2 hex, Certaines formations nécessitent d'être déployées sur 2 hex. Une formation volontaire est celle que le joueur impose à ses UC et cela coûte des PM. A cause du coût en PM, elles ne peuvent être changées qu'à la phase de mouvement, quand l'UC est activée. Exception : *l'UC peut se mettre en carré quand l'adversaire bouge*. Les formations involontaires sont celles qui résultent du jeu. Elles ne coûtent aucun PM et ont lieu à n'importe quel moment.

11.3 La formation sur plusieurs hex :

Certaines formations imposent, ou permettent aux UC de se déployer sur 2 hex. Dans tous les cas quand une unité est déployée sur plus d'un hex les différentes parties de l'UC sont divisées en parties égales. Par exemple si une UC de 7 incréments se divisent en 2 il y a 3.5 incréments par hex. Quand une UC déployée sur 2 hex se rassemble sur 1 seul cela coûte un PM et inversement quand elle se déploie sur plusieurs hex. Une formation ne peut s'étendre sur plusieurs hex si elle n'a pas le potentiel de mouvement pour le faire. Quand une UC passe en ordre général d'une formation sur plusieurs hex cela ne coûte aucun PM. La formation multi-hex ne peut se faire si une partie du terrain ne le permet pas.

11.4 La colonne :

Une UC en colonne fait face à un hex (cf. ex p8). Elle a 3 hex de front, 2 de flan, et 1 d'arrière. La colonne ne peut être formée qu'en terrain clair, verger, ferme/habitation, et terrain cultivé.

- A. Colonne et manœuvre :** Les UC en colonnes utilisent le potentiel de mouvement inscrit sur le recto du marqueur. Elles dépensent des PM pour entrer dans les hex au coût imposé sur la table de mouvements.
- B. Colonne et combat :** Une UC en colonne tire avec la valeur de feu inscrit sur le verso du marqueur. Seule l'UC au sommet de la pile peut tirer. Quand une infanterie en colonne a été réduite par des pertes à 1 seul incrément l'UC ne conduit des tirs qu'à la moitié de la valeur imprimée. (Un quart si c'est un feu d'opportunité). La colonne est une formation majeure, en conséquence les UC d'infanterie en colonne qui testent pour rester échangent des tirs d'opportunité au lieu d'entrer en mêlée avec les UC assaillantes.

11.5 La ligne :

Quand une UC est en formation en ligne, elle fait face au point de jonction de 2 hex. Elle a 2 hex de front, 2 de flan, et 2 d'arrière. L'infanterie et la cavalerie peuvent s'étendre en ligne sur 2 hex. En ordre une UC pour former une ligne sur 2 hex doit avoir au moins 6 incréments (3 par hex). Quand l'UC est déployée en ligne sur 2 hex, elle a 3 hex de front, 2 de flan, et 3 d'arrière.

- A. Ligne et manœuvre :** Les unités d'infanterie françaises du 1^{er}, 2^{ème}, et 3^{ème} bataillon, ainsi que toutes les UC d'infanterie alliées, se déploient en ligne au coût normal de changement de formation (1 PM). Toutes les autres UC d'infanterie doivent dépenser 3 PM pour se mettre en ligne. Toutes les UC de cavalerie doivent dépenser 3 PM pour se mettre en ligne, coût normal du changement de formation pour une cavalerie. Les infanteries déployées en ligne dépensent 1 PM supplémentaire par hex traversé. (une UC qui avance en ligne sur 3 hex dépense 6 PM). Toute cavalerie déployée en ligne dans un seul hex paye 1 PM par hex de terrain clair traversé. Une cavalerie déployée sur 2 hex paye plus 1 PM pour chaque autre hex dans lequel elle entre (ainsi une UC de cavalerie qui avance de 7 hex alors qu'elle s'étend sur 2 hex dépensera 10 PM)
- B. Ligne et combat :** Une UC d'infanterie en ligne tire en fonction de ses incréments et non avec la valeur de feu imprimée. Jusqu'à 4 incréments peuvent tirer d'un seul hex (une UC déployée sur 2 hex serait capable de faire tirer jusqu'à 8 incréments si elle les possède). Quand l'UC d'infanterie est empilée avec une artillerie démontée, seuls 2 incréments peuvent tirer en conjonction avec les canons. Quand l'infanterie en ligne tire, consulter la table de feu. Il faut repérer le facteur de feu de l'unité qui tire. Le nombre d'incréments multiplié par ce facteur donne la valeur de feu pour le tir. Quel que soit le nombre d'incréments en ligne sur 1 hex, le maximum qui puisse tirer est de 4. La ligne est une formation majeure qui fait que les UC en ligne qui doivent tester pour rester, échangent un tir d'opportunité au lieu de combattre en mêlée avec l'UC qui fait un assaut (pas une charge).
- C. Ligne sur plusieurs hex :** Les UC en ligne étendue peuvent faire des attaques de mêlée et de feu avec les unités se trouvant dans chaque hex. *Exemple : une UC d'infanterie avec 7 incréments en ligne sur 2 hex et un facteur de feu de 3 pourra faire 2 attaques de feu de 10.5 chacune, si elle ne tire pas sur la même*

unité ($7 \times 3 \times 0.5 = 10.5$), ou une seule attaque de feu sur la même UC ($7 \times 3 = 21$). Une UC en ligne sur 2 hex conduit la mêlée avec une valeur de mêlée équivalente au pourcentage de l'UC engagé sur l'hex. Comme ce pourcentage doit être égal à 50%, l'UC a une valeur de mêlée divisée par 2 sur chaque hex. Exemple : Une UC de cavalerie avec une valeur de mêlée de 18 pourrait charger ou faire un assaut sur 2 hex adjacents et chaque valeur de mêlée serait de 9, ou une seule attaque sur un même hex de valeur 18. La ligne étendue ne peut exister que sur les terrains qui permettent cette formation, tout en sachant qu'il est concevable qu'une ligne étendue puisse l'être sur des terrains différents. Quand une ligne étendue bouge, elle dépense des PM équivalents au terrain le plus cher qu'elle traverse.

- D. Ligne et flanc refusés** : La grille d'hex sur imprimée sur la carte de jeu peut obliger un rang d'UC en ligne à présenter artificiellement son flanc. Un hex de flanc est considéré comme refusé tant qu'il est aussi un hex de front d'une UC adjacente elle-même en formation en ligne. Les hex à la fin d'une série d'UC en ligne ne peuvent être refusés. Les hex de flanc refusés sont traités comme des hex de front. (ex p9)
- E. Elan de la ligne étendue** : Quand une UC en ligne étendue est au contact d'une UC ennemie avec juste la moitié de sa formation (un seul de ses hex) et que l'autre partie de sa formation pourrait s'en rapprocher par la gauche ou la droite en dépensant 1PM, mais qui est empêchée de le faire à cause d'une ZI, elle pourra tout de même le faire, encourant un tir d'opportunité pour avoir dépensé des PM dans une ZI ennemie (ex p9).

11.6 Ordre général : (OG)

L'ordre général est une formation involontaire qui est automatiquement appliquée lorsque l'UC entre dans un hex de ville, bois, église fortifiée, château ou marais. Exception : Les UC en tirailleurs, colonne de route, désordre ou PGD ne se mettent pas en ordre général quand elles entrent dans ces hex. Cependant si leur formation change volontairement elles adoptent automatiquement l'ordre général. Il n'y a pas de marqueur indiquant l'ordre général. Une UC en ordre général fait face à un coté d'hex. Elle a 5 hex de front et un d'arrière.

- A. Ordre général et manœuvre** : Les UC en OG utilisent le potentiel de mouvement imprimé sur le recto du marqueur. Une UC qui bouge d'un terrain clair (ou n'importe quel terrain qui n'oblige pas à adopter la formation OG) vers un hex nécessitant l'OG adopte immédiatement l'OG sans coût supplémentaire au coût normal de l'hex. Une UC en OG qui bouge vers un terrain qui n'oblige pas la formation en OG peut changer volontairement de formation mais doit payer le coût du changement en plus de celui du terrain. Si elle ne peut payer la totalité du coût immédiatement, pour entrer dans l'hex, elle n'y entre pas.
- B. Ordre général et combat** : Seule l'UC du dessus d'une pile en OG, peut tirer. Les UC en OG peuvent tirer avec la valeur de feu imprimée sur le verso du marqueur. L'OG est une formation mineure, en conséquence elle entrera en mêlée lors d'un assaut. Une UC en OG qui défend reste automatiquement quand elle est la cible d'un assaut ou d'une charge. Exception : elle doit tester pour rester face à l'assaut de la vieille garde.

Toutes les valeurs de mêlée « imprimées » sont totalisées pour l'attaque et la défense lors d'un OG. Lorsqu'elle est en OG, ou lorsqu'elle charge une UC en OG, une UC de cavalerie modifie sa

valeur de mêlée à un tiers. Une UC de cavalerie ne peut initier de charge (ni charge d'opportunité) tant qu'elle est en OG. Les UC en OG qui veulent faire un assaut doivent tester pour l'approche.

11.7 Colonne de route : (CR)

Lorsqu'une UC est en colonne de route, elle est considérée comme étant sur la route elle-même, sans tenir compte de la nature du terrain de l'hex. Les UC ne peuvent se mettre en CR que sur des hex qui contiennent des routes ou des chemins. Un marqueur de CR est prévu pour désigner les UC en CR.

- A. Exigences et limitations de la colonne de route :** Un maximum de 4 incréments d'infanterie ou de cavalerie peut occuper un hex en CR et un seul d'artillerie. Pas plus d'un seul marqueur d'UC ne peut occuper l'hex lors d'une CR. Les UC en CR qui ont plus de 4 incréments peuvent se mettre en CR mais le surplus est considéré comme étant en file sur l'hex de route adjacent(ex p10). S'il y a plus de 8 incréments on étend l'UC sur un troisième hex et ainsi de suite par tranche de 4 incréments. D'autres marqueurs de CR ou des marqueurs d'extension peuvent être utilisés pour signaler ces surplus.
- B. Intérêts de la colonne de route :** Les UC en CR payent un demi-PMM pour chaque hex parcouru le long de la route. Le coût des autres terrains de l'hex de route est ignoré. L'infanterie et la cavalerie en CR qui entre dans des hex de chemin ont les mêmes avantages que pour la route si ce n'est que le coût en PM est de 1. L'artillerie montée quant à elle dépense 3 quarts de PM par hex de chemin. Si l'UC en CR se trouve dans la zone de charge d'une cavalerie elle peut tenter de former un carré de ralliement.
- C. Désavantages de la colonne de route :** Une UC en colonne de route n'a pas de ZI. Elle ne peut pas faire de tir ou d'assaut. C'est une formation mineure et en conséquence le combat se résoudra à la mêlée. La défense au tir d'une UC en CR est le même que celle d'une ligne prise de flanc. Lorsqu'une UC en CR fait un test de moral celui ci est modifié d'un -12 ajouté aux autres modificateurs à moins que l'UC fasse un jet pour former un carré de ralliement (dans ce cas on utilise la table concernant la formation du carré de ralliement). La valeur de mêlée d'une UC en CR est celle imprimée sur le marqueur ,divisée par le nombre d'hex qu'elle occupe, multipliée par 0.5. (ex p10)

11.8 Le carré :

Les UC d'infanterie forment un carré quand elles ont besoin de présenter un front à toutes les UC ennemies autour d'elles. Cela arrive souvent en présence d'une cavalerie ennemie pour qui l'infanterie, en ligne ou en colonne, offre la possibilité d'un flan vulnérable. Mais aussi quand une infanterie se retrouve isolée et harcelée par un essaim de tirailleurs ennemis, elle forme un carré pour retourner des tirs dans toutes les directions et prévient aussi la possibilité de se prendre un boulet dans le dos. Les carrés ont 6 hex de front. Pour former un carré un minimum de 3 incréments est requis. L'artillerie se trouvant dans l'hex ne compte pas dans ce minimum. C'est l'infanterie qui forme le carré, l'artillerie elle, doit être en batterie si elle est avec de l'infanterie en carré. Si à un quelconque moment le nombre d'incréments de l'infanterie descend en dessous de 3, toutes les UC de l'hex passent en désordre immédiatement.

- A. Carré et manœuvre :** Parce qu'un carré fait face à tous ses hex il peut aller dans n'importe quelle direction. Les UC d'infanterie en carré dépensent +1 PM par hex dans lequel elles entrent. Les carrés ne peuvent aller dans des hex contenant un terrain ne permettant pas la formation en carré.
- B. Carré et empilement :** Pas plus de 18 incréments d'infanterie peuvent s'empiler en carré (si une artillerie se trouve dans l'hex, se rappeler qu'un incrément d'artillerie en vaut 6 d'infanterie). Plusieurs UC peuvent s'empiler en carré sans chef dans un hex (cf. 10.1 cas C). Quand une UC pénètre dans un hex ou se trouvent déjà des UC en carré, avec l'intention de joindre ce carré, toutes les UC doivent faire un test de moral (un seul jet concernant toutes les UC de la pile). Les UC qui réussissent ce jet restent ou peuvent entrer dans le carré. Les UC qui ratent leur jet passent en désordre et sont déplacées de l'hex. Si toutes les UC ratent, la pile passe en désordre mais ne bouge pas.
- C.** Les cavaleries amies et ennemies, peuvent volontairement passer sur des UC en carré durant leur mouvement aussi longtemps que le nombre d'incrémentes cumulés de l'UC en carré et celle qui bouge ne dépasse pas 18. Si ce chiffre est dépassé, elles peuvent toujours passer au travers mais toutes les UC doivent faire un test de moral pour avoir violé les règles d'empilement.
- D.** Une UC de cavalerie amie peut passer involontairement sur un carré mais toutes les UC doivent tester leur moral. Exception : une UC amie en formation tirailleur n'affecte pas et n'est pas affectée par un carré lorsqu'elle passe dessus.
- E. Comment l'artillerie peut joindre un carré :** Comme il déjà indiqué, l'artillerie ne peut former un carré; néanmoins elle peut joindre l'infanterie qui est en carré ou faire partie d'une pile qui forme un carré. L'artillerie peut faire cela dans un des quatre cas suivants :
1. Comme dans le cas B au-dessus ; l'artillerie joint un hex en carré, fait un jet de moral et ensuite rejoint le carré. (elle doit être en batterie avant de faire le test).
 2. Les UC d'infanterie déjà en carré bougent dans un hex ou se trouve une artillerie en batterie ; font un jet de moral lorsqu'elles entrent (inverse du cas précédent).
 3. L'infanterie et l'artillerie empilées sous un marqueur de chef se forment en carré comme un changement normal de formation durant le mouvement. Note : *techniquement l'artillerie ne forme pas de carré ; elle doit se mettre en batterie si ce n'est déjà fait.*
 4. Une artillerie démontée empilée avec une infanterie et un chef et se trouvant dans la zone de charge d'une cavalerie ennemie activée ; Ils peuvent réagir à la charge potentielle en formant un carré.
- F. Carrés et zone d'influence (ZI) :** Parce que les carrés ont 6 hex de front, ils ont une ZI sur chacun de ces 6 hex.
- G. Carrés et combat au feu :** Les carrés peuvent faire des tirs d'opportunité. Parce que la cavalerie ennemie peut passer sur le carré celui ci peut faire un tir d'opportunité lorsque la cavalerie quitte l'hex du carré. Donc une cavalerie ennemie pourrait se faire tirer dessus lorsqu'elle quitte l'hex adjacent pour passer sur le carré, encore tirer dessus lorsqu'elle quitte l'hex du carré pour venir adjacent, et enfin une troisième fois en continuant son mouvement et en sortant de ce dernier hex. Les carrés peuvent faire 3 attaques de feu (pas d'opportunité)

dans 3 hex adjacents non contiguës durant la phase de feu. (cf. p11). Quand une UC en carré fait feu :

1. Il faut totaliser le nombre d'incrments dans l'hex et le multiplier avec le facteur de feu correspondant sur la table d'effet des tirs. Note : si plusieurs unités avec des facteurs de feu différents sont empilées en carré, chaque valeur serait calculée séparément puis additionnées.
2. On additionne à cela la valeur de feu de l'artillerie empilée dans le carré.
3. Une fois le total déterminé, on le divise par le nombre d'attaques de feu que le carré va exécuter sur les hex adjacents (ou on divise par 2 si une seule attaque à lieu). Ce résultat sera la valeur de chaque attaque de feu. Dans le cas d'attaques d'opportunité, diviser ce résultat final par 2.

H. Carrés et assaut : Le carré est une formation mineure, et sera donc engagé en mêlée lors d'un assaut. Les carrés qui attaquent doivent faire un jet d'approche. Les cavaleries qui attaquent un carré voient leur valeur de mêlée réduite de $2/3$ (elles attaquent avec un tiers de leur valeur). L'infanterie qui attaque un carré quant à elle, a sa valeur de mêlée qui augmente de 1.5 fois sa valeur (valeur $\times 3/2$). L'infanterie qui se défend face à l'assaut d'un carré n'a pas sa valeur augmentée.

I. Carrés et moral : Sans regarder les autres conditions qui peuvent affecter des unités en carré, leurs jets de test de moral seront toujours améliorés d'un +6, du simple fait d'être en carré. Donc quand des UC tentent de joindre le carré (cas B et C plus haut) les UC déjà dans le carré ont leur jet amélioré d'un +6.

11.9 Tirailleurs :

Seules quelques unités d'infanterie et de cavaleries peuvent se mettre en tirailleurs. Si une UC d'infanterie a une portée accompagnée d'un cor, ou si une UC de cavalerie a une valeur de tirailleur et 2 épées croisées imprimées sur le verso, elles ont la faculté de se former en tirailleur. Il n'y a pas de marqueurs d'information pour désigner les tirailleurs ; aussi, on les retourne coté verso apparent. Une UC qui a la capacité tirailleur, doit être sous une autre formation (ligne, colonne, carré, etc.) et rester sur son recto jusqu'à ce qu'elle se déploie en tirailleur. Aller de la formation ligne, colonne,...etc. à la formation en tirailleur, ou vice versa, est un changement de formation (1 PM pour l'infanterie et 3 pour la cavalerie) et ne peut se faire que lors de l'activation en phase de mouvement.

- A.** Les UC en tirailleurs font toujours face à un coin d'hex. Une UC d'infanterie avec 3 incrments ou moins, doit se mettre en tirailleur sur un seul hex. L'UC aura dans ce cas 4 hex de front, et 2 hex de flanc (pas d'arrière). L'infanterie avec 4 ou plus incrments, doit se mettre en tirailleur sur 2 hex, dans ce cas elle aura 5 hex de front, 2 de flanc et 1 d'arrière. (ex p12).
- B.** Parfois, des UC d'infanterie en tirailleur sont susceptibles de commencer le jeu avec plus de 6 incrments, et donc, une fois déployées elles violent la limite d'empilement maximum sur un hex pour une formation en tirailleur. Ces unités doivent se déployer en tirailleur sur 2 hex, cependant, seulement 3 incrments peuvent tirer de chaque hex. Si l'UC se trouve en mêlée le surplus des 3 incrments de l'hex compte pour l'assaut et la défense. Note : Les UC de

tirailleurs qui ont la capacité d'avoir la formation en régiment et en bataillons, ne peuvent se déployer en tirailleurs sous forme régimentaire car ils violeraient la règle d'empilement. Donc les régiments doivent se décomposer en bataillons pour se déployer en tirailleurs.

- C.** Pour la cavalerie en tirailleur on ne tient pas compte de sa taille elle est toujours déployée coté verso apparent, et sur 2 hex. Elle a 5 fronts, 2 flancs, et 1 arrière.
- D. Tirailleurs et manœuvre :** Les tirailleurs utilisent la valeur imprimée sur le recto comme potentiel de mouvement et payent le coût du terrain qui leur correspond sur la table de mouvement. Ils peuvent entrer dans n'importe quel type de terrain et traverser tous les hex exceptés ceux interdits à toutes les UC. Les tirailleurs peuvent volontairement bouger à travers, ou retraiter avant assaut/charge à travers des hex contenant des UC amies en bon ordre sans violer les restrictions d'empilement. Les hex contenant des tirailleurs peuvent être chargés, retraités, ou traversés par des UC amies en bon ordre sans violer les règles d'empilement. Les tirailleurs peuvent essayer de se mettre en carré s'ils sont dans la zone de charge d'une cavalerie activée et sur un terrain qui permet le carré (cf. règle 18.6 cas G formation de carré de ralliement).
- E. Tirailleurs à pied et zone d'influence :** La ZI des tirailleurs d'infanterie se limite à leurs hex de front adjacents, bien qu'ils aient une portée de 2 hex.
- F. Tirailleurs à cheval et zone d'influence :** Le diagramme p12 illustre la ZI pour une cavalerie en tirailleur. Les UC d'infanterie et de cavalerie qui bougent à travers cette ZI sont pénalisées en payant des PM supplémentaires. Si elle bouge dans les hex de front adjacents à une cavalerie en tirailleur, l'UC paye +3 PM pour chaque hex, et elle paye seulement +2 PM si elle bouge dans les hex adjacents à ces derniers. Cette ZI ne s'étend pas dans les hex de villes, bois, églises fortifiées ou châteaux ou encore à travers les ruisseaux et les étangs. Les UC qui déroutent à travers cette ZI ou qui y retraitent volontairement subiront un harcèlement (voir cas G suivant) pour chaque sortie d'hex.
- G. Harcèlement :** Cette attaque est traitée comme une attaque de feu utilisant la valeur de tirailleur de la cavalerie (chiffre entre parenthèses) multiplié par le nombre d'hex à travers lesquels l'UC a retraité, contre la somme du facteur de défense basique des hex de retraite, modifiée par le type d'UC qui retraite.

Type de terrain	facteur de défense basique	modificateurs :
Clair	2	tirailleurs à pied
0		
cultivé ou verger	3	cavalerie ou artillerie à cheval
0		
marais	4	tirailleurs à cheval
+1		
fermettes et maisons	4	retraite avant combat
+2		
		infanterie ou artillerie en
PGD	0	
		cavalerie ou artillerie à cheval en PGD +1

Exemple : Une UC de cavalerie française en déroute traversant **3** hex en ZI des tirailleurs du 7^{ème} hussard. Le 7^{ème} hussard a une valeur de tirailleur de **4** qui se transforme en attaque de harcèlement de 12 (3x4=12). L'UC de cavalerie française déroute (modificateur **+1**) à travers un terrain cultivé(**3**), un verger (**3**) et un hex de clair (**2**) pour une valeur de défense de 9 (1+3+3+2=9). 12 contre 9 donne un rapport

de 1 :1. On repère la colonne 1 : 1 sur la table du « combat à feu ». tout résultat de 51 ou plus verra la perte d'un incrément pour ce harcèlement. De la même façon les tirailleurs à pied procédant à une retraite avant assaut à travers un hex de clair dans la ZI de tirailleur de cette même unité subira une attaque de harcèlement à 1 : 1 ($4 \times 1 = 4$ contre $2 \times 2 = 4$).

H. La ZI d'une UC de cavalerie légère en tirailleur est annulée tant qu'une UC de cavalerie légère ennemie en formation (ligne ou colonne) reste dans un de ses hex adjacent. (front ou pas) cf. ex p13

I. Attaques de cavalerie légère en tirailleur : Durant la phase de feu, les UC de cavalerie en tirailleur peuvent conduire des attaques de tirailleurs. Ces attaques sont gérées comme des tirs, dirigés sur chaque et toutes les UC ennemies se trouvant dans ses 5 hex de front. Exemple : si 3 UC ennemies occupent ces hex, le 7^{ème} hussard pourra faire une attaque de tirailleur sur chaque UC et chacune avec un facteur de 4 (sa valeur pleine de tirailleur) dans le même round de combat. *Exception : Si, toutefois, une UC de cavalerie ennemie en formation est l'une de ces unités, elle seulement, subira un tir.*

J. Tirailleurs à cheval et assaut : La cavalerie en tirailleur ne peut charger et par conséquent ne peut faire d'assaut. Si elle est la cible d'un assaut elle reste automatiquement et peut retraiter avant assaut. Si elle a choisi de rester, sa valeur de mêlée est divisée par 2. (si attaquée sur un seul de ses hex valeur de $\frac{1}{4}$) Si elle est la cible d'une charge elle doit retraiter avant la charge ou dérouter au contact (au moment où l'UC arrive adjacent). Quand ils sont dans une zone de charge d'une cavalerie ennemie, les tirailleurs à cheval peuvent essayer de se reformer. Pour se reformer, la cavalerie doit faire un test de moral. S'il est réussi, la formation se change automatiquement en ligne étendue (si elle a suffisamment d'incrément) occupant les même hex, et la même orientation qu'elle avait en tirailleur (ou il adopte la ligne sur un seul hex, le choix de l'hex étant à la discrétion du joueur cible). Les tirailleurs à cheval pratiquent cette option de la reformation en ligne de la même manière que l'infanterie en zone de charge essaie de se mettre en carré (avec une seule tentative par unité ennemie activée). Les tirailleurs à cheval qui essaient de se reformer en ligne doivent faire un test de moral, ce jet est modifié de la façon suivante :

1. Si l'UC de cavalerie ennemie est légère -6

2. Soustraire 2 au dé pour chaque hex inférieur à 4 séparant la cavalerie ennemie de l'UC se reformant en ligne. Si 4 hex les séparent :0

Si 3 hex les séparent :-2

Si 2 hex les séparent :-4

Si 1 hex les séparent :-6

Les tirailleurs qui ratent leur test, restent tout simplement dans cette formation (Ils ne déroutent pas à moins qu'ils ne deviennent ultérieurement la cible d'une charge et que l'UC chargeant entre au contact)

K. Tirailleurs à pied et assaut : l'infanterie déployée en tirailleur n'est jamais en formation majeure ni mineure ; c'est ce qui fait qu'elle a cette option spéciale qui est la retraite avant assaut, que les autres infanteries n'ont pas. Les tirailleurs à pied peuvent rester avant assaut (plutôt que retraiter) si elles sont sur un terrain qui force les UC assaillantes à se mettre en ordre général ou si elles étaient déjà en OG (dans ce cas elles n'ont pas besoin de tester pour rester). Elles peuvent aussi essayer de rester avant assaut face à une UC elle-même en tirailleur (dans ce cas elles doivent essayer de tester pour rester si leur potentiel de mouvement

est inférieur à celui des tirailleurs qui les assaillent). Dans le cas des tirailleurs ennemis qui assaillent des tirailleurs sur un terrain qui aurait pour effet de mettre l'infanterie en ordre général (en d'autres mots, quand les deux cas précédents sont combinés) ils ne font pas un jet pour rester, mais restent automatiquement. Il en résulte une mêlée, quand les UC en tirailleurs réussissent à rester sur un terrain qui d'ordinaire, oblige les UC à prendre la formation générale (le terrain détermine l'issue du jet pour rester dans ce cas, les UC sont traitées comme en formation mineure même si elles ont testé pour rester comme des formations majeures).

- L. L'infanterie en tirailleur engagée en mêlée, l'est avec sa force divisée par deux. L'infanterie en tirailleur peut faire un assaut (donc tester pour l'approche). Si elle se trouve dans la zone de charge d'une cavalerie ennemie elle peut tenter de former un carré de ralliement, elle peut essayer de retraire avant charge, ou elle peut tester pour rester si le terrain oblige la cavalerie à entrer en ordre général. Autrement, elle ne peut rester en face d'une charge mais déroute et subie une poursuite.
- M. Seule l'infanterie avec une portée de 2 imprimée sur son marqueur peut se mettre en tirailleur. Cela laisse entendre, que lorsqu'elle initie un tir elle peut le faire sur une cible à 1 ou 2 hex. Toutefois la valeur de feu à une distance de 2 hex est divisée par 2 à moins que l'UC qui tire soit armée de fusils. (pour Orthez se sont : les UC du British 95^{ème} , le 5^{ème} bataillon du 60^{ème} régiment à pied (royal américains), et « Brunswick Oels jagers »).

11.10 Désordre et plus grand désordre (D et PGD)

Quand une UC est en désordre, elle fait face à tous ses hex adjacents, ce qui fait qu'elle a 6 hex de front. Une UC peut être en désordre sur n'importe quel type de terrain.

- A. **Désordre et manoeuvre** : Une UC en désordre divise par 2 son potentiel de mouvement imprimé sur le recto du marqueur . Parce qu'elle a 6 hex de front elle peut aller dans toutes les directions, et payer les PM correspondants au terrain sur la table des mouvements.
- B. **Désordre et combat** : Les UC d'infanterie en désordre font feu à la moitié de leur valeur inscrite sur le verso du marqueur. Si elles font un feu d'opportunité, cette valeur est encore divisée par 2 (1/4 de leur valeur). Seul le compteur au sommet de la pile d'infanterie en désordre peut tirer. Les UC en désordre peuvent tester pour l'approche et initier une mêlée. Les UC en désordre modifient toujours leurs tests de moral de -3. Désordre est une formation mineure, elle doit donc être engagée en mêlée lors d'assaut. Cependant, contrairement à la procédure suivie pour la formation générale, les UC qui défendent en désordre font un test pour rester. Si elles réussissent elles participent à la mêlée en désordre. Si elles ratent elles déroutent et font un mouvement de déroute immédiatement. Les UC en désordre divisent par 2 leur valeur de mêlée, leur potentiel de mouvement, et leurs tests de moral subissent un -3.
- C. **Plus grand désordre** : Comme les UC en désordre, les UC en PGD font face à tous leurs hex. Elles peuvent bouger dans toutes les directions mais doivent aller vers leur hex de dépôt. Elles bougent seulement au moment ou elles passent en PGD, ou quand elles font un mouvement de déroute à la suite d'une mêlée ou durant la phase de réorganisation. Les UC en PGD ne bougent jamais volontairement, et ne peuvent changer de formation sauf lorsqu'elles repassent

en bon ordre. Quand une UC en PGD bouge, son potentiel de mouvement est 1 fois et demi la valeur imprimée sur le marqueur.

- D. PGD et combat :** Les UC en PGD ne font pas de jet d'approche ni de test pour rester. Elles déroutent toujours lors d'un assaut (et perdent un incrément pour avoir retraits dans une zone d'influence ennemie). Quand une cavalerie charge et arrive au contact elles subissent toujours une poursuite et les pertes qui en découlent. Quand la poursuite est terminée, elles déroutent. Les UC en PGD ont leurs tests de moral modifiés d'un -6. La seule fois où elles doivent faire un test de moral, c'est lors de la phase de réorganisation pour retourner en bon ordre.

12.0 Mouvement (manœuvre) :

12.1 Règles générales :

Toutes les UC et chefs ont un potentiel de mouvement (nombre en bas à droite au recto) exprimé en points de mouvement PM. Ces PM sont dépensés lorsque le marqueur se déplace d'hex en hex, ou lors d'un changement de formation ou de présentation sur un hex et en fonction du coût du terrain traversé. Lors d'une formation en ligne étendue on prend le coût le plus élevé.

- A.** Les UC peuvent seulement faire un mouvement vers leurs hex de front. Les chefs n'ont pas de front et peuvent aller dans n'importe quelle direction. Une UC peut changer d'orientation aussi longtemps qu'elle a des PM sans coût supplémentaire. Si une UC a dépensé son dernier PM, elle ne peut finir son mouvement par un changement d'orientation.

12.2 Unités de manœuvre (MU) :

Les MU peuvent concerner toute une aile ou seulement un pion et son chef. Sans tenir compte de sa taille, tous les mouvements d'une MU doivent être terminés avant de commencer les mouvements d'une autre MU. Les UC et les chefs appartiennent potentiellement à plus d'une MU ; Par exemple, dans l'armée française, une UC appartient à une division ainsi qu'à une aile, chacune pouvant constituer une MU dans un tour. Cependant, lors de la résolution des mouvements d'un tour une UC ne peut bouger qu'une seule fois et ce malgré le fait qu'elle soit concernée par une 2^{ème} MU.

- A. Assignation des unités de manœuvre :** Durant la phase B de la phase de commandement, les joueurs dépensent des points de commandement (CP) créant ainsi des MU. A chaque fois qu'un CP est dépensé un marqueur de MU est placé sur un groupement que le joueur va déplacer à ce tour. Après avoir désigné les MU sur le champ de bataille, le double de ce marqueur est placé dans une coupe de tirage au sort. Une fois tous les marqueurs mis dans la coupe on y ajoute les marqueurs d'action ce qui met fin à la phase B. Dans la phase de mouvement suivante les joueurs tireront au sort les marqueurs MU pour déterminer l'ordre des mouvements. Une fois tous les mouvements d'une MU faits (et les charges -pas les charges d'opportunité- résolues), on tire le suivant jusqu'à ce que la coupe soit vide. On procède ensuite à la phase de feu.
- B. Que constitue une MU :** Chaque chef sur la carte peut constituer une MU aussi longtemps qu'il est empilé avec une UC. Étendre la taille d'une MU se fait en fonction du rayon de commandement et de la hiérarchie (chaîne de commandement). Par exemple si le chef est un chef de division français ou allié, alors n'importe quelle partie de la division de ce chef située dans son rayon de

commandement peut faire partie de la MU. Si le chef est un chef « d'aile » alors n'importe quel chef de division appartenant à cette aile se trouvant dans le rayon de commandement du chef d'aile fait partie de la MU au même titre que les UC se trouvant dans le rayon de commandement du chef de division, ainsi que l'ADC de cette aile et toutes les UC empilées avec lui. La plus grande MU qu'un joueur peut créer est une aile.

- C. Une UC qui est la cible d'un assaut ne peut faire partie d'une MU. Si le chef qui définit la MU est sur un hex qui est la cible d'un assaut, les UC empilées avec lui ne peuvent bouger ; alors que le chef en question lui n'est pas restreint par la ZI ennemie et peut bouger avec le reste de la MU.
- D. Bien que les MU soient désignées durant la phase B de la phase de commandement, ce qui constitue une MU, autre que le chef et les UC empilées avec lui, peut avoir à être déterminé à nouveau lors du tirage du pion. (à cause du fait que des UC peuvent avoir été victimes de l'adversaire).
- E. **Restrictions** : Jusqu'à ce qu'une UC soit activée (quand son marqueur MU est pioché) elle ne peut faire aucune action impliquant un mouvement ; elle ne peut dépenser volontairement des PM. Cependant, elle peut faire :
 - 1. un feu d'opportunité (si infanterie ou artillerie)
 - 2. une charge d'opportunité (cavalerie)
 - 3. un harcèlement sur UC ennemie (si cavalerie légère en tirailleur)
 - 4. retraiter avant une charge (si infanterie en tirailleur, ou cavalerie avec un plus grand potentiel de mouvement que l'UC qui charge)
 - 5. former un carré, se reformer ou faire une charge de réaction si dans une zone de charge d'une cavalerie ennemie.
 - 6. tester pour rester face à une charge de cavalerie ennemie.
 - 7. tirer lors de l'apparition du marqueur action artillerie (si l'artillerie est en batterie et approvisionnée)
- F. Les MU sont composées d'infanterie, de cavalerie, et d'artillerie. Les UC incluses dans une MU peuvent bouger dans l'ordre que le joueur désire.
Exception : si la MU est une aile on bouge division par division.

12.3 Manœuvres spéciales :

Une UC doit toujours faire face à la direction où elle va. Quand une UC entre dans un hex, l'arrière de ce marqueur doit se trouver sur le côté d'hex (ou la jonction pour les UC en ligne et tirailleurs) qu'elle vient de quitter.

- A. **Pivotement**: Une UC en ligne sur 2 hex peut pivoter sur la droite ou la gauche. Cela se fait en bougeant un flanc (la moitié) du marqueur mais en laissant l'autre sur place (règle 8.2 voir diagramme). L'UC entière paye le coût en PM bien qu'une seule moitié bouge.
- B. **Demi-tour** : Les UC peuvent faire demi-tour simplement en tournant le pion de 180°. Ce simple changement d'orientation n'a aucun coût mais requiert un potentiel de mouvement.
- C. **Extension et réunion de lignes** : Les UC d'infanterie et de cavalerie avec plus de 5 incréments qui sont en ligne sur 1 hex, peuvent s'étendre sur un 2^{ème} hex adjacent, si le terrain et l'empilement le permettent. Seules les UC actives peuvent le faire. Le coût de l'extension est fonction du terrain sur lequel on s'étend. Réunir 2 hex en ligne sur un seul coûtera en PM le coût du terrain où se réunit l'UC.

- D. Mouvement de l'artillerie en batterie:** Une artillerie en batterie peut bouger d'un hex quand elle est active seulement sous certaines circonstances. Il n'est pas nécessaire de la remonter, de la bouger, et de la redémonter si le joueur veut seulement occuper un hex adjacent. Les canons peuvent avancer d'un hex de terrain clair à un autre directement, s'ils sont reliés par une route ou un chemin. Ce mouvement est impossible à travers une pente, un pont, un gué, ou tout autre obstacle.
- E. La réorientation de l'artillerie en batterie :** L'artillerie non empilée, en batterie, et qui n'est pas dans une zone d'influence, peut tourner d'un hex, ou faire faire demi-tour à ses canons quand elle rencontre une UC ennemie qui bouge adjacent à elle. Quand les canons font ce changement ils doivent le faire vers l'UC ennemie en question (soit une rotation de 60° ou 180°).

12.4 cotés d'hex et mouvement :

Certains traits du terrain suivent les cotés d'hex. Quand une UC entre dans un hex et traverse un de ces cotés d'hex, cela coûte un supplément de PM en plus du coût normal du terrain, ou, cela peut tout simplement interdire l'accès à l'hex en question.

- A. cotés d'hex en pente :** les cotés d'hex de pentes ont un effet sur le mouvement et le combat. Les UC devront payer un supplément en PM pour les traverser. En plus les UC se trouvant en haut de la pente bénéficieront du gain de moral et de mêlée (règle 15.0, assaut et mêlée). Elles vont aussi gêner les lignes de vue pour les UC qui ont une portée de tir (regle 13.0 sur lignes de vue).
- B. Routes surbaissées et surélevées :** Les routes sur la carte ont été dessinées pour la plupart sans regarder comment elles parcouraient l'hex, excepté pour les portions de route surélevées et celles creusées. Ces routes ont un dessin particulier. Aucune UC n'est jamais considérée déployée sur une route surbaissée ou surélevée. Tout dépend de l'orientation de l'UC : adjacente à la route elle peut être déployée devant ou derrière cette route.
- C. Ruisseaux :** Les UC d'infanterie et les chefs peuvent traverser des cotés d'hex ruisseaux au coût de +2 PM. La cavalerie elle , le fait avec un surcoût de +5 . L'artillerie ne peut les traverser excepté par pont ou par gué. Toute UC de cavalerie et d'infanterie passent immédiatement en désordre si elles viennent ou vont sur un hex de marais en traversant un ruisseau. De plus aucune UC d'aucun type ne peut traverser un ruisseau en venant d'un hex de marais pour aller sur un autre hex de marais.
- D. Murs :** Les murs n'ont pas d'intérêt ou de désavantage supplémentaires autre que le surcoût pour les traverser, et l'augmentation de défense face au tir lorsque l'on se trouve derrière eux. (bénéfice accordé au 1^{er} arrivé).
- E. Le fleuve de Pau :** Sur la plupart de son cours le fleuve de Pau remplit tous les hex ou il passe. Cependant, dans la ville d'Orthez, il passe à travers une zone encaissée située entre de hautes falaises. Cela a été dessiné comme un hex qui permet aux UC situées de chaque côté de tirer à portée normale. Il est impossible de le traverser excepté par le pont d'Orthez.

12.5 Coût du changement de formation et de présentation :

A chaque fois qu'une UC change de formation ou de présentation volontairement, le coût en PM est le suivant :

Type d'unité Coût

Infanterie	1PM
Cavalerie	3PM
Artillerie	2PM

- A. Les changements involontaires ne coûtent aucun PM. Par exemple, une UC qui n'a pas le minimum d'incrément requis pour un type de formation après avoir pris des pertes, change automatiquement de formation au moment où elle reçoit les pertes. Parce que cela ne coûte aucun PM ce changement de formation ne provoque pas de tir d'opportunité ni de charge d'opportunité.
- B. Un changement volontaire de présentation est considéré comme un changement de formation. Cela coûte en PM ce qui est inscrit ci dessus. Si ce changement se fait dans une ZI ennemie, cela peut, provoquer des tirs ou charges d'opportunité qui seront résolus avant que l'on considère le changement de formation.
- C. Les UC qui doivent changer de formation à cause du terrain, entrent durant le mouvement, et payent le coût du changement de formation en plus du coût de l'hex dans lequel elles entrent. *Exception* : Les UC qui entrent dans un hex nécessitant la formation ordre général ne payent que le coût du terrain ,car cela ne coûte rien d'entrer en ordre général.
- D. Quand une UC (ou pile) fait un changement de formation, le joueur concerné peut orienter librement le marqueur (ou pile de marqueurs) comme il veut dans l'hex, tant que les règles concernant la nouvelle formation sont respectées.
- E. Quand une formation étendue sur plusieurs hex change de formation sur un seul hex, elle doit en priorité payer le prix de la réunion des 2 hex et ensuite celui du changement de formation. (ex p16)
- F. Une UC en formation sur un seul hex ne peut passer directement en formation sur 3 hex sans passer par celle sur 2 hex d'abord. En d'autres mots, une UC avec plus de 8 incréments se déployant en colonne de route n'occupe pas immédiatement 3 hex après son changement de formation. On considère que l'unité sort de son hex d'origine. Le marqueur avance d'un hex le long de la route réduisant le volume de l'UC sur l'hex initial. Il occupe ainsi 2 hex (le 1^{er} étant le marqueur d'origine le 2^{ème} étant un marqueur colonne de route). Ensuite le marqueur continue d'avancer avec les incréments dépassant 8 de l'hex initial. Il occupe maintenant 3 hex en colonne de route, ces 2 hex se rapprochant de l'hex où on veut aller et ont dépensé un surplus de 1 PM ($\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$ pour ces 2 hex en addition au 1 PM (si infanterie) dépensé pour le changement de formation. De même, une UC ne peut être en formation sur 2 hex sans avoir été en formation sur 1 seul hex avant. En d'autres mots, une UC ne peut aller de la formation en colonne à la formation en ligne étendue sur 2 hex. Elle doit d'abord se former en ligne, et ensuite s'étendre sur un 2^{ème} hex (règle 12.3 cas C).

12.6 Manœuvre involontaire :

Une manœuvre involontaire a lieu, lorsqu'un résultat de mêlée ou d'attaque au feu requiert qu'un camp déroute, conséquence d'un résultat AR ou DR sur la table de mêlée ou si un second désordre (une UC qui est déjà en désordre qui subit un second résultat désordre) survient suite à un test de moral raté ou à un résultat AD ou DD sur la

table de mêlée. Au moment où une UC devient PGD et exécute un mouvement de déroute, on considère le mouvement comme involontaire et ne provoquant donc pas de tir ou de charge d'opportunité, sans prendre en compte les pertes que l'UC prend en déroulant dans une ZI ennemie.(Ex p16). Note : *Certaines manœuvres ne coûtent aucun PM mais ne sont pas non plus des manœuvres involontaires et peuvent donc provoquer des tirs et charges d'opportunité si elles sont accomplies dans, à travers, ou en sortant d'une ZI ennemie.*

12.7 marche forcée :mouvements opérationnels sur le champ de bataille
(Aucune UC ne peut faire de marche forcée dans « la bataille d'Orthez »)

Toutes les unités d'infanterie qui sont en bon ordre et ont un niveau de moral à 0 peuvent tenter d'augmenter leur potentiel de mouvement par une marche forcée. Celle-ci est effectuée au niveau de la division, un simple bataillon ou toute autre partie de la division ne pouvant faire seule une telle marche. Si la MU est un corps, chaque division, voir toutes ses divisions subordonnées peuvent effectuer une marche forcée.

- A. Qui peut faire une marche forcée :** seules les unités d'infanterie en colonne peuvent effectuer une marche forcée. Les unités d'infanterie qui ne sont pas en colonne doivent utiliser leurs premiers points de mouvement pour changer de formation et passer en colonne à partir d'un terrain qui oblige à la formation de l'ordre général. Pendant la durée de cette phase, les unités d'infanterie qui effectuent une marche forcée, peuvent uniquement pénétrer sur des terrain autorisant la colonne (consulter la table de défense au feu).Les unités d'infanterie d'une division effectuant une marche forcée, doivent commencer et finir leur phase de mouvements dans le rayon de commandement de leur chef divisionnaire. Si cela ne peut être fait, la division ne peut effectuer de marche forcée. Toutes les unités d'infanterie effectuant une marche forcée voient leurs tests de moral affectés d'un modificateur – 3 pour chaque événement obligeant à un test. Les divisions en marche forcée augmentent leur potentiel de mouvements de + 6 MP. Avant d'effectuer une marche forcée mais après avoir déclaré quelle division l'effectuerait, un jet de dés est fait. Le résultat obtenu est le nombre de points de mouvements supplémentaires gagnés par la division pour ce tour, ce qui inclut les unités d'artilleries lui étant attachées.
- B. Fin de la marche forcée :** après que la division ait achevé son mouvement de marche forcée, elle effectue un test de moral. Un seul jet de dés est fait. Celui-ci est modifié par le bonus de moral du chef de division et par un malus de 6 par tour de marche forcée. Chaque unité de combat ayant participé à la marche forcée effectue un test de moral avec le modificateur obtenu. Celles qui échouent passent en désordre. Les divisions qui, par la suite, effectuent un second tour consécutif de marche forcée modifieront leur jet de moral d'un malus supplémentaire de – 3 pour chaque tour de marche forcée (c'est à dire qu'elles effectueront à la fin du second tour de marche forcée, un test de moral modifié par un –9, moins le bonus de moral de leur chef de division). Chaque unité de combat faisant partie de la division effectuant une marche

forcée peut, en plus du bonus de moral de son chef de division, ajouter le bonus de moral d'un autre chef avec lequel elle est empilée.

13.0 Lignes de vues (LOS) :

Si une UC peut en voir une autre alors on considère qu'il y a une LOS entre ces 2 UC.

13.1 règles générales :

Une LOS s'étend du centre de l'hex qui tire au centre de l'hex cible. Une UC a toujours une LOS sur ses hex adjacents. Une LOS est requise pour une UC lors :

1. d'un tir sur une UC ennemie
2. d'une formation en carré pour une UC d'infanterie ; d'une formation en carré de ralliement pour une UC en tirailleur ; d'une réformation pour une UC de cavalerie ; tout cela si ces UC se trouvent en zone de charge d'une cavalerie ennemie.

A. Si un seul des éléments suivants se situe sur le chemin nécessaire pour établir une LOS vers une UC ennemie, alors la LOS n'est pas établie.

1. N'importe quel hex de bâtiment (ville, ferme, maison, église, et château).
2. vergers et bois.
3. cotés d'hex de pente (règle 13.2)
4. Les UC qui ne sont pas en carrés ou tirailleur.

Les UC ne peuvent jamais tirer au travers d'autres UC amies, même si la LOS passe au travers d'elles ;(sauf règle 17.12). Les UC ne peuvent tirer par-dessus une UC amie mais par contre peuvent tirer par-dessus une UC ennemie sous les conditions de la règle 13.2 cas B.

B. Si la LOS passe précisément le long d'un côté d'hex ou l'un des 2 hex bloque la vue et pas l'autre, alors la valeur de feu de l'UC attaquante sera divisée par 2. Si une UC ennemie occupe l'hex dont le terrain bloque la vue, alors elle devient la cible accidentelle de l'attaque et reçoit l'autre moitié de la valeur de feu, si c'est une UC amie dans ce cas l'attaque sera entièrement annulée.

13.2 Elévation :

Quand une LOS croise un côté d'hex de pente elle peut être bloquée par le changement d'élévation. Une UC a toujours une LOS sur un hex adjacent sans tenir compte de la différence de niveau. Dans « la bataille d'Orthez », les cotés d'hex de pente représentent d'importantes variations de terrain et sont utilisées pour définir les passages les plus critiques entre les hautes et basses élévations.

A. Si l'UC qui tire ou l'UC cible n'est pas adjacente à l'hex de pente, alors la LOS est bloquée. Une LOS est toujours bloquée si elle croise plusieurs cotés d'hex de pente à moins que :

1. La cible et l'attaquant soient tous deux au sommet de pentes et que la LOS ne contiennent que des obstacles situés plus bas.

2. L'UC sur la plus haute élévation est adjacente à une pente et les autres pentes soient plus proches de l'UC la plus élevée que de l'UC la plus basse.

B. Si l'UC qui tire et l'UC cible sont sur des élévations différentes et qu'il y a un terrain (ou une UC) entre les deux, la LOS est claire seulement si l'obstacle est plus proche de l'UC la plus haute. (sauf si l'obstacle est une UC amie)

14.0 Le feu :

14.1 Règles générales :

Le feu est dirigé contre un hex et pas sur une UC en particulier. Le combat au feu est résolu en comparant le facteur de feu de toutes les UC d'un hex donné, au terrain de l'hex cible, et à la formation de l'UC déployée sur cet hex, un jet de dé détermine ensuite le résultat sur la table de combat au feu. Il y a 2 types d'attaque de feu, le combat au feu et le tir d'opportunité.

14.2. La défense au feu :

La défense au feu d'un hex est déterminée par :

1. le type d'unité cible.
2. la formation de l'unité cible.
3. le terrain de l'hex cible.

Pour mieux déterminer la défense au feu, il est recommandé de procéder dans cet ordre. La défense au feu peut aussi être affectée par l'orientation du marqueur dans l'hex et la taille de la cible. Ceux-ci et les autres modificateurs sont résumés sur la table d'effet du feu et la table de défense au feu.

14.3 La valeur de feu :

La valeur de feu d'une UC d'infanterie est déterminée par :

1. sa nationalité
2. le type de troupe qui la compose (ligne, jägers, schützen, etc.)
3. la formation tactique dans laquelle elle est
4. en plus, dans certain cas, le nombre d'hommes (c'est à dire, combien d'incrément, dans le cas d'UC en ligne, carré, et tirailleurs mais pas en colonne, ordre général et désordre)

On croise ces éléments et cela donne un résultat sur la table d'effet du feu. Ce résultat est soit un multiple de feu, ou soit le mot « printed ». Ce multiple de feu, multiplié par le nombre d'incrément donne la valeur de feu de l'UC attaquante. Un résultat « printed » indique la valeur de feu imprimée sur le verso du marqueur. Cette valeur de feu est celle des UC en colonne, ordre général et désordre.

A. Les tirailleurs faisant feu sur des cibles situées à 2 hex ont leur valeur de feu divisée par 2 sauf s'ils sont armés de fusils comme noté sur la table d'effet du feu.

14.4 exécution du combat au feu :

Le total des valeurs de feu de toutes les UC tirant sur l'hex cible est divisé par la défense au feu de l'hex. Ce résultat est exprimé sous forme de ratio.

- A. Un hex peut être la cible intentionnelle d'une attaque au feu seulement une seule fois par phase de feu.
- B. Un hex peut être ciblé par plusieurs UC de divers hex, aussi longtemps que chacun a une LOS vers cet hex. Toutes les valeurs d'attaque sont alors additionnées pour une seule attaque. Une UC peut se faire tirer dessus à plusieurs moments dans un tour ; elle peut subir un tir d'opportunité lors de son mouvement ; subir un tir lors du tirage du marqueur d'action artillerie ; subir un tir lors de la phase de feu ; subir un tir d'artillerie accidentel qui a manqué un autre hex cible, mais qui a rebondi et qui a atterri sur son hex.
- C. Une attaque de feu avec un ratio inférieur à 1:3 ne peut être tentée. Les attaques de feu avec un ratio supérieur à 10:1 sont considérées comme étant à 10:1.

14.5 Pertes dues au feu :

L'artillerie en batterie sur laquelle on tire à moyenne ou longue portée d'artillerie, ne perd que la moitié des pertes indiquées, arrondies à l'inférieur. En d'autres mots, une attaque sur une artillerie pour avoir un résultat, doit faire 2 pertes avant que l'artillerie en subisse une. Si cependant, une UC d'infanterie est empilée avec de l'artillerie, l'infanterie encaisse les pertes non prises par l'artillerie. (Ex p18). Une artillerie en batterie qui se fait tirer dessus par l'infanterie ou par l'artillerie à courte portée est traitée comme ayant une valeur de défense au feu équivalente à celle d'une infanterie en tirailleur, et subira toutes les pertes indiquées.

- A. Toutes les UC d'infanterie française et les infanteries alliées des français qui prennent des pertes par attaque de feu doivent faire un test de moral lorsque ces pertes impliquent un nombre pair de pertes sur le marqueur, à commencer dès la seconde.
- B. Toutes les UC d'infanterie britannique qui prennent des pertes au feu doivent faire un test de moral lorsque ces pertes impliquent un nombre impair de pertes sur le marqueur, à commencer dès la troisième.
- C. Toutes les infanteries portugaises et Brunswick qui prennent des attaques de feu font un test de moral lorsque ces pertes impliquent un nombre pair de pertes sur le marqueur, à commencer dès la seconde.
- D. Les UC de chasseurs britanniques doivent faire un test à chaque fois qu'ils prennent une perte au feu.
- E. Toutes les cavaleries et les artilleries qui prennent des pertes au feu font un test de moral à chaque perte.

14.6 Combat au feu :

L'échange de tirs se fait seulement durant la phase de feu ou lors du tirage du pion action d'artillerie durant la phase de manœuvre. Dans chaque cas les deux camps alternent leurs tirs, en allant de gauche à droite ou s'ils le souhaitent le joueur qui gagne le droit de tirer le 1^{er} (tirage au sort) choisit le sens des tirs. Les combats au feu sont traités comme s'ils avaient lieu simultanément. Une UC tire avec la force (et l'orientation/formation) qu'elle avait au début de la phase de feu sans tenir compte des pertes reçues dans cette même phase ni même des changements obligatoires de formation, des résultats désordre ou déroute.

- A. Les UC ne peuvent que tirer vers leurs hex de front et doivent avoir une LOS pour les cibles qui ne leur sont pas adjacentes. Chaque hex situé à portée de tir peut être cible. Exception : *Toutes les UC doivent tirer sur des cibles adjacentes si possible sans tenir compte de cibles plus opportunes ailleurs.*
- B. Plusieurs piles peuvent tirer sur la même cible si celle-ci est adjacente à toutes les piles.
- C. Un hex ne peut être cible qu'une seule fois lors de la phase de feu. Exception : règle 17.12 raté d'artillerie et règle 17.7 sur le ricochet.
- D. Toutes les UC combinant leurs tirs sur le même hex doivent cumuler leurs valeurs de feu de façon à obtenir une seule valeur de feu. Un hex ne peut tirer qu'une seule fois par phase de feu. Exception : règle 11.8 sur le carré et règle 11.9 cavalerie en tirailleurs.
- E. Les UC d'infanterie sur 2 hex peuvent de chaque hex tirer sur des cibles différentes et donc faire 2 attaques avec des jets de dés séparés. L'infanterie ayant un marqueur « assaut » sur elle ne peut tirer.

14.7 Feu d'opportunité :

Un feu d'opportunité a généralement lieu lors de la phase de mouvement lorsque l'adversaire bouge ses unités. Par ailleurs cela peut arriver à d'autres moments. Chaque action qui a lieu dans une ZI et qui nécessite la dépense de PM le provoquera (en supposant que l'unité soit une infanterie, ou une artillerie en batterie et qu'elle soit apte à tirer). Si l'action requiert la dépense de plusieurs PM dans un seul hex (comme un changement de formation pour une cavalerie), un seul tir est autorisé, pas un tir pour chaque PM dépensé. Cependant plusieurs actions provoqueront plusieurs tirs d'opportunité. Le tir d'opportunité a lieu avant que l'UC ait terminé le mouvement qui a provoqué le tir. Par exemple, le changement de formation de l'UC susmentionnée provoque le tir lorsqu'elle est dans son ancienne formation, ou une UC sortant d'une ZI se fait tirer dessus alors qu'elle est encore dans l'hex qu'elle quitte. Plusieurs piles peuvent faire un tir d'opportunité sur une simple pile d'un hex si celle-ci est dans la ZI de chacune, mais comme pour les attaques de feu, toutes les valeurs de feu doivent être combinées en une seule. (entrer dans une ZI ne provoque pas de tir d'opportunité, les PM ayant été dépensés avant d'entrer dans l'hex). Tous les tirs d'opportunité se font à demi valeur. Le tir d'opportunité ne réduit pas la réserve de munitions des UC d'artillerie.

- A. Quand bien même une cavalerie en tirailleur peut tirer lors de la phase de feu, cette valeur sur leur marqueur n'est pas une puissance de feu, et donc, ne peut être utilisée en feu d'opportunité (elles peuvent faire du harcèlement à la place, si la situation est appropriée). règle 11.9 sur le harcèlement).
- B. Quand elle est chargée par une cavalerie, une UC d'infanterie ou d'artillerie peut lui tirer dessus juste avant que les ratios de mêlée soient calculés. Seule la cible de la charge peut tirer à ce moment, et celle-ci peut seulement tirer sur l'UC qui charge. Ce tir est considéré comme un tir d'opportunité et voit donc sa valeur divisée par deux.

14.8 Cibles massives :

Chaque hex cible qui contient plus de 9 incréments est une cible massive. (bien que les incréments d'artillerie équivalent à 6 fois la valeur des incréments d'infanterie pour l'empilement, ils ne comptent pas pour la règle de cible massive). Le jet de dé pour les attaques de feu est modifié par un +1 pour chaque incrément dans l'hex dépassant 9. Il faut se souvenir qu'une UC

en formation sur plusieurs hex partage ses incréments entre les deux hex qu'elle occupe.

A. L'effet d'enfilade : Pour refléter l'avantage de l'attaque en enfilade, il faut modifier la défense au feu de l'hex comme suit :

1. A chaque fois qu'une UC en ligne se fait tirer dessus à travers son hex de flanc, la défense au feu de l'hex est traitée comme si elle était en colonne.
2. Quand un hex contient plus de 6 incréments, sa valeur de défense au feu est celle d'une colonne.
3. Quand un hex contient un carré de plus de 9 incréments, sa valeur de défense au feu est de 4.

15.0 Assaut et mêlée :

Durant l'assaut, les joueurs déterminent la volonté de leurs UC pour s'approcher de l'ennemi (procédure d'assaut). Durant la mêlée les joueurs résolvent le combat rapproché (phase de mêlée). Seules les UC d'infanterie peuvent faire un assaut. Les UC de cavalerie elles, font des charges. L'artillerie ne peut jamais faire d'assaut mais peut être prise à la mêlée. Il faut savoir qu'une mêlée peut ou peut ne pas être le résultat d'un assaut ou d'une charge.

15.1 Règle générale :

Durant le mouvement un joueur annonce que la pile qui bouge tentera un assaut sur une pile ennemie. Il jettera alors les dés pour voir si cette pile va bien à la mêlée. On appelle cela le « jet d'approche » et il est fait à un moment du mouvement de la pile. Déterminer si une UC fait une approche se fait en fonction de son niveau de moral et de la distance ; plus grande est la distance avec la cible de l'assaut, plus grande est la probabilité que l'UC ait le courage nécessaire pour pousser à fond l'attaque. Une pile peut seulement assaillir par ses hex de front. L'UC qui réussit son jet d'approche, avance adjacente à l'UC qu'elle veut engager en mêlée, et marque son intention en apposant un marqueur d'assaut dirigé vers l'hex cible. Pendant la phase de mêlée, les piles en formation majeure qui sont les cibles d'un assaut, testent pour rester. Si une pile réussit à rester, la mêlée n'a pas lieu et le marqueur est retiré. A la place de la mêlée les opposants échangent immédiatement un feu d'opportunité. Les piles qui ont raté leur test pour rester, passent en désordre et participent à la mêlée dans cet état réduit. Les piles en formation mineure n'ont pas à tester pour rester, on procède immédiatement à la mêlée. Notons que la ligne et la colonne sont les seules formations majeures. Ordre général, tirailleurs, carré, colonne de route, désordre et dérouté (PGD) sont toutes considérées comme formations mineures, et la conséquence de l'assaut est automatiquement la mêlée sans test.

A. Quand les mêlées sont résolues le marqueur d'assaut est retiré. Quand tous ces marqueurs sont retirés la phase de mêlée est terminée.

15.2 Jet d'approche :

Seules les UC d'infanterie ayant réussi un jet d'approche et qui sont marquées par un marqueur « assaut » peuvent participer à une mêlée. Les infanteries qui ont réussi l'approche doivent aller à la mêlée (à moins que le défenseur ait réussi à rester).

- A. Quand elle jette pour l'approche, l'UC du dessus de la pile doit faire un test de moral. Se référer à la table du jet d'approche pour connaître les modificateurs de ce jet. Il faut déterminer la distance en hex séparant la pile qui teste et sa cible. Il faut bien sur déclarer la cible avant de tester.
- B. Une pile qui rate ce jet ne peut bouger davantage ce tour. Elle ne peut non plus dépenser davantage de PM ce tour ni même changer d'orientation.
- C. Des UC d'infanterie amies supplémentaires peuvent rejoindre la pile qui conduit un assaut. Elles peuvent se combiner en une seule pile pour l'assaut si elles sont accompagnées d'un chef (ou si l'un d'eux est déjà là pour permettre l'empilement). Les UC qui joignent une pile en assaut sont considérées comme étant à l'arrière de l'assaut et vont au-dessous de la pile. La taille d'une pile en assaut est seulement limitée par les limites d'empilement de l'hex. Chaque UC qui rejoint la pile, doit malgré tout réussir un jet d'approche.
- D. Détournement d'un assaut :** Il faut se rappeler que le jet d'approche a lieu à la phase de manoeuvre, alors que le test pour rester et la mêlée ont lieu durant la phase de mêlée. Il est donc possible qu'une UC marquée d'un assaut soit « détournée », (elle subit elle-même un assaut ou une charge de l'ennemi). Dans ce cas, le 1^{er} assaut est annulé en faveur du second assaut/charge, et la cible initiale ne sera plus la cible de l'assaut (à moins qu'une autre UC lui fasse un assaut). Quand une UC est « détournée » son marqueur assaut est retiré immédiatement.

15.3 Restrictions à l'assaut :

La cavalerie ne fait pas d'assaut, elle charge. Elle fait des mêlées suite à une charge, ou lorsqu'elle est elle-même chargée ou prise d'assaut par une infanterie. L'artillerie ne fait pas de charge ni d'assaut, par conséquent elle n'initie pas de mêlée. Elle peut cependant les subir.

- A. Alors qu'elle a réussi son jet d'approche, une pile qui manque son assaut parce qu'elle n'a pas les PM suffisants pour entrer au contact de la cible déclarée, passe en désordre et s'en rapproche le plus possible.
- B. Les piles qui font un assaut et qui subissent elles-même un assaut pendant le tour, deviennent des piles « détournées ». Elles passent maintenant en défense et le marqueur assaut est retiré. Elles ne peuvent conduire de combat au feu, ni tester pour rester (elle reste automatiquement). Le résultat du combat est résolu à la mêlée. Elles ne peuvent retraiter avant combat. *Exception : une UC assaillante qui se fait charger par une cavalerie ne peut former de carré ou retraiter avant charge, mais doit tester pour rester, si elle est chargée de flanc.*
- C. Les UC d'infanterie qui vont à l'assaut ne peuvent engager un combat au feu durant la phase de feu qui précède la phase de mêlée. Les UC qui sont la cible d'un assaut peuvent faire un feu pendant cette phase, mais ne peuvent pas faire de feu d'opportunité lorsqu'elles sont désignées par le marqueur d'assaut.
- D. Un chef ou une pile de chefs ne peut être la cible d'un assaut.
- E. Une UC d'infanterie en formation étendue sur plusieurs hex ne peut conduire 2 mêlées contre 2 piles ennemies si elle ne peut physiquement monter sur ces piles en cas de victoire sur les 2 (illustration p19). Elle ne peut non plus attaquer 2 UC en 2 types de formations différentes (toutes les procédures de résolution contre les hex cibles doivent être de la même sorte, que les UC

ennemies soient en formation majeure, mineure, ou mixte). Par exemple, une UC étendue sur plusieurs hex peut faire un assaut sur 2 piles en formation majeure ou mixte et en terrain clair, à partir du moment où elles seront traitées de la même façon (soit toutes les deux à la mêlée ou toutes les deux au feu) ex p19.

- F. Assaut sur plusieurs hex :** Une UC d'infanterie en formation étendue sur plusieurs hex attaquant 2 piles ennemies, doit conduire une mêlée contre chacune avec une valeur de mêlée divisée par 2 ; répartie également entre les deux assauts. Chaque assaut peut être modifié différemment en fonction des circonstances. (ex p20)
- G.** Plusieurs piles peuvent faire un assaut sur une seule, mais doivent combiner leurs valeurs de mêlée en une seule attaque et résoudre comme telle la mêlée.
- H.** Bien que plusieurs UC puissent combiner leurs forces en une seule attaque contre une seule UC ennemie, et qu'une UC seule puisse faire un assaut séparé sur plusieurs UC, plusieurs piles ne peuvent coordonner leur assaut contre plusieurs piles ennemies avec un seul jet de dé. (illustration et ex p20)

15.4 Retraite avant assaut ou charge :

Certaines UC peuvent retraire avant assaut ; avant la résolution de la mêlée (règle 18.7). Les chefs, l'artillerie à cheval attelée, les UC déployées en tirailleurs, les UC de cavalerie qui ne sont pas épuisées, et les compagnies légères détachées, sont potentiellement capables de retraire avant assaut (règle 18.7 concernant les cavaleries capables de retraire avant une charge). Les UC retraitent avant assaut ou charge à la place de tester pour rester. Les UC utilisent cette option et font une retraite au moment où elles auraient dû tester pour rester.

- A. Procédure :** Le chemin suivi par une UC qui retraire est appelé ligne de retraite. Cette ligne de retraite doit être vide d'UC ennemies et de leur ZI. *Note : Il faut se rappeler que la ZI d'une cavalerie se situe sur ses hex adjacents et un hex au-delà, et donc les UC qui retraitent peuvent subir une charge d'opportunité quand elles retraitent avant assaut ou charge dans ces ZI, ou, dans le cas d'UC qui retraitent dans la ZI d'une cavalerie en tirailleur, être forcées de payer une pénalité de mouvement supplémentaire pour l'hex où elles entrent. Aussi, les cavaleries et artilleries à cheval attelées peuvent bouger à travers une ZI ennemie et donc retraire à travers elle, mais cela provoquera l'opportunité d'un tir ou d'une charge.* Les UC qui retraitent avant assaut ne peuvent dépasser les limites d'empilement (voir table d'empilement). Elles peuvent retraire du total de leur potentiel de mouvement mais doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent au cours de la retraite dans un hex de ville, bois, marais, église fortifiée ou château (ce qui impose la formation en ordre général). Les UC d'infanterie et d'artillerie qui dépensent plus de la moitié de leur PM lors d'une retraite avant assaut, se retrouvent en désordre à la fin de leur mouvement. Les UC de cavalerie qui retraitent avant assaut et qui dépensent plus de la moitié de leur PM terminent leur mouvement épuisées. S'il y a impossibilité d'avoir une ligne de retraite, l'infanterie doit tester pour rester ; la cavalerie entre en mêlée ; l'artillerie à cheval déroute.
- B.** Les chefs peuvent librement retraire avant assaut et ne passent pas en désordre s'ils utilisent tout leur potentiel de mouvement. Cependant, les chefs qui retraitent avant assaut et qui en faisant cela laissent des UC, sont considérés comme ayant « abandonné leurs troupes ». Les UC ainsi

abandonnées ont un modificateur au dé pour rester de valeur inverse au niveau de moral que le chef aurait apporté en restant sur l'hex. Exception : *Wellington n'affecte pas les troupes qu'il abandonne.*

- C. Avance à la suite d' une retraite avant assaut :** Les UC d'infanterie marquées d'un « assaut » doivent avancer dans l'hex rendu vacant par l'UC qui a retraité avant assaut. Cette avance peut provoquer un tir ou une charge d'opportunité de la part d'UC d'infanterie ou de cavalerie remplissant les conditions. L'infanterie n'avance pas plus loin que l'hex rendu vacant. Elle ne peut changer la formation ou l'orientation qu'elle avait lors de l'assaut et son hex d'arrière doit être celui d'où elle vient. Exception : *Une UC en formation sur plusieurs hex fait juste un changement d'orientation de 60°.* Une UC d'infanterie peut déclarer une nouvelle cible pour son assaut en entrant sur l'hex. Cette cible cependant doit se trouver face et adjacente à l'UC . La nouvelle cible fait un jet pour rester si elle n'est pas capable de retraiter avant assaut. La nouvelle cible peut être la même UC qui a retraité précédemment si elle ne l'a fait que d'un seul hex.
- D.** La cavalerie qui avance après qu'une cavalerie ennemie a retraité avant assaut, doit poursuivre cette dernière jusqu'à un maximum de 5 hex de retraite (règle 18.7, cas A. rappel de cavalerie). Durant cette poursuite elle doit passer par tous les hex de retraite de l'UC adverse. Si l'UC poursuivie, au cours de sa retraite s'arrête à cause d'un terrain impraticable ou d'un empilement impossible, et que l'UC poursuivante revient adjacente, une mêlée s'ensuit. L'UC poursuivante peut aller au-delà de 5 hex sans tenir compte du coût du terrain pour un tel mouvement. Note : *Ce mouvement peut cependant provoquer une charge d'opportunité de la part d'une cavalerie ennemie située dans le voisinage.*
- E. Quelles UC sont capables de retraiter avant assaut :** Tous les types d'UC citées précédemment peuvent retraiter avant assaut si leur potentiel de mouvement imprimé est plus grand que celui de l'UC devant laquelle elle voudrait retraiter. En d'autres mots , la cavalerie en tirailleur peut retraiter face à une charge de cavalerie aussi longtemps qu'elle sera plus rapide que l'UC qui la charge. L'infanterie déployée en tirailleur peut retraiter face à une charge de cavalerie bien que la cavalerie soit naturellement plus rapide qu'elle, si le 1^{er} hex dans lequel elle entre contient une UC amie en carré (elle rejoint le carré et se met sous la pile), ou si l'hex est un hex obligeant à adopter la formation en ordre général (ville ou bois). Le tirailleur ne peut retraiter autrement. Exception : *A Orthez, les UC britanniques en tirailleur peuvent toujours retraiter devant les UC d'infanterie française en formation majeure (colonne ou ligne) sans tenir compte du différentiel de mouvement. De plus, les compagnies légères britanniques n'étant pas en tirailleur peuvent choisir de retraiter si le 1^{er} hex de retraite contient leurs bataillons d'origine ; il arrête sa retraite , prend la formation et l'orientation du bataillon et se place sous la pile.*

15.5 Test pour rester :

Tester pour rester implique que l'UC du dessus de la pile qui se défend réussisse un test de moral en utilisant les modificateurs de la table appropriée, ainsi que tous les autres modificateurs qui peuvent s'appliquer. Pour déterminer le ratio « assaut/ hex cible » il faut diviser le nombre d'hex

qui attaquent par le nombre d'hex qui défendent (ex p21). Si seule une partie de la formation étendue est concernée (attaque comme défense) alors seule cette partie entrera dans le calcul du modificateur. Dans l'exemple le calcul donne 1:1 ce rapport donne un modificateur de « 0 ». Ce « 0 » est ajouté à tout autre modificateur se rapportant au combat et au jet de dés. Si l'UC du dessus réussit son test, alors toute la pile est considérée comme ayant réussi son test et donc elle reste face à l'assaut. Si elle échoue au test toute la pile passe en désordre.

- A. Restrictions :** Les UC de cavalerie, les UC en formation mineure (sauf celles en désordre qui peuvent dérouter, règle 11.10 cas B) et les UC assaillantes qui ont été « détournées », ne testent jamais pour rester ; on procède directement à la mêlée. *Exception : A moins que l'UC soit capable de retraiter avant l'assaut et qu'elle utilise cette option.* Les tirailleurs en ville et bois (terrains qui imposent l'ordre général) doivent aussi tester pour rester s'ils ne retraitent pas avant assaut.
- B. Réussite d'un test pour rester :** Ces UC sont considérées comme faisant face à l'assaut ennemi. La mêlée n'aura pas lieu. A la place les deux UC protagonistes échangent un tir d'opportunité simultané.
- C. Echec d'un test pour rester :** Quand une pile rate son test elle passe immédiatement en désordre. La pile qui attaque conduit la mêlée avec l'UC en désordre à moins que ce soit un second désordre ; dans ce cas l'UC en défense passe en déroute.

15.6 Mêlée :

Le camp qui a le plus de mêlées commence à résoudre la 1^{ère} puis les joueurs alternent jusqu'à ce que celui qui en a le moins n'ait plus de marqueur « assaut ». A ce moment l'autre joueur continue jusqu'à ce que tous les marqueurs d'assaut soient retirés. Les mêlées sont résolues dans l'ordre que choisit le joueur.

- A. Procédure :** Pour résoudre une mêlée on fait la somme des valeurs de mêlée (valeur imprimée + modificateurs) de toutes les UC de la pile, divisée par la somme des valeurs de mêlée de la pile qui se défend. Cela donne un ratio qui doit être arrondi à l'inférieur pour correspondre à un ratio de la table d'assaut et de mêlée. On jette les dés que l'on compare au résultat sur la table. Les ratios de mêlée inférieurs à 1 :2 sont traités comme 1 :2 et ceux supérieurs à 5 :1 sont traités comme à 5 :1.
- B. Les modificateurs peuvent être appliqués à la valeur de mêlée des UC impliquées ainsi qu'au jet de dé, si un chef est présent avec l'UC attaquant ou défendant.**

1. Modificateurs de terrain à la mêlée :

- a. Ville et bois modifient la valeur de mêlée des attaques de cavalerie, par(x 1/3).
- b. Toute UC attaquant ou chargeant à travers une route creuse ou un ruisseau, conduit la mêlée en désordre (mettre un marqueur désordre sur l'UC assaillante au moment ou la mêlée est certaine, soit lorsque le défenseur rate son test pour rester)

- c. Seuls 6 incréments peuvent attaquer ou défendre un hex de château ou d'église fortifiée, quel que soit la taille de l'UC.
- d. Seuls 2 incréments peuvent attaquer le pont de pierre sur la rivière du Pau à Orthez et seuls 6 incréments peuvent défendre (l'attaquant est considéré comme attaquant un château). Si le ratio final est inférieur à 1 :2, il est considéré comme 1 :2 mais pour chaque niveau inférieur, le dé est modifié d'un -6. (ex p21 + note historique de l'auteur)

15.7 Retraite après mêlée :

Si le résultat de la mêlée est AR ou DR, ou désordre en second, l'UC qui a perdu fait un mouvement de déroute. La déroute doit suivre une ligne de retraite dans l'ordre de priorité suivant :

1. Les UC en déroute doivent finir leur déroute loin de l'hex où a eu lieu la mêlée.
2. Chaque hex dans lequel l'UC entre ne doit pas être à plus d'un hex du chemin de retraite.
3. Si plusieurs chemins de retraite sont possibles, l'UC doit choisir ceux qui ne passent pas près d'une UC ennemie.
4. Les UC déroulant traversent le terrain le moins cher en PM
5. Les UC déroulant doivent éviter de passer sur des UC amies.
6. Les UC doivent se diriger vers leur hex de dépôt.

Les UC qui déroulent ne doivent pas violer les conditions ci dessus rappelées à moins qu'il soit impossible de faire autrement. Il n'y a pas de pénalité supplémentaire dans le cas où elles le feraient (autre que la possibilité de faire dérouter une UC amie dans le cas 5). Les UC déroulant qui ne peuvent terminer leur mouvement de déroute, se rendent (en d'autres mots, elles doivent dépenser tout leur potentiel de mouvement).

- A.** Les piles d'UC qui déroulent à la suite d'une mêlée et qui doivent dérouter dans une ZI ennemie, perdent un incrément pour chaque sortie d'hex (incluant le 1^{er} hex de déroute). La présence d'une UC amie annule la ZI ennemie si une UC déroute au travers. Plusieurs piles projetant leur ZI sur un même hex ne font perdre qu'un seul incrément lors de la sortie de cet hex.
- B.** La déroute est considérée comme une manœuvre involontaire et ne provoque donc pas de tir ou charge d'opportunité. La cavalerie ennemie en tirailleur peut faire du harcèlement sur une UC en déroute. (règle 11.9 cas G)

15.8 Avance après mêlée :

Les UC doivent occuper l'hex laissé vacant après une mêlée. Cette avance peut provoquer un tir ou charge d'opportunité des UC ennemies situées dans les environs immédiats. Toutes les UC qui avancent après combat passent en désordre. *Exception : les UC déjà en désordre ne passent pas en PGD suite à une avance après mêlée.* Si plusieurs UC de différentes piles avancent dans le même hex et que la limite d'empilement est violée, alors un nombre suffisant d'UC doit être déplacé des hex d'où viennent les assauts jusqu'à ce que les limites d'empilement soient respectées.

15.9 Charge de l'infanterie de la vieille garde française :

(Il n'y a pas d'unité de la vieille garde dans la bataille d' Orthez) . Les grenadiers et chasseurs à pied de la garde impériale française effectuent un assaut spécial si elle réussit son jet d'approche. La garde française engage immédiatement la mêlée après avoir réussi son jet d'approche. Lorsqu'elle arrive adjacente à la cible de son assaut, celle-ci effectue un tir puis son jet pour rester. Ce jet est modifié par un -6 en plus des autres modificateurs applicables. Si la cible réussit son jet pour rester, on considère que l'assaut « patine ». Dans ce cas, cet assaut est résolu comme n'importe quel assaut lorsqu'une cible réussit son jet pour rester, c'est à dire que la pile effectue un feu. Si par contre, la cible manque son jet, elle passe en désordre, est engagée en mêlée et le résultat de la mêlée est appliqué. Si l'unité de la garde impériale n'utilise pas la totalité de son potentiel de mouvement pendant la phase d'approche et est encore au bon ordre à la fin de la mêlée, elle peut utiliser ce qui lui reste comme points de mouvements, effectuer un nouveau jet d'approche et engager un nouvel assaut contre une autre pile d'unités ennemies. Cette seconde mêlée est cette fois ci menée comme un assaut normal, ce qui signifie que cette fois ci, l'infanterie de la garde impériale qui réussit son jet d'approche vient adjacente à sa cible et le joueur lui met un marqueur d'assaut. Ce second assaut sera, lui, résolu pendant la phase de mêlée.

15.10 La cavalerie qui obtient un résultat « blanc » :

Un résultat blanc est un combat qui n'obtient pas de résultat désordre ou PGD. Quand un résultat blanc est obtenu la cavalerie impliquée dans une mêlée comme attaquant ou défenseur, recule d'un tiers de son potentiel de mouvement. Cette retraite est considérée comme un mouvement involontaire et ne peut donc déclencher un tir ou charge d'opportunité. La pile de cavalerie perdra un incrément si elle retraite dans une ZI ennemie. Si les deux adversaires sont des UC de cavalerie elles reculent toutes les deux sur un résultat blanc. Le chemin de retraite pour une cavalerie qui recule dans cette hypothèse est soumis aux mêmes règles que pour la retraite classique (15.7). Après avoir retraité d'un tiers l'UC de cavalerie fait un test de moral. Si elle réussit son test elle passe en désordre et si elle le rate elle passe en PGD et fait un mouvement de déroute avec le nombre de PM lui restant après son recul. (Ex p22).

15.11 Marqueurs d'assaut :

Une UC d'infanterie doit engager à la mêlée l'UC ennemie désignée par son marqueur d'assaut. Une UC d'infanterie sur 2 hex, doit avoir un marqueur sur chaque hex, s'ils attaquent tous les deux. Si plus d'une pile est désignée par ces marqueurs alors l'assaut est résolu comme une mêlée si toutes les cibles ratent leurs tests pour rester. Dans le cas où des cibles ratent leurs tests et que d'autres le réussissent face à une seule UC assaillante, alors l'assaillant n'engage pas à la mêlée la pile qui a raté son test mais échange un tir d'opportunité avec celle qui l'a réussi.

15.12 Résumé de la phase d'assaut :

Durant la phase de manœuvre, le joueur actif annonce si une pile va tester pour une approche. Il jette les dés et s'il réussit, il bouge sa pile adjacente à la cible et pose un marqueur d'assaut désignant cette dernière.

- A. L'UC assaillante se fait tirer dessus lors de la phase de tir, les UC assaillantes ne font pas de tir durant cette phase.
- B. Durant la phase de mêlée le joueur qui a le plus de marqueurs désigne quelle pile fera son assaut en 1^{er}. Ensuite les assauts sont résolus alternativement.
 1. Un assaut est indiqué et défini par la direction du marqueur.
 2. La cible teste pour rester si elle est en formation majeure. (Sinon voir point n°6). Si la cible est capable de retraiter avant assaut elle peut le faire maintenant.
 3. Si la cible réussit le test (ou la portion de cible, si l'assaut vise plusieurs hex), il y a échange de tirs d'opportunité.
 4. Si la cible échoue à son test elle passe en désordre.
 5. Les UC attaquantes engagent alors l'assaut ; en d'autres termes la mêlée est résolue en comparant les valeurs de mêlée sous forme de ratio.
 6. Les UC en formation mineures restent automatiquement (excepter pour les UC en désordre, qui peuvent avoir un second désordre). Au lieu d'échanger un tir d'opportunité, elles résolvent leur mêlée comme au point n°5 ci dessus.
 7. On applique les résultats de la mêlée. Les UC qui obtiennent un second résultat désordre exécutent leur mouvement de dérouté et perdent un incrément si elles retraitent d'une ZI ennemie.
 8. L'UC assaillante doit occuper l'hex s'il est devenu vacant par le défenseur à la suite d'une retraite ou d'une élimination.
 9. Les UC assaillantes qui avancent après mêlée passent en désordre. Si l'hex a un sur-empilement, on déplace les UC pour respecter la limite.

15.13 Résultat des combats sur la table de mêlée et assaut :

Les résultats suivants sont possibles sur les tables d'assaut et mêlée :

Résultat	Effet
AR	l'attaquant passe en PGD et dérouté.
AD	l'attaquant passe en désordre.
« Blanc »	aucun résultat.
##/##	l'attaquant perd des incréments/le défenseur perd des incréments. Si cela est suivi d'un(~), il y a test de moral.
DD	le défenseur désordre.
DR	le défenseur passe en PGD et dérouté.
DS	le défenseur se rend.

Si plus de 18 incréments sont impliqués dans une mêlée et qu'un (~) est obtenu, on double les pertes pour les deux camps (0 devient 1).

16.0 Les pertes :

16.1 Règles générales :

Les pertes dues au feu s'appliquent toujours sur l'UC du dessus de la pile, à moins que les conditions suivantes s'appliquent :

1. Quand une UC d'infanterie est empilée avec une artillerie les pertes impaires sont prises par l'infanterie et les pertes paires sont prises par l'artillerie. Donc quand un résultat de combat entraîne plusieurs pertes, celles-ci sont distribuées entre les deux UC.
2. Quand l'hex est la cible d'un tir d'artillerie à portée moyenne, longue ou extrême, et que le résultat se résume à plusieurs pertes, celles-ci sont réparties équitablement entre toutes les UC en commençant par celle du dessus.

L'UC du dessus de la pile sera toujours celle qui subira les pertes dues aux mêlées et aux mouvements involontaires à travers les ZI ennemies.

16.2 Pertes et présentation :

Les régiments d'infanterie qui ont perdu plus de la moitié de leurs incréments doivent immédiatement se séparer en bataillons (si le régiment a des compteurs de bataillons). Les pertes doivent être réparties équitablement entre les bataillons en commençant par le plus vieux (le 1^{er}).

- A. Si un chef n'est pas présent avec le régiment, les bataillons déployés à la suite de la séparation peuvent violer la règle d'empilement sur un hex. Les bataillons en excès doivent être déplacés de l'hex jusqu'à ce qu'il y ait respect de la règle d'empilement.
- B. Quand un régiment est forcé de se séparer à cause de pertes, on considère qu'il fait un mouvement involontaire et ne provoque donc pas de tir et charge d'opportunité des UC ennemies avoisinantes.
- C. La séparation n'est pas un déploiement gratuit pour ces UC. Elles doivent garder l'orientation et la formation qu'elles avaient auparavant.

16.3 Pertes et formation :

A chaque fois qu'une UC perd des incréments et qu'elle n'en a plus assez pour garder sa formation actuelle, alors elle passe en désordre au moment même de la perte des incréments. Si une artillerie en batterie est empilée avec une infanterie en carré, et que l'infanterie passe sous le nombre requis pour sa formation, alors les deux UC sont en désordre. *Exception : une formation sur plusieurs hex qui n'a plus assez d'incréments pour rester sur 2 hex, passe alors sur un seul hex dans la même formation.*

- A. **Resserrement des rangs** : Se fait lorsqu'un hex d'une UC sur 2 hex prend trop de pertes. A chaque fois que cela est possible, une UC se resserrera en s'éloignant de l'hex qui a pris la perte. Le resserrement des rangs est une manœuvre involontaire et ne provoque donc pas de tir et charge d'opportunité. (ex p23)

16.4 Pertes et leur effet sur l'infanterie :

La valeur de feu imprimée de l'infanterie n'est pas réduite tant que l'UC aura plus d'un seul incrément. Quand un bataillon d'infanterie est réduit à son dernier incrément, sa valeur est divisée par deux. La portée n'est pas affectée par les pertes.

- A. L'infanterie peut avoir à faire des tests de moral lorsqu'elle souffre de pertes. Cela dépend de sa nationalité (règle 14.5).

16.5 Pertes et leur effet sur la cavalerie :

Pour chaque tranche de 3 incréments perdus, la valeur de tirailleur et le bonus de lance est réduit de 1 (jamais en dessous de 1) ex p23.

- A. La cavalerie doit faire un test de moral à chaque fois qu'elle prend une perte due au feu.

16.6 Pertes et leur effet sur l'artillerie :

Une artillerie réduit sa valeur de feu en fonction de ses pertes. Ex p23

- A. Une UC d'artillerie fait un test de moral chaque fois qu'elle prend une perte au feu.

16.7 Pertes et leur effet sur la valeur de mêlée :

Quand une UC prend une perte sa valeur de mêlée est réduite proportionnellement au total des pertes. ex p23

16.8 Pertes et leur effet sur le moral.

A chaque fois qu'une UC est réduite à 50% de sa force initiale, quand elle fait un test de moral son dé est modifié d'un -6. *Exception: les UC d'élite ne souffrent pas de ce modificateur règle 21.4 cas A.A* chaque fois qu'une UC perd 50%, ou plus, de sa force initiale en un seul combat, elle fait immédiatement un test de moral, modifié comme précédemment.

- A. **Unités détruites** : Les bataillons qui ont subi des pertes égales à leur force de départ, ou qui se rendent, sont remis à leur place sur la feuille d'organisation et retournés coté verso. A chaque heure (00) ces UC sont comptées et additionnées aux UC en PGD de la même formation supérieure pour déterminer si cette formation supérieure souffre d'un modificateur de moral durant l'heure suivante (règle 21.5).

17.0 L'artillerie :

17.1 L'orientation :

Quand une artillerie est en batterie et dans un hex comprenant uniquement de l'artillerie, cette pile fait toujours face à un hex, elle a donc 3 hex de front et 3 hex arrière. Quand l'artillerie est déployée avec de l'infanterie, elle adopte l'orientation de cette dernière. L'artillerie attelée n'a que des fronts (6hex).

17.2 Artillerie et zone d'influence :

L'artillerie attelée n'a pas de ZI. L'artillerie en batterie a une ZI qui s'étend sur ses hex de front adjacents.

17.3 Formations de l'artillerie :

L'artillerie a deux formations volontaires : attelée et en batterie. Quand l'artillerie est attelée, elle est prête à bouger, et est déployée coté recto. L'artillerie en batterie est prête à faire feu et est déployée coté verso. L'artillerie attelée peut se mettre en batterie en dépensant 2 PM ; toutefois, pour l'artillerie en batterie s'atteler nécessite un jet de dé et une dépense de

2 PM. Consulter la table de l'artillerie à atteler pour connaître les spécificités des UC et les niveaux de jet de dés.

17.4 Artillerie et empilement :

Pas plus de 3 incréments d'artillerie ne peuvent occuper un hex de terrain clair. L'artillerie peut seulement s'empiler avec de l'infanterie et d'autres UC d'artillerie (et seulement si un marqueur chef, carré, ou désordre est présent). Quand elle est empilée avec de l'infanterie, un incrément d'artillerie vaut 6 incréments d'infanterie pour la limite d'empilement. (ex p24)

- A.** L'artillerie en colonne de route doit se disperser de façon à ce qu'un seul incrément soit sur un seul hex de route. L'artillerie qui se met en batterie après avoir bougé en colonne de route doit dépenser les PM nécessaires pour la concentration de la batterie dans l'hex où elle se met en batterie.

17.5 Artillerie et moral :

Les UC d'artillerie doivent faire un test de moral chaque fois qu'elles subissent une perte au feu. L'artillerie en batterie n'est jamais en PGD. Elle est retirée du jeu à la place. L'artillerie attelée déroutera en cas de PGD. Les batteries détruites ne comptent pas pour le niveau de moral.

17.6 Artillerie et commandement :

Les batteries d'artillerie et les wagons de munitions sont rattachés à une division ou (dans le cas des français) font partie de l'armée de réserve. L'artillerie qui est rattachée à une division sera listée dans le grand scénario, et apparaîtra sur la feuille d'organisation. Les batteries et les wagons de munitions font partie de la formation supérieure à laquelle ils sont rattachés et sont donc considérés comme faisant partie de celle-ci lors de l'utilisation des MU. Les artilleries françaises de l'armée de réserve, qui sont à 4 hex, tracent une ligne de commandement vers un chef quelconque et sont considérées comme faisant partie de la MU de ce chef.

17.7 Le feu d'artillerie :

Quand une pile est composée uniquement d'UC d'artillerie, chacune d'elles peut tirer. Elles doivent tirer sur la même cible et leur « ligne de tir » doit être la même. D'autres piles incluant de l'artillerie peuvent tirer sur cette même pile si :

1. La cible est adjacente à toutes les UC qui tirent.
2. Deux piles adjacentes contenant de l'artillerie, peuvent combiner leur tir sur le même hex si l'une d'elles a un chef possédant un bonus d'artillerie, ou ;
3. Trois piles adjacentes d'artillerie peuvent tirer sur le même hex si la pile du centre contient un chef d'artillerie avec une capacité spéciale.

A. Chefs d'artillerie avec capacité spéciale : Dans la « bataille d'Orthez », voici les chefs à capacité spéciale d'artillerie :

Français
(aucun)

Alliés
Dickson

Quand une UC d'artillerie fait feu sous le commandement d'un chef d'artillerie ou d'un chef à capacité spéciale, toutes leurs valeurs d'attaque sont combinées en une seule et tirent sur l'hex cible en ajoutant les modificateurs de tir du chef.

- B. Artillerie empilée avec de l'infanterie :** L'artillerie empilée avec de l'infanterie en ligne peut combiner ses tirs avec celle-ci si l'attaque est faite sur un hex adjacent. Le marqueur d'artillerie doit être placé sur le dessus de la pile. Le nombre d'incrémentations d'infanterie pouvant se combiner avec l'artillerie est de 4 (feu en ligne) moins le nombre d'incrémentations de l'artillerie. (ex p24)
- C.** Quand elle est empilée avec de l'infanterie en carré, tous les incréments d'infanterie et toute l'artillerie peuvent tirer, en restant sujet aux règles de tir du carré. (règle 11.8 cas g)
- D.** L'artillerie peut aussi tirer d'un hex qui contient de l'infanterie en colonne, ordre général, ou désordre mais seule l'artillerie peut tirer, et seulement si l'artillerie est au sommet de la pile. (dans ce cas, seule l'UC du dessus peut tirer sans tenir compte du fait que ce soit une artillerie ou une infanterie).
- E.** L'artillerie ne peut s'empiler avec des tirailleurs.

17.8 Priorité des cibles :

L'artillerie doit tirer prioritairement sur des cibles adjacentes, sans tenir compte du fait que d'autres cibles plus avantageuses seraient accessibles.

17.9 Compteur de feu de batterie :

Quand une artillerie en batterie est la cible d'une autre artillerie en batterie à portée moyenne, longue ou extrême, seule les pertes paires du résultat au tir sont appliquées. Si une infanterie est empilée avec, celle-ci subit les pertes impaires.

A. Explosion d'un caisson ou du wagon de munitions : Quand une artillerie tire sur une autre artillerie ou sur un wagon de munitions, il y a une chance qu'il y ait une seconde explosion dans le cas d'un résultat de dés non modifié de :

Dés	résultat
-----	----------

65 ou 66	le compteur d'artillerie est éliminé
----------	--------------------------------------

61 à 66	le wagon de munition est détruit
---------	----------------------------------

- B.** Toute UC empilée avec une artillerie éliminée suite à l'explosion d'un caisson, doit immédiatement faire un test de moral.
- C.** Toute UC qui se trouve adjacente à un wagon qui explose doit immédiatement faire un test de moral.
- D.** Si un chef se trouve dans une des situations ci-dessus, on rejette les dés. Si le second jet est un 65 ou 66 naturel, le chef est blessé. Pour le type de blessure, se référer à la table de blessures.
- E.** Les batteries éliminées par une explosion de caisson sont remises sur la fiche d'organisation. Les wagons eux sont démolis.

17.10 La portée :

Le verso d'une artillerie donne ses valeurs de feu à trois portées différentes. Le chiffre en haut à droite est la distance maximum d'une longue portée. Ce nombre correspond aussi au type de wagon de munitions (AAW) d'où la

batterie tire son ravitaillement. Le chiffre en haut à gauche est celui correspondant à un tir à courte portée (adjacent ou 2 hex). Celui du milieu est la portée moyenne (3 à 5). Le chiffre en bas à gauche pour la portée longue (6 au maximum en haut à droite). L'artillerie peut tirer à une fois et demi sa portée maximale : c'est la portée extrême. Quand elle tire à portée extrême, on prend la valeur de feu de la batterie à portée longue, divisée par deux. Ex p25

- A.** A chaque fois que des pertes sont causées par une artillerie tirant à moyenne, longue ou extrême portée, les pertes sont distribuées équitablement sur toute la pile en commençant par l'UC du dessus.

17.11 Tir à la mitraille :

A chaque fois qu'une UC d'artillerie tire sur un hex adjacent (seule ou en conjonction avec d'autres), l'attaque de feu bénéficie d'un bonus et décale donc d'une colonne vers la droite sur la table du combat au feu. Bien que l'attaque lors d'un tir d'opportunité soit divisée par deux, l'artillerie obtient tout de même le bénéfice de mitraille lors d'un tir d'opportunité sur un hex adjacent.

17.12 Ricochet :

A moyenne, longue et extrême portée, les attaques de feu peuvent rebondir. Quand on tire à moyenne portée et plus, on trace une ligne qui part du centre de l'hex qui tire, au centre de l'hex cible, c'est la ligne de vue (LOS). Elle définit le rayon le long duquel le boulet va ricocher. Ce rayon est appelé ligne de tir. La ligne de tir s'étend de l'hex qui tire jusqu'au dernier hex de la portée extrême de l'UC. Toutes les UC à 3 hex et plus sur la ligne de tir, subissent un tir de cette UC. Une attaque séparée est faite pour chaque UC sur la ligne de tir. Le tir s'étend jusqu'aux hex de villes, châteaux, églises fortifiées, bois et marais mais terminent leur course dessus. Bien qu'il puisse y avoir plusieurs attaques sur une ligne de tir, elles sont toutes considérées comme faisant partie d'un seul tir et ne dépensent pas plus d'un point de munition. Les UC amies dans la ligne de tir sont aussi attaquées.

- A. Les pentes :** Dans la « bataille d'Orthez », les pentes sont suffisamment importantes pour affecter les lignes de tir.

Un sommet de pente terminera une ligne de tir. Le bas d'une pente ou colline va créer un hex « d'ombre » au travers duquel la ligne de tir va passer sans l'affecter et continuera le long de sa trajectoire à commencer par le second hex derrière l'hex d'ombre. Sur le diagramme p 25, les cercles indiquent les hex cibles. Les lignes continues indiquent les hex attaqués le long de la ligne de tir. Les pointillés indiquent les zones d'ombre ne pouvant être attaquées. Les lignes de tir s'arrêtent comme indiqué, par un T. On suppose que tous les hex de cible initiaux sont à plus de 3 hex de distance du tireur, et que toutes les portées extrêmes sortent de la carte.

- B.** Chaque attaque le long de la ligne de tir est de valeur égale à celle que l'artillerie aurait à cette portée. (ex p25)

- C. Le seul moment où une UC peut être attaquée plus d'une fois lors de la phase de feu, ou durant la séquence du pion action artillerie, c'est lorsqu'elle se trouve sur une intersection de plusieurs lignes de tir.

17.13 Artillerie, assaut et charge :

Les UC d'artillerie ne peuvent initier de charge ou assaut, ni de mêlée. Cependant elles peuvent en être la cible.

- A. **Infanterie contre artillerie** : L'artillerie à cheval attelée, seule sur un hex, peut tenter de retraiter avant assaut si elle est la cible d'un assaut d'infanterie ou de la charge de la vieille garde. Les UC d'artillerie qui ne peuvent retraiter avant assaut doivent tester leur moral pour rester, à moins qu'elles ne soient dans un carré ou sur un terrain qui requiert que l'infanterie soit en ordre général : dans ce cas on procède à la mêlée. Si elle rate son test, elle passe en désordre et subit la mêlée dans cet état réduit. L'artillerie attelée est toujours en mêlée avec sa valeur imprimée divisée par deux. Les wagons d'artillerie ont toujours une valeur de mêlée de 1.
- B. **Cavalerie contre artillerie** : Quand elle est seule sur un hex et chargée par une UC de cavalerie ennemie, l'artillerie en batterie doit tenter de rester avant charge. Si elle rate son test elle est éliminée. L'artillerie attelée et les AAW seuls sur un hex et contactés par une cavalerie qui charge, déroutent automatiquement et subissent une poursuite.
- C. **Pertes de l'artillerie en mêlée** : L'artillerie subit normalement les pertes sur la table de mêlée lors d'assaut ou de charge.
- D. **Pertes des AAW en mêlée** : Un AAW n'a qu'un seul incrément. N'importe quel résultat de combat retournera le marqueur en « démolé ». (règle 17.17).

17.14 Batteries détruites :

A chaque fois qu'une artillerie est retirée du jeu à la suite de pertes (pas si elle se rend ou explose) elle est placée sur la « boîte » de batterie appropriée située sur la bande chronologique de la bataille. Au début de chaque heure certaines de ces batteries peuvent être remises en jeu.

- A. **Procédure** : On choisit 3 batteries de même type (à pied ou à cheval). On en place une sur l'hex de dépôt ami. Les deux autres sont placées sur la table d'organisation, retournées côté recto. La batterie sur l'hex de dépôt est considérée comme un renfort quand le prochain marqueur d'action renfort est tiré. Les deux batteries placées sur la table d'organisation sont considérées comme détruites.
- B. C'est seulement lorsque 3 batteries de même type sont dans la boîte de batterie qu'une d'entre elles peut revenir en jeu. Les joueurs peuvent accumuler autant de batteries qu'ils le souhaitent et ne sont pas obligés de les remettre en jeu. Cependant quand une d'entre elles est choisie au début de l'heure, elle doit être immédiatement posée sur l'hex de dépôt et entrer dans la partie. Les batteries encore dans la boîte à la fin du scénario sont considérées comme détruites. *Note : La même procédure est requise pour les AAW retirés de la partie parce qu'ils sont vides (non détruits).*

17.15 Canons hors service:

A chaque fois qu'une UC d'artillerie est retirée du jeu à la suite d'un second résultat désordre ou un résultat PGD un dé est jeté. Sur un résultat de 1 à 2 les canons sont considérés comme étant hors service et la batterie est immédiatement mise sur la table d'organisation et non sur la boîte de batterie. Il faut modifier ce jet d'un -1 si la batterie est retirée à la suite d'une charge de cavalerie.

17.16 Canonniers volontaires (option française) :

(Comme Napoléon n'est pas présent à Orthez, ni les grenadiers ou chasseurs de la garde impériale, il n'y a pas d'UC pour fournir des canoniers volontaires, et il n'y a personne ayant l'autorité pour les faire appeler. La règle attend le retour de l'empereur). Les batteries d'artillerie françaises ayant subi des pertes mais encore en jeu (il ne s'agit pas des batteries détruites se trouvant dans la boîte de batteries) peuvent remplacer celles-ci si Napoléon décide de faire appel aux membres des chasseurs ou grenadiers à pied de sa garde impériale. Le marqueur de Napoléon doit être empilé avec l'une de ces unités de la garde pendant la phase de réorganisation. Dans ce cas, on déduit de ces unités d'infanterie un nombre identique d'incrément à celui des pertes que l'on souhaite remplacer dans les unités d'artillerie en jeu. Un incrément de bataillon d'infanterie de grenadiers ou chasseurs remplace un incrément perdu d'artillerie. Les incréments déduits de l'infanterie de la garde, le sont définitivement et ne pourront ultérieurement rejoindre leur unité d'origine. Le remplacement qui s'effectue pendant la phase de réorganisation ne tient pas compte de la distance séparant le bataillon d'origine de l'artillerie en bénéficiant.

17.17 Les munitions pour l'artillerie :

Pour que l'artillerie puisse faire feu durant la phase de tir ou durant le tirage du marqueur d'action artillerie, elle doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un AAW de même nationalité et de même calibre. L'artillerie à pied doit être à 3 hex maxi et l'artillerie à cheval à 5 hex maxi. A chaque fois que l'artillerie tire dans les circonstances citées ci-dessus, le AAW qui fournit les munitions les déduit de son total disponible. Le nombre de munitions est indiqué comme les pertes d'incrément, par un marqueur sous le AAW.

1. Tous les AAW commencent le jeu avec 6 munitions. A chaque fois qu'un AAW a utilisé toutes ses munitions, il est retiré de la partie et placé sur la boîte de batterie. Bien que la plupart des AAW appartiennent à des corps/ailes spécifiques, n'importe quelle artillerie peut se servir de n'importe quel AAW pourvu qu'il soit de même nationalité et de même calibre. Les AAW commencent le jeu rattachés à une division précise et sont considérés comme une partie de celle-ci pour le commandement. Les AAW ne peuvent s'empiler. Seuls les tirailleurs peuvent passer sur un hex où se trouve un AAW (démoli ou non). Seuls les chefs peuvent terminer leur mouvement empilés avec un AAW. Les AAW ont la même défense au feu que l'artillerie. Les AAW sont toujours considérés comme attelés ou démolis. Les AAW n'ont qu'un seul incrément : si celui-ci est perdu lors d'un tir ou d'une mêlée, le AAW est considéré comme démoli. Les AAW démolis sont retournés côté verso et restent sur l'hex où ils ont été détruits. Par la suite, le AAW ne fournira plus de munition mais pourra encore exploser suite à un tir par inadvertance.

Note : Les batteries KGL et portugaises peuvent se servir de n'importe quel AAW allié.

18.0 Cavalerie :

Il n'y a pas de cavalerie lourde à Orthez.

18.1 Règle générale :

Une UC de cavalerie bouge à la phase de mouvement avec les MU. Quand elle est active elle peut déclarer une charge. Elle ne peut initier une mêlée qu'après une charge. A chaque fois qu'une cavalerie bouge, ou que le MU dont elle fait partie est activé, elle exerce une zone de charge. Il y a 3 types différents de charges :

1. La charge d'opportunité qui a lieu lorsqu'un adversaire bouge.
2. La charge de cavalerie qui a lieu quand la cavalerie est active.
3. La charge de réaction qui a lieu pendant l'activation de l'adversaire et si la cavalerie qui réagit est dans une zone de charge de cavalerie.

18.2 Cavalerie lourde contre légère :

Une cavalerie lourde est une cavalerie avec un potentiel de mouvement de 12 ou moins. La cavalerie légère a, quant à elle, un potentiel de mouvement de 13 ou plus.

A. Cavalerie lourde contre légère : Quand une cavalerie lourde charge une cavalerie légère et qu'une mêlée s'ensuit, la valeur de mêlée de la cavalerie lourde est doublée. Quand une cavalerie lourde est engagée en mêlée en ligne, sa valeur de mêlée est divisée par deux. (ex p26)

B. Formation sur plusieurs hex contre formation sur un seul hex : Une cavalerie en formation sur deux hex qui entre en mêlée contre une cavalerie en formation sur un seul hex, verra augmenter sa valeur de mêlée de une fois et demi ($\times 3/2$). Exception : Les cavalerie en tirailleurs n'augmentent pas leur valeur de mêlée.

18.3 Les lanciers :

Les lanciers ont un bonus de lance imprimé sur leur marqueur. S'ils attaquent en ligne sur un seul hex, ce bonus est doublé et s'ils attaquent en ligne sur deux hex ce bonus est encore doublé à la condition que ces deux hex attaquent la même cible. Ce bonus de lance est ajouté à la valeur de mêlée du lancier attaquant et il n'est pas modifié quand il attaque dans les hex de bois ou de ville ou lorsqu'il attaque des UC en carré. (ex p27)

A. Les lanciers voient ce bonus doublé seulement s'ils attaquent. S'ils sont en défense (cible d'un assaut ou charge) ils ont leur bonus de lance imprimé et ce sur chaque hex où ils sont déployés. La fatigue ou l'épuisement des UC n'ont pas de conséquences sur le bonus de lance. Ce bonus n'est affecté que par le déploiement et les pertes. Pour chaque tranche de 3 pertes d'une UC, le bonus de lance est réduit de 1. (mais n'est jamais inférieur à 1)

18.4 Cavalerie et empilement :

Une cavalerie peut occuper un hex à n'importe quel moment sans qu'un chef soit présent. Quand un chef est présent, autant d'incrémentes ou UC peuvent occuper l'hex que le permet la table d'empilement pour un type de

terrain donné. La cavalerie ne peut s'empiler qu'avec de la cavalerie, et toutes les unités de cavalerie dans l'hex doivent avoir la même orientation et formation. Une pile de plus d'une cavalerie peut ne pas se former sur plusieurs hex.

18.5 Cavalerie et combat :

La cavalerie se distingue de l'infanterie sur de nombreux points.

- A. Cavalerie en tirailleurs :** La cavalerie légère peut se déployer en tirailleur : elle a alors une valeur de tirailleur. Durant la phase de feu la cavalerie fait des opérations de tirailleurs c'est à dire qu'elle fait des attaques avec sa pleine valeur de tirailleur sur chacun de ses 5 hex de front. Bien que les attaques de tirailleurs se font comme des attaques de feu, elles n'en sont pas car la valeur de tirailleur d'une cavalerie légère n'est pas une valeur de feu. Donc la cavalerie en tirailleur ne peut pas faire de feu d'opportunité. La valeur de tirailleur de la cavalerie est réduite de la même manière que le bonus de lance lors de pertes. La cavalerie en tirailleur peut faire du harcèlement. La cavalerie légère en tirailleur se trouvant dans la zone de charge d'une cavalerie ennemie, peut tenter de se reformer.
- B. Cavalerie en mêlée :** Une cavalerie peut seulement initier une mêlée si elle a chargé la cible. Les cavaleries en ordre général, ou qui chargent une UC en ordre général, font une mêlée avec leur valeur de mêlée réduite de 2 tiers ($\times 1/3$). Une cavalerie qui charge une pile en carré voit aussi sa valeur de mêlée réduite de 2 tiers (ex p27). Quand une UC de cavalerie est impliquée dans une mêlée et que le résultat est « blanc », la cavalerie recule. La cavalerie qui est cible d'un assaut ou d'une charge et qui a un potentiel de mouvement supérieur l'UC qui attaque, peut retraiter avant assaut.
- C. Cavalerie et moral :** La cavalerie ne fait pas de jet pour rester. Elle doit faire un test de moral à chaque fois qu'elle prend une perte due à une attaque au feu. Les cavaleries détruites ou en PGD ne comptent pas lors du calcul du niveau de moral au début de chaque heure (règle 21.5).
- D. Cavalerie prête, fatiguée et épuisée :** Les cavaleries sont soit prêtes, fatiguées ou épuisées et elles perdent un degré de fatigue lors des cas suivants :
 1. A la fin d'une phase ou elles ont été impliquées en mêlée.
 2. Si elles ont fait une charge lors de la phase (pas si elles ont été la cible d'une charge, ou si elles ont subi une charge d'opportunité ou de réaction).
 3. Si elles ont retraité avant assaut ou charge et ont utilisé plus de la moitié de leurs PM pour le faire.

Une cavalerie prête devient fatiguée et une cavalerie fatiguée devient épuisée. Une UC de cavalerie perd deux niveaux de fatigue si elle fait deux actions décrites ci-dessus, comme faire une mêlée après une charge. Une cavalerie ne peut pas volontairement entreprendre des actions qui la ferait dépasser le stade « épuisé ». Des marqueurs « fatigué » et « épuisé » sont placés sur les cavaleries à la fin de la phase ou elles ont fait les actions qui leurs ont fait descendre leurs niveaux de fatigue. Il faut noter qu'une cavalerie devient fatiguée ou épuisée à la fin de la phase. Cela signifie qu'une cavalerie active, peut bouger, charger et engager une mêlée avec une UC ennemie, poursuivre cette UC et, s'il lui

reste assez de points de mouvement après la poursuite, bouger à nouveau,

charger une autre unité, l'engager en mêlée, et (ce qui est improbable) poursuivre cette unité aussi, ne recevant un marqueur d'épuisement qu'au terme de ces actions .

1. **Préservation de la fatigue/ attaque d'escadron** : Les régiments de cavalerie impliqués dans une mêlée peuvent choisir d'utiliser uniquement leur 1^{er} escadron en ordre pour ne pas perdre un niveau de fatigue pour le régiment entier. Quand la cavalerie décide d'utiliser seulement le 1^{er} escadron, elle effectue la mêlée avec un tiers de sa valeur imprimée. La cavalerie en ordre général ou attaquant une UC en ordre général ou en carré qui choisit d'utiliser le 1^{er} escadron fera la mêlée avec une valeur de 1/6 de sa valeur imprimée.
2. **Remonter le niveau de fatigue** : Une cavalerie qui se repose remonte son niveau de fatigue durant la phase de réorganisation. Un degré de fatigue est récupéré si :
 - a. La cavalerie n'a pas bougé de plus de la moitié de ses PM et ;
 - b. N'a pas chargé et ;
 - c. N'a pas retraité avant assaut ou charge de plus de la moitié de ses PM et ;
 - d. N'a pas été impliquée dans une mêlée ce tour sans préservation de fatigue.

Toute la fatigue est récupérée si l'UC n'a pas bougé du tout, ni chargé, ni participé à une mêlée. Les marqueurs de fatigue sont réajustés ou retirés à la fin de la phase de réorganisation.

3. **La cavalerie fatiguée** : Une cavalerie fatiguée ne bouge qu'à moitié de sa valeur imprimée et ne fait de mêlée qu'à moitié de sa valeur imprimée. Elle ne peut pas charger mais peut par contre faire des charges d'opportunité, de réaction, ou retraiter avant assaut/charge (si elle retraite de plus de la moitié de la moitié de son potentiel de mouvement, elle devient épuisée). Une cavalerie fatiguée et en désordre pourra faire une mêlée à 1/4 de sa valeur de mêlée.
4. **La cavalerie épuisée** : Une cavalerie épuisée bouge à un tiers de son potentiel de mouvement, et ne fait de mêlée qu'à un tiers de sa valeur de mêlée imprimée. Elle ne peut initier aucun type de charge, ni de retraite avant assaut/charge. Si elle était épuisée et en désordre elle ne bougerait et n'entrerait en mêlée qu'à un sixième de sa valeur ($1 \times 1/3 \times 1/2 = 1/6$).

18.6 Charge de cavalerie :

Les UC de cavalerie sont bougées par des MU. Une nouvelle MU ne peut pas être tirée tant que toutes les UC de la MU précédente n'ont pas terminé leurs mouvements et que les charges et les mêlées qui en résultent ne sont pas résolues. Les cavaleries chargent lors de leur mouvement.

- A. Procédure de la charge lorsque la cible est une infanterie ou une artillerie :
 1. Lorsque le joueur bouge son UC de cavalerie il l'avance adjacente à l'UC qu'il souhaite charger en comptant combien de PM sont dépensés pour ce faire. Cette UC est obligatoirement la cible de la charge si elle n'est pas en carré.

2. L'UC cible a une dernière chance de se mettre en carré si elle n'est pas déjà en carré, désordre ou ordre général. Si elle est en PGD passer directement phase 8 plus loin.
3. L'UC cible fait un tir d'opportunité sur l'UC qui charge.
4. Si la cible n'est pas en carré, elle teste pour rester en face de la charge (passer cette phase si en ordre général), ou, si un tirailleur n'a pas choisi de former un carré de ralliement, il peut retraire avant assaut (si il a une voie de retraite).
5. Si l'UC a réussi à rester, elle fait un tir d'opportunité supplémentaire. (les UC en ordre général ignorent cette phase)
6. Si elle a raté le test moral pour rester, elle passe en désordre. (les UC en ordre général restent automatiquement).
7. La cavalerie qui charge engage maintenant une mêlée avec l'UC du 5 et 6 ci dessus. Le ratio est calculé. Les dés sont jetés. Le résultat est appliqué.
8. Si le résultat de la mêlée est un DD ou un DR, l'UC de cavalerie fait une poursuite. Si après avoir poursuivi l'UC cible, il reste à la cavalerie des PM elle peut faire un exploit et charger une seconde UC. (la cavalerie ne peut pas poursuivre des UC qui étaient en ordre général).
9. L'UC cible finit son mouvement de dérouté si elle a encore des incréments après la poursuite.

B. Charger au travers d'un carré : Si l'hex cible contient un carré, ou si la cible a réussi à former le carré comme en phase deux ci-dessus, la cavalerie a l'option de passer en évitant le carré.

1. La cavalerie qui évite le carré paye simplement les PM pour l'hex contenant le carré mais subit un tir d'opportunité pour être sortie d'un hex adjacent au carré, un tir d'opportunité pour être sortie d'un hex contenant un carré et un troisième si la cavalerie continue son mouvement et sort du dernier hex adjacent au carré (règle 11.8 cas G). Quand l'UC de cavalerie est sur le même hex que le carré elle ne peut être la cible de tirs ou charges d'opportunité venant d'hex extérieurs au carré.
2. Une fois que tout est résolu avec le carré, la cavalerie peut continuer son mouvement et charger d'autres UC. La cavalerie ne peut charger une autre UC tant qu'elle est empilée avec le carré, bien qu'elle puisse aussi passer à travers cette UC. En d'autres mots, la cavalerie ne peut traverser un carré dans l'intention de charger une UC immédiatement adjacent derrière le carré, mais elle peut traverser cette UC si elle est aussi en carré. Si la cavalerie décide de prendre à la mêlée le carré on procède à la phase 3 ci-dessous.
3. Le carré fait un tir d'opportunité sur la cavalerie qui charge.
4. le carré fait un test de moral (le test de moral pour les UC en carré est toujours modifié d'un +6 au mieux). Si le carré rate le test de moral dans le cas A, point 4 ci-dessus il passe en désordre. On procède immédiatement au point 6 ci-dessous.

5. S'il réussit son test de moral il fait un tir d'opportunité supplémentaire.
6. La cavalerie se trouve en mêlée avec le carré cas A, point 7.
7. Comme dans le cas A point 8.

C. Procédure de charge quand la cible est une cavalerie :

1. Quand le joueur bouge sa cavalerie qui charge, il l'avance adjacente à la cavalerie ennemie.
2. On procède immédiatement à la mêlée si la cible est incapable ou ne désire pas retraiter avant la charge. On calcule les ratios, jette les dés, et applique les résultats.
3. La cavalerie ne peut poursuivre de cavalerie après une mêlée. La cavalerie ne peut faire d'exploit après une mêlée avec une autre cavalerie.
4. La cavalerie qui a chargé et qui a fait une mêlée est épuisée ; la cavalerie qui a juste fait la mêlée est fatiguée en plus de tous les autres résultats de mêlée. On pose un marqueur « charge » sur les deux cavaleries. Les UC de cavalerie ainsi marquées ne peuvent plus subir de tir ou d'assaut par une quelconque UC pour le reste du tour. Aucune UC ou chef ne peut rejoindre l'hex de ces cavaleries jusqu'à la fin du tour. Les marqueurs de charge sont retirés à la phase de réorganisation.

D. **Restrictions aux charges** : Les cavaleries en désordre ou PGD, fatiguées ou épuisées ne peuvent pas charger. Une cavalerie en ordre général ne peut non plus charger (bien qu'elle puisse se faire charger).

E. **Zones de charge** : La cavalerie active qui est en colonne ou en ligne exerce une zone de charge. La configuration d'une zone de charge est déterminée par la formation dans laquelle elle est. Elle s'étend à 4 hex de tous ses hex de front. (Illustration p29).

F. **Former un carré** : L'infanterie située dans la zone de charge d'une cavalerie ennemie activée qui n'est pas en ordre général, carré, désordre ou PGD peut tenter de former un carré. Se former en carré est une option. Elle se fait en fonction de la distance, la chance et l'élan. Le joueur qui réagit annonce qu'il va essayer de former un carré avec une de ses UC/pile qui a une LOS vers la cavalerie qui bouge. Le joueur actif suspend le mouvement de sa cavalerie jusqu'à ce que la tentative de mise en carré soit résolue. On localise la nationalité de l'UC sur la table de mise en carré et la distance qui la sépare de la cavalerie (adjacent est traité comme étant à 1 hex). On applique les modificateurs situés sous la table de réalisation de carré puis on jette les dés. Plus la cavalerie est loin de l'infanterie, moins l'infanterie a de chance de passer en désordre ou partir en PGD.

1. Les UC qui réussissent à former le carré sont marquées d'un compteur « carré ».
2. Les UC qui passent en désordre restent sur place, et sont marquées par un compteur « désordre » (si elles sont la cible d'une charge, l'UC de cavalerie est adjacente et l'on procède immédiatement au cas 6 de la procédure de charge contre l'infanterie).

3. Les UC en PGD font leur mouvement de dérouté après avoir été marquées par un compteur de PGD (à moins que l'UC de cavalerie soit adjacente, dans ce cas on procède au cas A point 8, poursuite, de la procédure de charge contre l'infanterie).
4. Succès mixte : des UC de la pile peuvent former le carré alors que les autres passent en désordre ou PGD. Les UC en PGD quittent simplement l'hex dans le cadre de leur dérouté (pt3). Les UC en désordre reculent devant l'UC de cavalerie si des UC réussissent à se former en carré sur l'hex cible. On les bouge de façon à ce que le carré soit entre l'UC en désordre et la cavalerie, mais l'UC en désordre doit rester adjacente au carré.

G. Former un carré de ralliement : L'infanterie en tirailleur ou colonne de route avec au moins 3 incréments peut tenter de former un carré de ralliement même si elle est déployée sur 2 hex. La formation d'un carré de ralliement se fait en fonction du moral et de la distance. Les UC font un test de moral et consultent la table de formation des carrés de ralliement. Si ce test de moral est un succès l'UC change de formation pour adopter celle du carré (et si elle était sur deux hex elle se concentre sur un seul hex). Si elle rate, elle souffre du résultat d'échec indiqué. Les UC qui passent en PGD subissent en plus une poursuite. Aller immédiatement au point 8 règle 18.6 cas A.

H. Options de cavalerie : La cavalerie en tirailleur dans une zone de charge d'une cavalerie active, peut tenter de se reformer, alors qu'une cavalerie dans une zone de charge d'une cavalerie active qui a une LOS vers cette UC active, et qui est en bon ordre et non épuisée, peut tenter de faire une charge de réaction.

1. **Procédure :** La cavalerie qui réagit fait un test de moral. Si celui-ci est réussi, la cavalerie active et celle qui réagit sont mises hex de front contre hex de front par le chemin le plus direct possible. Ce chemin doit être tracé le long de la LOS. On bouge la cavalerie réactive d'un hex et l'active d'un hex aussi. On alterne ce mouvement jusqu'à ce que les deux UC soient adjacentes. Ce mouvement ne coûte pas de PM. Il est involontaire, et donc les deux cavaleries ne peuvent subir de tirs d'opportunité. La cavalerie qui parcourt la plus longue distance à partir du moment de la réaction, est déclarée comme attaquante, ou, si les deux cavaleries bougent d'un nombre égal d'hex la cavalerie réactive est l'attaquante. Ni la cavalerie réactive ni l'active ne peuvent retraire avant charge. Ensuite on résout la charge de réaction comme dans le cas C point 2 ci-dessus.

18.7 Retraite avant charge :

Les cavaleries en colonne, ligne, ou tirailleur, qui ont un potentiel de mouvement supérieur aux cavaleries qui les charge, peuvent faire une retraite avant charge. La cavalerie qui retraite avant charge doit suivre une route qui ne croise pas d'hex interdisant le mouvement, ou d'hex contenant des UC ennemies, ou contenant des UC amies qui ne sont pas en tirailleur ou carré. La cavalerie qui retraite avant

charge peut le faire de son plein potentiel de mouvement mais si elle dépasse la moitié de celui-ci, elle finit épuisée. Durant cette retraite elle peut être victime de tirs ou charges d'opportunité de la part d'UC ennemies. Une cavalerie qui charge ne peut pas retraiter devant une charge de réaction.

- A. Poursuite d'une cavalerie qui fait une retraite avant charge :** Une cavalerie active doit poursuivre l'UC de cavalerie qui retraite avant charge à moins qu'elle ne réussisse un rappel. La cavalerie active ne peut tenter qu'une seule fois le rappel durant la poursuite d'une cavalerie qui retraite. On consulte la table de rappel et l'on jette les dés.
- B.** La cavalerie qui réussit son rappel s'arrête et ne bouge plus. La cavalerie qui rate son rappel, ou qui choisit de ne pas essayer de rappeler, doit poursuivre la cavalerie qui retraite sur 5 hex le long du chemin de retraite, occupant les hex laissés vacants par l'UC retraitant.
- C.** Si durant ces 5 hex de poursuite l'UC retraitant passe sur un carré ami, la cavalerie poursuivante doit faire un assaut sur ce carré. De même, si durant la poursuite l'UC qui retraite passe sur un hex de tirailleur ami, le poursuivant doit attaquer ces tirailleurs (qui peuvent retraiter avant charge ou tenter de former un carré de ralliement à ce moment).

18.8 Charges d'opportunité :

La cavalerie qui réagit ne peut faire de charge d'opportunité que sur des infanteries et artilleries actives qui bougent. La cavalerie réactive a une zone de charge d'opportunité à la place des ZI que l'infanterie et l'artillerie en batterie ont. Cette zone s'étend aux hex adjacents aux hex de front de l'UC de cavalerie. Ce qui implique que si une infanterie ou une artillerie bouge, essaie de bouger ou dépenser des PM, dans un hex qui est adjacent à un hex de front d'une UC de cavalerie, elle peut subir une charge d'opportunité.

- A. Procédure :** Si la cavalerie est en bon ordre (non en désordre ou PGD) et non fatiguée, le joueur peut déclarer une charge d'opportunité. Les UC actives cessent leur mouvement. (si l'UC active était en changement de formation, ce changement ne se fait pas). Un test de moral est fait par la cavalerie essayant de charger. S'il est réussi l'UC avance d'un hex pour se trouver adjacent à l'UC qui devient la cible de la charge. L'UC cible fait un test pour rester (elle ne peut tenter de retraiter ou de former de carré). Si le test est réussi, la cavalerie passe en mêlée (la cible ne fait pas de tir d'opportunité). Si la cible rate son test pour rester, elle passe en désordre et on résout la mêlée. Une fois la mêlée terminée, en plus du résultat du combat, la cavalerie peut faire une poursuite ; elle devient alors épuisée et elle est marquée par un compteur de charge.
- B.** Les UC actives qui commencent leur mouvement adjacent à une cavalerie réactive peuvent se faire charger aussi longtemps qu'elles se trouvent devant cette cavalerie réactive, et si celle-ci est non fatiguée et en bon ordre. Cette charge d'opportunité ne peut être déclarée tant que le joueur actif n'a pas commencé à bouger son UC. Dans ce cas la résolution se fait comme dans le cas A précédent si ce n'est que la cavalerie n'est pas bougée.

18.9 Poursuite :

Une cavalerie qui poursuit, détruit 1 incrément pour chaque tranche de 2 PM dépensés en poursuivant une UC en PGD, ou 1 incrément pour chaque tranche de 3 PM dépensés en poursuivant une UC en désordre. (règle 18.6, cas A point 8 une UC en désordre peut seulement être poursuivie si ce désordre est le résultat DD de la mêlée avec la cavalerie concernée).

- A. Procédure :** une fois le résultat de la mêlée déterminé, l'UC de cavalerie dépense les PM lui restant de son potentiel de mouvement en poursuite (règle 18.6, cas A, point 1). Si l'UC cible est réduite à zéro incrément (éliminée), la cavalerie poursuivante, si elle a encore des PM non utilisés, peut continuer à charger.
- B.** A chaque fois qu'une cavalerie bouge et qu'elle se trouve adjacente à une UC en PGD, elle doit immédiatement la poursuivre.

18.10 Petites charges :

Une cavalerie qui bouge de moins de 3 hex avant d'entrer en mêlée, est considérée comme faisant une petite charge ; ce qui veut dire, que pour éviter une petite charge il doit y avoir au moins 3 hex entre la cible et la cavalerie avant de venir adjacent. Toutes les petites charges sont faites à $\frac{1}{2}$ de leur valeur (mêlée x $\frac{1}{2}$).

18.11 Test pour rester contre une charge de cavalerie et modificateurs au test de moral :

Une UC d'infanterie ou d'artillerie modifiera son dé quand elle testera pour rester. Les modificateurs sont énumérés sur la table des tests pour rester face à une charge de cavalerie.

18.12 Chefs de cavalerie avec capacités spéciales :

Cette règle concerne uniquement les utilisateurs de « La régulation de l'année XXII ». Il n'y a pas de chef spéciaux pour la cavalerie à Orthez.

19.0 Les chefs et le commandement :

Les chefs représentent l'interjection de personnalités dans un hex. Le marqueur de chef est une représentation physique du personnage désigné ainsi que du personnel nécessaire pour accomplir sa mission de commandement. Par exemple, un général de division français est généralement accompagné par 2 colonels et si possible 6 officiers de moindre rang. Par eux-mêmes les marqueurs de chef ne sont pas grand chose. Ils ont seulement une valeur lorsqu'ils sont empilés avec des UC, fournissant un lien dans la chaîne de commandement.

- A.** Les chefs améliorent les performances des UC. Leur présence dans un hex peut définir une MU. Si un chef est sur un hex plus d'une seule UC peut s'empiler dans cet hex. Les chefs sont aussi les maillons de la structure hiérarchique de l'armée, en faisant partie de la chaîne de commandement ; ils lient les UC au chef de l'armée ; c'est à dire, au joueur lui-même.
- B.** Quand un marqueur chef dépense des PM il ne provoque jamais de tir ou charge d'opportunité. Non accompagné par des UC il ne bloque pas la LOS. Il ne gêne à aucun moment le mouvement des UC amies et ennemies. Si une UC ennemie entre dans son hex, le chef se déplace sur un hex contenant des UC amies sans tenir compte de quoi que ce soit

(terrain, ennemis...). Les chefs peuvent seulement être capturés si les UC sur lesquelles ils sont empilés se rendent et que l'hex sur lequel ils sont, est complètement encerclé par l'ennemi. Les chefs peuvent bouger au travers d'hex occupés par des chefs ennemis seuls, cependant ils ne peuvent s'y arrêter.

- C.** Les chefs ont le potentiel de mouvement de l'UC avec laquelle ils sont empilés, aussi longtemps qu'ils commencent la phase avec cette UC. Sans tenir compte de la différence de mouvement imprimée sur son marqueur, un chef peut accompagner l'UC pour toute la durée de sa manœuvre. (ex p31)
- D. Plusieurs chefs sur un même hex :** Quand plus d'un chef est dans un hex celui qui a le plus haut rang commande (rang indiqué sur la chaîne de commandement). Le chef qui commande sur l'hex est le seul dont on peut utiliser les bonus. Si un résultat chef blessé est obtenu c'est celui qui commande qui subira l'éventuelle blessure. Il faut consulter la planche d'organisation pour connaître les relations hiérarchiques de chaque chef . Le rang des chefs est le suivant :
 1. chef d'armée (Soult, Wellington)
 2. chef de corps/aile (Beresford, Hill, Picton, Reille, d'Erlon et Clausel)
 3. chef de division
 4. chef de brigade
 5. ADC de l'armée
 6. ADC du corps

Plusieurs chef ne sont pas directement inclus dans la chaîne de commandement tactique. Ce sont Dickson et Cotton pour les alliés , Gazan et Tirlet pour les Français. Si l'un d'eux se trouve dans un hex qui subit une perte de chef, ils sont considérés comme étant au rang 3 ci-dessus.

19.1 Pertes de chefs :

Les chefs ne peuvent jamais être la cible d'un assaut, d'une mêlée ou d'un tir. Ils sont tués ou blessés par inadvertance à la suite d'un résultat de combat dans lequel ils sont impliqués. A chaque fois qu'un 64, 65, 66 naturel est jeté sur la table d'assaut et de mêlée, ou un 65, 66 sur la table de feu et qu'un chef est empilé avec l'UC cible , ou qu'un 11, 12 est jeté sur la table d'assaut et de mêlée et qu'il y a un chef empilé avec la pile attaquante, il y a une possibilité de perte du chef. Le joueur concerné jette un dé et consulte la table de perte des chefs.

- A.** Si un chef est mortellement blessé, toutes les UC empilées doivent faire un test de moral avec un malus équivalent au bonus de moral du chef. L'UC fait son test de moral au moment où les pertes sont endurées et le résultat est appliqué immédiatement (possibilité que la charge, l'assaut, mêlée, ou le mouvement s'arrête).
- B.** Les chefs blessés sont retirés de la carte et placés sur la bande de déroulement du temps. Ils retournent sur le champs de bataille sur l'hex de dépôt quand le marqueur d'action renfort est activé, et que leur convalescence est terminée.
- C.** S'il y a plus d'un chef de même rang sur un hex, le sort décide entre l'un ou l'autre en tirant au dé.

19.2 Les chefs sont requis pour créer une pile :

Aucun compteur d'UC ne peut s'empiler à moins qu'un chef soit sur l'hex.

Exception : Les UC en carré, désordre ou PGD. Les compagnies légères d'infanterie peuvent s'empiler avec leur bataillon d'origine à volonté (mais toujours sous la pile). Il faut noter que des bataillons d'infanterie sont représentés sur la planche de marqueurs par une plus grande unité marquée comme un bataillon et une ou plus, marquée comme des compagnies. Dans ce cas, tous les compteurs du bataillon peuvent librement s'empiler ensemble. Finalement, les compagnies de fusiliers alliés d'un demi-incrément peuvent s'empiler librement sans chef à raison d'un par hex.

Les bataillons peuvent appartenir à la même unité mais ne peuvent s'empiler sans un chef sur l'hex. Le fait qu'ils puissent s'empiler comme régiment indique qu'ils ont été entraînés à manœuvrer en régiment, et que le colonel du régiment est présent dans l'hex.

- A. Quand ils sont empilés avec un chef, toutes les UC dans l'hex bénéficient des bonus du chef. Les effets des bonus sont constants. Par exemple, une pile qui est en PGD, qui contient un chef et qui bouge involontairement à travers un hex contenant une UC amie en bon ordre. Pour ce bref moment, quand le test de moral pour violation d'empilement est fait, l'UC en bon ordre bénéficie aussi du bonus de moral du chef.

19.3 Commandement et les chefs :

Une MU n'est pas une représentation du commandement. Les points de commandement sont une représentation de l'habileté d'une armée à faire des manœuvres face à l'ennemi. La table d'organisation illustre ce qui est décrit dans le grand scénario, elle montre la structure de commandement de chaque armée sur le champ de bataille du 27 février 1814.

19.4 Pré phase de commandement et phase de commandement :

Avant la phase de commandement les joueurs déterminent le nombre de points de commandement disponibles qu'ils possèdent par camp. Durant la phase de commandement, le statut de commandement de chaque unité et chef est déterminé. Le statut des chefs et des unités est « commandé » ou « non commandé ».

- A. Une UC est commandée si elle est dans le rayon de commandement de son officier supérieur direct (chef de division ou brigade). Le rayon de commandement de ces chefs est de 3 hex. En d'autres mots, chaque partie de ces divisions/brigades est définie et représentée sur la table d'organisation. Si elles sont situées à 3 hex de leur chef de division/brigade et si elles ne sont pas en PGD, elles sont commandées. Le rayon de commandement d'un chef de division/brigade ne peut être tracé à travers un hex contenant une UC d'un autre commandement.
- B. Les chefs de division et brigade sont à leur tour commandés s'ils sont à 6 hex ou moins de leur chef de corps/aile. Les chefs d'ailes français sont commandés seulement s'ils sont empilés avec Soult, le commandant de l'armée. Les chefs d'ailes britanniques sont commandés s'ils sont à 12 hex de Wellington.
- C. Les Français – règles spéciales de commandement :

1. **Reille** : Général de division, le comte Reille vient seulement de reprendre un commandement à la suite d'une tentative infructueuse du maréchal Soult de le faire comparaître en cours martiale pour un incident d'insubordination qui eut lieu le 17 février 1814. Durant chaque pré phase de commandement ou Reille et Soult sont empilés, Reille peut être commandé pour la possible activation d'une aile, mais il ne générera pas de point de commandement pour ce tour.
2. **Clausel** : Commandant l'aile gauche, Clausel passe le début de la bataille avec la division Villatte comme armée de réserve postée sur les hauteurs de Rontrun.. En conséquence, Clausel ne génère aucun point de commandement (CP) tant qu'il ne s'en est pas séparé. Voir les règles spéciales du scénario de la grande bataille pour savoir comment il s'en sépare. Cela fait, il génère un CP normalement. En addition à cela, on jette un d6 chaque tour, sur un résultat de 5 ou 6, Clausel se met lui-même en commandement d'une possible activation d'une aile sans avoir à être empilé avec soult.

D. Les ennemis de Napoléon – règles spéciales de commandement :

1. **Sir Rowland Hill** : Hill, commandant de l'aile dite « de la marche de flanc », était un commandant vétérane qui a fait ses preuves lors de commandements indépendants ou semi-indépendants. A chaque tour ou Hill est sur la carte durant la pré phase de commandement, on jette un d6. Sur un résultat de 4 ou plus, Hill est considéré comme commandé pour la possible activation d'une aile, sans tenir compte de la distance qui le sépare de Wellington.
2. **Sir Thomas Picton** : Picton est à la fois le commandant de l'aile centre, ainsi que le commandant de la 3^{ème} division. En conséquence, les UC de la 3^{ème} division sont commandées si elles se trouvent à 3 hex de Picton (règle 19.4 A). Clinton, commandant de l'autre division de l'aile centre, est commandé s'il est à 6 hex de Picton. Si Picton devait être retiré de la carte, il serait remplacé comme chef de division, mais il ne peut être remplacé comme chef d'aile puisqu'il n'existe pas d'emplacement correspondant chez les alliés.

E. Le statut de commandement de chaque échelon de l'échelle de commandement est indépendant de son échelon supérieur ce qui veut dire que si une UC est dans le rayon de commandement de son chef de division, elle est commandée, en dépit du fait que ce chef de division ne soit pas dans le rayon de commandement de son chef d'aile. Dans ce cas, la division peut être créée en tant que MU, mais cette division ne peut faire partie d'une MU à l'échelle de l'aile.

F. Taille d'une MU : Le commandement affecte seulement la taille des MU. En d'autres mots, une MU c'est prévoir les chefs qui recevront un CP (donc qui généreront une MU) ayant reçu un ordre de leur quartier général. Les MU peuvent bouger durant la phase de manœuvre sans tenir compte du fait qu'elles sont commandées ou non. Cependant, l'effet de cet ordre

s'étend seulement aux UC (et/ou aux chefs s'ils se situent dans une formation inférieure) que ce chef a dans son rayon de commandement. Par conséquent, si le chef était un commandant d'aile français (empilé avec Sout), la MU qu'il pourrait générer, pourrait inclure chaque partie de cette aile (les chefs de division, son ADC, ses corps, sa cavalerie rattachée, et toutes les UC appartenant à ces chefs, si ceux-ci sont dans leurs rayons de commandement respectifs, ainsi que chaque élément d'armée situé dans le rayon de commandement de ces subordonnés), et cela aussi longtemps que tous restent commandés. Cependant, quand il y a une rupture dans cette chaîne de commandement, les UC sous la rupture sont hors commandement et ne peuvent donc faire partie de cette MU. Inversement, une aile dont les divisions ne sont pas toutes dans le rayon de commandement du chef d'aile, pourrait toujours les activer en un tour en dépensant autant de CP que nécessaire pour créer des MU séparées pour les différentes parties de l'aile. Dans ce cas toute l'aile pourrait bouger et combattre dans un tour, mais avec un coût plus élevé en CP, et avec des tirages de marqueurs séparés. Une MU peut être aussi petite qu'un chef et une UC empilés, activée par un CP.

1. ADC de l'aile et chefs du QG : Ces chefs n'ont pas de formations spécifiques à commander et n'ont donc pas de rayon de commandement. Cependant il peuvent créer une MU avec n'importe quelle pile dont ils font partie avec les restrictions suivantes :

a. Les ADC d'ailes : Ils ne peuvent seulement créer des MU qu'avec des membres de l'aile à laquelle ils sont rattachés.

G. Brigades détachées : Chaque camp a l'option de détacher un certain nombre de brigades d'infanterie de leur division d'origine, ce qui a pour effet de faire d'elles, des petites divisions indépendantes pour l'utilisation et le contrôle du commandement. Le Français ne peut détacher qu'une seule brigade, l'allié pouvant en détacher jusqu'à 3. Les brigades détachées ne peuvent être incluses dans aucune activation de MU au niveau de l'aile, même si sa division d'origine appartient à cette aile ; un CP doit être dépensé pour faire une MU avec cette brigade détachée.

1. Création – Les brigades détachées sont créées à la phase de commandement après que le statut de commandement de toutes les UC et chefs a été défini, mais avant que les CP soit dépensés pour créer des MU. Pour détacher une brigade, un marqueur de « brigade détachée » est placé sur une UC en bon ordre et commandée, de la brigade en question. Ce marqueur fait fonction de chef de brigade pour l'utilisation du contrôle du commandement et a un rayon de commandement de 2 hex. Les brigades détachées sont composées de toutes les UC de la brigade comme défini par l'assignation à la brigade sur le pion lui-même et la division ; après le détachement, toutes les UC de la brigade se réfèrent au nouveau marqueur « brigade détachée » en ce qui concerne le statut de commandement. Des portions de brigades ne peuvent être détachées (bien que certaines UC de la brigade ne

soient pas commandées au moment du détachement, celle qui a le marqueur doit l'être, et ce marqueur inclut toute la brigade)

2. **Dispersion** – Après qu'une brigade soit nouvellement détachée, une ancienne brigade détachée dont le marqueur « chef » est revenu dans le rayon de commandement du chef de sa division d'origine, peut être rattachée en retirant simplement le marqueur « brigade détachée ». Note : *Cet ordre est important car il signifie qu'un marqueur retiré d'une brigade à nouveau attachée ne peut être réutilisé dans le même tour pour créer une nouvelle brigade détachée.*

H. Points de commandement (CP) : Les points de commandement sont la monnaie avec laquelle les MU vont être achetées. Un CP est attribué pour chaque chefs d'armée, de corps/aile présents sur le champ de bataille. Exception : *règle 19.4 cas C et D*. Les chefs sensés arriver comme renforts ce tour ne comptent pas. Durant la pré phase de commandement, on compte le nombre de chefs de corps/aile et d'armée actuellement en jeu par camp. C'est le nombre de CP disponibles.

1. **L'achat de MU** : un camp peut acheter un nombre de MU égal au nombre de CP qui sont disponibles pour ce tour.
2. **Génération de CP par la cavalerie légère** : Les commandants de cavalerie légère peuvent générer leur propres CP/MU s'ils passent un test d'initiative durant la phase de commandement et s'ils ne sont pas empilés avec des unités qui ne font pas partie de leur brigade. (Ils pourraient encore créer une MU dans ce cas, mais elle ne serait constituée que de la pile sous le chef).
 - a. **Procédure du test d'initiative** : Après que tous les CP a été générés et dépensés en MU durant la phase de commandement, un joueur peut déclarer qu'il teste « la volonté » du chef de la cavalerie légère. L'initiative, ou la volonté, d'une cavalerie légère c'est son bonus de mêlée pour la cavalerie. Ce bonus, en dépit de ce qui est imprimé au dos du marqueur de chef de cavalerie, ne peut dépasser 5 et être inférieur à 1. Le dé est jeté et le chef réussit son test si le résultat est inférieur ou égal à son initiative. On le signale par un marqueur MU et l'on met son double dans la coupe de tirage au sort.
 - b. **Rayon de commandement des chefs de cavalerie légère** : Le rayon de commandement d'un chef de cavalerie légère est son bonus de mêlée pour la cavalerie exprimé en hex. S'il a réussi son test d'initiative, alors chaque UC de cavalerie de sa formation se trouvant dans son rayon de commandement, fait partie de la MU créée. Le rayon de commandement minimum pour un chef de cavalerie est de 1 hex (s'il n'a pas de bonus mêlée pour la cavalerie, ou si ce bonus est de 1 son rayon de commandement sera le même ; cela concernera la cavalerie empilée avec lui et celles adjacentes).(ex p33)

- c. L'artillerie à cheval et son AAW peuvent être rattachés à une formation de cavalerie légère sur la table d'organisation. Ils pourront faire partie de la MU créée par l'initiative d'un chef qui commande cette formation, s'ils sont dans son rayon de commandement.
- d. La cavalerie lourde et les chefs de cavalerie lourde ne peuvent manœuvrer que s'ils font partie d'une MU créée par un CP. Il en est de même pour les brigades composées à la fois de cavaleries lourdes et légères.

3. Les chefs de cavalerie légère dans « la bataille d'Orthez » : Les chefs suivants peuvent tester leur volonté dans cette partie :

Français	Ennemis de Napoléon
Pierre Soult	Cotton
Vial (optionnel)	Somerset
	Vivian
	Fane

I. Remplacement des chefs : Quand un chef est retiré de la partie pour avoir été tué, blessé, ou fait prisonnier, sa place dans la chaîne de commandement peut être prise par d'autres chefs.

- 1. **ADC d'aile :** Ces chefs ne sont pas remplacés.
- 2. **chefs de division/brigades :** Ceux-ci peuvent être remplacés par les ADC de l'aile à laquelle ils appartiennent. Ils peuvent aussi être remplacés par l'ADC de l'état major de l'armée.
- 3. **ADC de l'état major de l'armée :** Ces chefs ne sont pas remplacés.
- 4. **Chefs d'aile :** Le chef d'état major Gazan peut remplacer un chef d'aile français. Il n'y a pas de remplaçant pour les chefs d'aile alliés. La perte d'un chef d'aile qui n'est pas remplacé provoque la dissolution de l'aile en question, ce qui nécessitera à l'avenir de dépenser des CP pour chaque division/brigade lors de la création des MU. Gazan en tant que chef d'aile, génère un CP.
- 5. **Les chefs d'armée :** Ces chefs ne sont pas remplacés.

Chaque chef peut remplacer un chef hiérarchiquement inférieur à lui dans la table ci-dessus.(ex p33)

J. Règle de démission : Chaque armée a une capacité limitée à remplacer ses chefs ceci sans affecter leur capacité à agir de façon décisive. Cependant si les pertes en chefs excèdent la capacité de remplacement de l'armée, les chefs remplaçants doivent être pris dans les échelons supérieurs du commandement. S'il n'y a pas de remplaçant disponible pour les chefs de divisions/brigades retirés de la partie, alors le chef d'aile dont la division/brigade fait partie, doit démissionner de l'aile pour prendre le commandement de la division/brigade. Après cela, le chef d'aile fera fonction de chef de division et non plus de chef d'aile. Le camp auquel il appartient perd le CP qu'il aurait normalement fourni à l'armée à la pré phase de commandement, et son aile ne sera plus capable de créer une MU.

K. Ré établir le commandement : Les chefs remplaçants sont nommés au moment où ils sont nécessaires. Cependant, ils doivent aller à l'endroit où ils sont demandés (ils n'y apparaissent pas automatiquement). Les chefs remplaçants bougent au moment du tirage du marqueur action chef, bien qu'ils soient actuellement empilés avec des UC. Le nouveau rôle du chef doit être annoncé à tous les joueurs et enregistré comme tel pour les actions futures. Le remplacement est temporaire dans le cas de chefs blessés, susceptibles de revenir sur le champ de bataille. Dans ce cas, le chef qui revient assumera à nouveau son commandement au début du tour suivant celui où il se sera empilé avec son remplaçant.

20.0 Marqueurs d'action :

Il y a 4 marqueurs d'action dans le jeu. Ils sont mis dans la coupe de tirage au sort durant la phase de commandement. Quand ils sont tirés durant la phase de manœuvre, les actions qu'ils représentent sont immédiatement résolues. Quand toutes les activités liées au marqueur pioché sont terminées, on tire le marqueur suivant (qui peut être un marqueur action ou MU).

- 1. Le marqueur chef :** quand il est pioché, tous les chefs non marqués par un MU peuvent bouger. Le camp qui a tiré ce marqueur bouge ses chefs en 1^{er}. Puis c'est au tour de l'autre camp. Quand un chef est bougé, à la fin de son mouvement son marqueur est retourné côté verso, pour montrer qu'il a bougé lors de cette phase de manœuvre. Les chefs qui bougent à ce moment, ne peuvent pas rebouger avec une MU pendant cette même phase de manœuvre. Quand la phase de manœuvre est terminée tous ces chefs sont retournés face recto.
- 2. Le marqueur de regroupement :** Quand il est pioché, toutes les UC qui ne sont pas commandées et non adjacentes à une UC ennemie, bougent de façon à se mettre sous commandement, ou essaient de se rapprocher de leur chef de division/brigade. Toute UC empilée avec un chef est considérée comme commandée et ne peut donc bouger à ce moment. Une UC qui se regroupe ne peut tester pour l'approche ou charge d'une UC ennemie. Elle ne peut non plus être adjacente à une UC ennemie. Si elle bouge, elle doit le faire de la totalité de son potentiel de mouvement pour se rapprocher ou avancer suffisamment jusqu'à ce qu'elle soit à portée de commandement de son chef de division/brigade. Elle doit cesser son mouvement quand elle entre dans ce rayon de commandement. Elle ne peut bouger si elle est en ordre général, à moins que le 1^{er} hex dans lequel elle entre soit un terrain clair ; à ce moment l'UC doit se mettre en formation en colonne. Elle ne peut changer de formation autrement à moins que se ne soit pour passer en ordre général (dans ce cas son mouvement s'arrête). Elle doit avancer de la manière la plus directe possible vers son chef (si possible en ligne droite). Les UC qui bougent durant l'activation de ce marqueur peuvent être la cible de charges d'opportunité (pas de tir puisqu'elles n'ont pas le droit de terminer adjacentes à l'ennemi). Le camp qui a tiré ce marqueur bouge toutes ses UC en 1^{er}.
- 3. Le marqueur d'artillerie :** Quand il est tiré, toutes les artilleries en batterie et approvisionnées peuvent tirer. L'artillerie n'a pas besoin d'être commandée pour tirer. Comme dans la phase de tir, tous les tirs sont

simultanés. Les piles d'artilleries peuvent grouper leurs attaques au feu sur un hex si elles sont empilées avec un chef d'artillerie ou un chef d'artillerie avec capacité spéciale ; cette attaque sera traitée comme une seule attaque (règle 17.7 cas A). Une artillerie en batterie empilée avec de l'infanterie peut tirer (mais pas l'infanterie). Tous les tirs dans cette action consomment des munitions qui doivent être enregistrées sur les AAW.

- 4. Le marqueur de renfort :** Tous les chefs et UC prévus pour arriver durant ce tour bougent maintenant sur la carte depuis leur hex d'entrée. Le camp qui a tiré ce marqueur, bouge ses renforts en 1^{er} s'il en a ; lorsqu'il a terminé c'est au tour du camp adverse de le faire. Si aucun renfort n'est prévu, on ignore ce marqueur.

20.1 Procédure pour l'entrée des renforts :

Les renforts sont considérés comme renforts, seulement lors du tour ou ils entrent en jeu. Bien que les scénarios donnent la zone spécifique où ils doivent entrer, tous les renforts entrent sur la carte à une distance de la route de départ, égale à la moitié ou moins de leur potentiel de mouvement en hex (ex p34).

- A.** Les renforts peuvent entrer sur la carte dans n'importe quelle formation mais tous dans la même, celle-ci étant déterminée par la 1^{ère} UC qui entre. En d'autres mots, si la 1^{ère} UC à entrer sur un hex de route est en colonne de route, toutes les UC qui entreront par cette même route ce tour, doivent aussi être en colonne de route. L'infanterie qui entre comme renfort peut tester pour une approche et un assaut pendant le tour ou elle arrive. Une cavalerie qui arrive comme renfort peut charger pendant ce tour. L'artillerie qui arrive doit le faire attelée mais peut par la suite se mettre en batterie et faire feu à ce tour.
- B.** Les joueurs ne doivent pas traiter le bord de carte comme la fin du monde mais ils doivent imaginer que le terrain, les routes ou chemins continuent derrière de la même façon, et que les UC qui entrent en colonne de route sont déployées hors carte. Donc, les UC qui entrent derrière les autres sur une route, doivent prendre en compte le nombre de PM dépensés hors carte, ceux-ci étant mesurés par les UC entrées devant elles ce tour.
- C.** Les renforts n'ont pas à arriver au moment précis où ils sont prévus. Ils peuvent être retenus hors carte indéfiniment (les adversaires doivent être prévenus de cela). Les renforts qui ne sont pas entrés en jeu avant la fin de la partie sont considérés comme éliminés. Aucun renfort devant arriver plus tard ne peut entrer en jeu tant que les renforts retenus ne sont pas eux même entrés sur la carte.

21.0 moral :

Le moral est la colle qui retient une UC et une armée ensemble. Le niveau de moral d'une UC reflète plus que l'état d'esprit des hommes, c'est l'efficacité de l'UC. Il détermine la probabilité pour une UC de se débrouiller face au danger. Il représente la façon qu'à une manœuvre entreprise d'évoluer ceci étant en relation directe avec l'expérience, l'entraînement et la motivation des officiers et des soldats de l'UC.

21.1 Règle générale :

Quand une UC est en bon ordre, désordre ou PGD ces termes sont considérés comme des descriptions tactiques de ces UC, plutôt que comme des degrés variables de panique. De même, un bonus moral d'un chef n'est pas juste une mesure de son charisme, mais représente aussi ses compétences tactiques et son talent d'organisation.

21.2 Formations involontaires :

Désordre et PGD sont des organisations involontaires, qui font que personne ne peut ordonner à une UC de se mettre dans cette formation. (il apparaît que l'ordre général est aussi une formation involontaire. Cependant, bien que le joueur n'ait pas le choix d'adopter cette formation en bougeant ses marqueurs sur certains types de terrain, les hommes représentés par cette formation l'ont adoptée car elle allait de soit étant donc semi involontaire). Quand une UC n'est ni en désordre ni en PGD elle est considérée en bon ordre.

A. Désordre : (voir règle 11.10 cas A et B) Une UC en désordre reste en désordre jusqu'à ce que :

1. Elle subit un second désordre. En d'autres mots, pendant un combat (ou quoique ce soit d'autre), l'UC rate un test de moral ou obtient un résultat qui l'obligerait à repasser en désordre. Un second désordre oblige l'UC à dérouter (PGD) ou ;
2. Elle réussisse un test de moral et de cette façon se retrouve en bon ordre durant la phase de réorganisation.

Une UC en désordre qui rate son test pour se reformer en bon ordre durant la phase de réorganisation, reste en désordre. Les UC en désordre adjacentes à une UC ennemie ne peuvent tenter de se reformer en bon ordre.

B. Plus Grand Désordre (PGD) : (règle 11.10 cas C et D) La déroute est un terme qui décrit le type de mouvement fait par une UC en PGD. Au moment où une UC passe en PGD elle déroute loin des événements en utilisant en priorité les points de la retraite après mêlée (règle 15.7). Exception : *Si la déroute est le résultat d'une charge ou si la cavalerie était adjacente quand l'UC a tenté de se former en carré, le mouvement de déroute est résolu seulement après que la cavalerie a terminé sa poursuite.* Les UC déjà en PGD ne peuvent volontairement bouger durant la phase de manœuvre (elles doivent cependant dérouter encore si elles sont victimes d'une charge et d'une poursuite). Elles peuvent dérouter encore suite au résultat d'une mêlée durant la phase d'assaut et de mêlée. Durant la phase de réorganisation les UC en PGD déroutent automatiquement si elles ne sont pas à 15 hex ou plus d'une UC ennemie en bon ordre. Une fois atteint cette distance, elles devront chercher un terrain non clair (n'importe quel type de ville ou structure, bois, marais ou terrain cultivé) et doivent utiliser le reste de leur potentiel de mouvement de déroute pour essayer de l'atteindre. Les UC déjà en PGD qui commencent la phase de manœuvre à au moins 15 hex de l'UC ennemie en bon ordre la plus proche, ou qui sont empilées avec un chef, peuvent faire un test de moral pour retrouver un bon ordre au lieu de dérouter. Les UC déroutent toujours vers leur hex de dépôt. Si une UC ennemie en bon ordre est à moins de 15 hex de l'hex de dépôt et que l'UC qui déroute n'est pas

empilée avec un chef, elle déroutera hors carte. Les UC qui déroutent hors carte sont considérées comme détruites et sont remises sur la table d'organisation, retournées coté verso. (cf. note de l'auteur).

C. Hex de dépôt : Les hex de dépôt de chaque camp sont les suivants :

Nationalité	hex de dépôt
Français	l'hex d'entrée sur le bord nord/est de la carte marqué « vers Sault de Navailles »
Alliés	l'hex d'entrée sur le bord sud/ouest de la carte marqué « vers Baights de Béarn ». Pour l'aile de Hill seulement, l'hex d'entrée marqué « vers Pau ».

21.3 Rétablissement du bon ordre :

Les UC en désordre ou PGD peuvent seulement retrouver le bon ordre pendant la phase de réorganisation. Ceci est accompli par la réussite, par l'UC, d'un test de moral. Les UC en désordre ne peuvent pas faire ce test quand elles sont adjacentes à une UC ennemie. Les UC en PGD ne peuvent pas faire ce test si elles sont à moins de 15 hex d'une UC ennemie en bon ordre, à moins, qu'elles ne soient empilées avec un chef et non adjacentes à une UC ennemie. Quand on fait un test de moral pour une pile, on jette les dés une seule fois et l'on applique le résultat à toutes les UC de la pile. Si des UC se retrouvent en bon ordre alors que d'autres restent en désordre ou PGD, on déplace ces dernières de la pile. (si les UC en PGD ne sont plus à couvert à la suite de ce déplacement, elles déroutent vers un abri, ou, si elles ne sont pas à 15 hex elles doivent dérouter pour atteindre cette distance).

A. Procédure : Les UC en désordre font un test de moral modifié par un -3. les UC en PGD font un test de moral modifié par un -6. Le jet de dés du test de moral peut aussi être modifié si l'UC est à la moitié de ses incréments de départ (-6), si le niveau de moral de la formation supérieure de l'UC est avancé sur la table de niveau de moral, ou si l'UC est empilée avec un chef (on utilise son bonus de moral).

21.4 Le test de moral :

Pour faire un test de moral pour une UC, on jette les dés. Le chiffre obtenu plus tous les modificateurs, doit dépasser le niveau de moral imprimé sur l'UC concernée. A chaque fois que l'on teste le moral pour une pile on ne jette les dés qu'une fois pour toute la pile. Si l'UC du dessus de la pile réussit le test, l'UC suivante sur la pile se voit attribuer un modificateur à ce dé de +3. Si cette dernière réussit, la suivante se voit attribuer un modificateur, toujours à ce même jet de dé, de +6 et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les UC de la pile se soient comparées à ce résultat de dés. Quand une UC de la pile rate le test de moral, toutes les UC en dessous d'elle, ratent, sans tenir compte de leur niveau de moral.

A. Unités d'élite : Les UC ayant un niveau de moral imprimé, situé entre 11 et 16 sont des UC d'élite. Les UC d'élite ne se voient pas appliquer de modificateur négatif (modificateur qui aggraverait leurs chances de succès).

- B. « Sauve qui peut ! » :** Un 11 naturel pour un test de moral est toujours un échec à moins qu'une de ces deux conditions soit présente :
1. si l'UC n'a pas de niveau de moral, ou ;
 2. si l'UC a un niveau de moral de 11 ou 12 et qu'il y a assez de modificateurs positifs pour lui permettre de réussir le test avec un jet de 11.
- C. Rater un test de moral :** Quand une UC rate un test de moral elle passe généralement en désordre. *Exception :* Pour la cavalerie qui rate une charge d'opportunité ou de réaction, ou pour l'infanterie qui rate un jet d'approche. Les UC en désordre qui ratent leur test passent en second désordre (PGD).
- D. Réussir un test de moral :** Quand une UC en désordre réussit un test de moral elle peut accomplir toutes les actions qu'elle voulait faire lorsqu'elle a subi le test de moral ; cependant elle ne retrouve pas un statut bon ordre à moins que ce test ait lieu à la phase de réorganisation. Les UC qui se retrouvent en bon ordre à la phase de réorganisation, passent immédiatement en colonne à moins que le terrain nécessite un ordre général. Le joueur dont l'UC est retournée en bon ordre, choisi librement l'orientation de celle-ci.
- E. Déplacement :** Le déplacement se fait à chaque fois qu'il y a violation d'empilement et que les UC situées dans l'hex n'ont pas de potentiel de mouvement. Le déplacement, permet à l'empilement dans l'hex d'être corrigé de façon à être conforme aux limites d'empilement. La priorité de déplacement va à l'UC la plus récente dans l'hex, ou, à l'UC qui n'est pas en bon ordre (si une UC en bon ordre est empilée avec des désordres ou PGD), ou à l'UC qui est dans le plus mauvais état (PGD avant désordre). L'hex vers lequel l'UC doit se déplacer doit être en direction de l'hex de dépôt (pour les UC en PGD), le dernier hex occupé (pour les UC déplacées à la suite du résultat d'un combat), ou l'hex le plus loin de l'ennemi (dans le cas d'UC qui retraitent sur ou d'un hex occupé par une UC amie en face d'une charge ou d'un assaut). Les UC déplacées peuvent provoquer une nouvelle violation d'empilement sur l'hex à la suite de leur déplacement. Dans ce cas on les redéplace, en considérant qu'elles sont les plus récentes sur l'hex.
- F. Multiples tests de moral résultants d'un seul événement :** Il peut être demandé à une UC de faire plusieurs tests de moral lors d'un seul tour. Il peut lui être demandé de faire plusieurs tests durant une seule phase de ce tour. Cependant il ne peut y avoir plus d'un test de moral à faire durant un combat. Si un événement engendre 2 tests de moral lors d'un combat, alors seul un test sera fait mais englobera les modificateurs des deux tests de moral. (ex p36).
- G. Quand faire un test de moral : sommaire**
1. Quand une UC tente de repasser en bon ordre lors de la phase de réorganisation.
 2. A chaque fois que les limites d'empilement sont violées.
 3. Quand une UC désire rester face à un assaut (test pour rester).
 4. Quand une infanterie veut faire un assaut (test d'approche).

5. Quand une infanterie ou une artillerie désire rester devant une charge (cavalerie ou vieille garde)(test pour rester).
6. A cause d'une mêlée (un résultat imprimé sur la table d'assaut et de mêlée suivi par un ~).
7. Quand une cavalerie désire lancer une charge de réaction ou d'opportunité.
8. Quand une UC tente de joindre un carré.
9. Quand une cavalerie obtient un résultat blanc sur la table d'assaut et de mêlée.
10. A la suite de pertes subies lors d'une attaque au feu (pour l'infanterie en fonction de sa nationalité, règle 14.5)
11. Quand la cavalerie ou l'artillerie souffre de pertes dues à une attaque de feu (règle 14.5).
12. Quand une UC perd la moitié ou plus de ses incréments d'origine.
13. Quand un chef reçoit une blessure mortelle et qu'il est empilé avec des UC.
14. Quand une UC d'infanterie sur route ou en tirailleur, tente de former un carré de ralliement.
15. Quand une cavalerie en tirailleur tente de se reformer dans la zone de charge d'une cavalerie ennemie.

21.5 Niveau de moral de l'armée :

Les pertes accumulées, n'affectent pas seulement le moral de l'UC, mais après un certain temps elles commencent à affecter l'armée à un niveau supérieur. Il y a 4 niveaux de moral qui déterminent la volonté des principales formations supérieures, auxquelles appartiennent les UC ; pour les Français ce sont les ailes/corps, pour les alliés ce sont les divisions. Le niveau 0 n'oppose aucun modificateur, et il est considéré comme l'état normal de la formation. Les pertes dans les formations supérieures sont mesurées en nombre de bataillons. Les bataillons sont comptés comme pertes soit quand ils ont été retirés et mis sur la table d'organisation à la suite de pertes ou d'une reddition, ou, s'ils sont sur la carte en PGD. Pour déterminer le moral actuel d'une formation supérieure, on compte le nombre de bataillons détruits ou en PGD de chaque formation supérieure. On trouve ce nombre sur les colonnes dans le tableau de niveau de moral, ensuite sur la ligne correspondant à la formation ; on le signale avec le marqueur de niveau de moral approprié. On voit au dessus de la colonne les effets correspondants à ce niveau. Quand le calcul du niveau de moral est terminé, tous les bataillons de cette formation voient leurs jets de moral affectés par ce nouveau modificateur. Les cavaleries perdues ou en PGD ne comptent pas pour le niveau de moral, ni ne sont affectées par lui.

- A. Les niveaux de moral sont déterminés à chaque heure (:00) durant la phase de commandement. Les effets du niveau de moral durent jusqu'à l'heure suivante. Les bataillons qui étaient en PGD et qui par la suite sont revenus en bon ordre, n'améliorent pas le niveau de moral de leur formation supérieure tant que le niveau de moral n'est pas redéterminé durant la phase de commandement du prochain tour (:00).

22.3 règles spéciales pour le scénario « la bataille d'Orthez » :

A. Nuit : Au début du tour 5 :00 et pour les suivants, la nuit est tombée sur le champ de bataille. Les effets de la nuit sont :

1. la zone de charge de la cavalerie est divisée par 2 (réduite à 2 hex)
2. l'artillerie ne peut tirer sur des cibles au delà de 4 hex
3. toutes les UC en PGD modifient leurs tests de réorganisation par un -6 supplémentaire (pour un total de -12)

B. Zones de défense françaises : Les Français, opèrent avec des ordres de défense prédéterminés, et ont le bénéfice du commandement sur les zones de défenses divisionnaires. Ces zones de défenses sont définies par les divisions et consistent en une zone attribuée au début du jeu à chaque division (normalement à X hex d'une lettre, imprimée sur la carte). Tant que la zone n'est pas dissoute, les UC de la division sont commandées aussi longtemps qu'elles se trouvent dans celle-ci. A la condition que la zone de défense ne soit pas dissoute, les UC forcées de quitter la zone peuvent y rentrer et profiter de nouveau du bénéfice de commandement comme si elles retournaient dans le rayon de commandement de leurs chefs. Une zone de défense divisionnaire est dissoute de façon permanente, à la fin d'un tour dans lequel le chef de division a quitté cette zone pour une quelconque raison (volontaire ou non) incluant l'absence pour blessure. Le statut de chaque zone est indépendant de celui des autres.

1. La zone de défense divisionnaire de Harispe inclut les hex de bâtiment à Orthez. Harispe peut bouger entre les 2 parties de sa zone par la route la plus directe ceci sans la dissoudre.

C. Libération de Clausel : La division Villatte, avec laquelle se trouve Clausel et son aide de camp, commence le jeu en réserve et ne peut bouger avant libération. Ce groupe peut être libéré de l'une des façon suivantes.

1. Le tour suivant celui où une UC alliée entre ou contrôle un des hex de bâtiment suivant : Plassote, Luc, Joffret, Lafaurie, Escouriet ou les Bernardines ainsi que n'importe quel hex d'Orthez au nord du pont de Pau. Les alliés sont considérés comme contrôlant ces hex, si ceux-ci se trouvent complètement derrière leur ligne de front. L'idée est de provoquer la libération quand l'allié attaque et qu'il a traversé ou capturé certains repères géographiques. Il faut noter que les UC de cavalerie légère alliées ne constituent pas une ligne de front en ce qui concerne ces objectifs.
2. Le tour suivant celui où une UC de l'aile de Hill entre en jeu (excluant la brigade Buchan du départ).
3. Le tour midi (12 :00) si non libéré avant.

Quand elle est libérée, la division Villatte ne peut bouger à moins de 15 hex de l'hex d'entrée marqué « vers Pau » à moins qu'une UC alliée ait déjà traversé la carte pour arriver à cet emplacement.

D. Les compagnies de fusiliers britanniques à ½ incrément : L'ordre de bataille des alliés inclut un certain nombre de compagnies à ½ incrément. Ces UC n'ont pas de force de feu, mais peuvent participer à une attaque de feu

conduite par une UC en s'empilant avec celle-ci. Les fusiliers n'ajoutent pas de force de feu, mais augmentent la chance d'obtenir la perte d'un chef dans l'hex cible. A la place d'un 65 + naturel nécessaire pour blesser un chef, un dé de 63 ou plus provoquera une perte de chef. La portée de 2 hex pour ces UC indique simplement que si elles tirent en conjonction avec une autre UC à 2 hex, les chefs auront cette même chance (malchance) d'être blessés. Pour que le fusilier puisse utiliser son avantage il doit se trouver au dessus de la pile, et par conséquent sera la 1^{ère} UC sujette au retour de feu. Note : ces UC ne comptent pas pour le calcul du niveau de moral mais sont affectées par lui.

E. Les compagnies françaises : L'organisation de l'aile centre française inclut 5 compagnies détachées faisant le piquet, pour étendre la ligne au sud de la division Foy jusqu'à Orthez. Ces compagnies :

1. bougent quand le marqueur d'action regroupement est tiré, mais sans les restrictions normalement appliquées pour le regroupement.
2. ne peuvent s'empiler.
3. ne peuvent entrer dans une ZI ennemie (bien qu'elles puissent y rester)
4. ne peuvent faire d'assaut.

* * *
* * *

EXEMPLE DE JEU

Dans cet exemple, des éléments de la deuxième division alliée commandée par le Général Stewart sont attaqués par la 8ème division française, commandée par le Général Harispe, autour du village de Rontrun. Toutes les unités alliées commencent sur la section de carte montrée. Chaque camp est activé avec une MU.

Tour 1 : phase de mouvements :

Le MU français est tiré le 1^{er}. Aucun mouvement n'est fait. Les marqueurs de regroupement, de renforts, et d'action des chefs sont tirés ensuite. Il n'en résulte aucune action particulière. Le MU allié est ensuite tiré.

Le 6ème régiment de ligne portugais effectue un mouvement en colonne, déclare un assaut à 3 hex de distance du 3ème bataillon du 34ème régiment de ligne et effectue son jet pour tester son engagement. Le résultat obtenu est de 32 modifié par un -3 en raison de la distance séparant les deux unités, ce qui donne un résultat de 25. Le moral du 6ème régiment portugais étant de 23, il réussit son test. Il avance au contact et se voit apposer un marqueur assaut en direction du 3ème bataillon du 34ème régiment de ligne.

Le 18ème régiment portugais commence son mouvement et déclare un assaut sur le 2ème bataillon du 9ème régiment d'infanterie légère à un hex de distance. Le résultat du jet de dés est de 55 modifié par un -12 en raison de la distance séparant les deux unités soit un résultat définitif de 35. Ce régiment ayant un moral de 24, il réussit son test, termine son mouvement adjacent à l'unité engagée et se voit apposer un marqueur assaut.

Le 6eme Cacadores dépense 4 points de mouvement pour arriver à 2 hex du 2eme bataillon du 34eme régiment de ligne, en colonne, puis dépense un point de mouvement pour passer en tirailleur, un point de mouvement supplémentaire pour s'étendre sur 2 hex et enfin, un point additionnel pour venir sur les deux hex adjacents au 2eme bataillon du 34eme régiment de ligne. Les quatre autres unités et le chef de division bougent comme indiqué sur la carte.

Le marqueur d'activation de l'artillerie est ensuite tiré. La batterie française fait feu sur l'hex gauche du 6eme Cacadores. Sa valeur de feu à portée moyenne est de 9, la valeur de défense des tirailleurs en terrain clair est de 14. Le ratio est donc de 9 : 14 arrondi à 1 : 2. Le jet de dés donne un résultat de 32 soit un échec. Comme l'artillerie tire à portée moyenne, un ricochet se produit dans l'hex contenant le 1^{er} bataillon du 50eme régiment à pied. Ce tire est à longue portée (6 hex), ce qui donne une valeur de feu de 4 avec une valeur de défense contre le feu de 6 pour l'infanterie en colonne. Le rapport est de 1 : 1,5 et le jet de dés est de 63 soit une perte, la 1^{ere} pour le 1^{er} bataillon du 50eme régiment à pied. La coupe est maintenant vide.

Le diagramme A montre la situation à la fin de ce 1^{er} tour de mouvement.

Tour 1 : phase de tirs :

Tous les tirs sont simultanés. Le 3eme bataillon du 34eme régiment de ligne tire à 1 : 1 contre le 6eme régiment portugais qui tente de l'engager à l'assaut (valeur de feu 8 : valeur de défense au feu en colonne 6). Le jet de dés donne 53 soit une perte pour le 6eme régiment portugais qui ne peut rendre ce tir puisqu'il est marqué d'un marqueur assaut.

La batterie française fait le même tir que lors de la phase de mouvement mais elle a de la chance et obtient un résultat aux dés de 64 contre le régiment Cacadores soit une perte, et un résultat de 55 pour le ricochet contre le 1^{er} bataillon du 50eme régiment à pied, soit également une perte (sa seconde perte). A la fin de la phase de tirs le régiment Cacadores (avec maintenant 3 incréments) est regroupé sur un seul hex, quittant l'hex sur lequel il a subi une perte.

Le 6eme régiment Cacadores tire avec 4 incréments sur le deuxième bataillon du 34eme régiment de ligne (ignorant temporairement la perte qu'il a subi pendant cette phase). Cette attaque au feu se fait avec un rapport de 12 : 9, soit 1 : 1 ($4 \times 3 = 12$, divisé par 9 car la cible est une ligne d'infanterie en terrain clair).

Le résultat aux dés est de 51 soit une perte.

A la fin de la phase de tirs, le 2eme bataillon du 34eme régiment de ligne devra réduire sa ligne à un hex puisqu'il n'a plus les 6 incréments requis pour demeurer en ligne sur 2 hex (il devra se regrouper sur l'hex de droite). Le 2eme bataillon du 34eme régiment de ligne riposte au feu avec un rapport de 18 : 14, soit 1 : 1 (6 incréments \times 3 pour la ligne = 18, divisé par 14, valeur de défense des tirailleurs en terrain clair). Le résultat au jet de dés est de 43, soit un échec.

Un hex du 2eme bataillon du 9eme régiment d'infanterie légère tire sur le 18eme régiment portugais qui monte à l'assaut sur lui. Le ratio est de 7,5 : 6 soit 1 : 1 (2,5 incréments \times 3 pour l'infanterie légère en tirailleur = 7,5 divisé par 6 valeur de défense de l'infanterie en colonne en terrain clair). Le jet de dés se voit appliquer un modificateur de +1 car la cible est une cible massive (1 incrément au-dessus de 9). Le résultat du jet de dés est de 46 soit après application du modificateur de 51 ce qui inflige une perte au 18eme régiment portugais. Celui-ci ne peut rendre le tir puisqu'il est marqué d'un marqueur assaut. Le second hex du 2eme bataillon du 9eme

Régiment d'infanterie légère, tire sur le 1^{er} bataillon du 3eme régiment à pied à 2 hex de distance. Le ration est de 3,75 : 9 soit 1 : 2,5 (2,5 incréments \times 3 divisé par la distance = 3,75 puis divisé par 9 valeur de défense de l'infanterie en ligne en terrain clair. Le résultat obtenu est de 36 soit un échec. La compagnie légère du 1^{er} bataillon du 3eme régiment à pied a une portée de 2 hex mais ne peut être déployée en tirailleurs pour utiliser cette portée étendue car elle est empilée avec son bataillon d'origine.

Tour 1 : phase de mêlée :

Le joueur allié choisit de faire en premier l'assaut du 6eme régiment de ligne portugais. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour le 3eme bataillon du 34eme régiment de ligne car celui-ci est en ordre général c'est à dire en formation mineure. L'attaquant ayant subi une perte a 8/9eme de sa valeur de mêlée qui est de 18 soit une valeur actuelle de 16. La cible qui n'a pas subi de perte a sa pleine valeur soit 12. Le rapport est de 16 : 12 soit de 1 : 1. Le joueur allié obtient un résultat aux dés de 14 ce qui donne un résultat « AD ». Le 6eme régiment portugais passe en désordre mais reste sur place et l'assaut est terminé.

Ensuite, est effectué l'assaut du 18^{ème} régiment portugais. Là encore, aucun jet de dés n'est nécessaire pour rester car la cible de l'assaut est en formation mineure mais cette fois ci, le défenseur choisit de retraiter avant l'assaut. Les deux hex en tirailleurs peuvent retraiter à travers des unités d'infanterie amies en formation, aussi, le défenseur choisit d'utiliser la totalité de son potentiel de mouvements et retraite à travers la ferme de Mill et le 1^{er} bataillon du 9^{ème} régiment d'infanterie légère finissant son mouvement en entrant dans les 2 hex de la ferme de Rontrun. Il ne lui aurait pas été possible de retraiter au travers du 2^{ème} bataillon du 34^{ème} régiment de ligne en raison de la ZI du 6^{ème} régiment Cacadores. Comme il a utilisé plus de la moitié de son potentiel de mouvement, il termine sa retraite en désordre, ce qui l'oblige à se réunir sur un seul hex. Il choisit l'hex sur lequel se trouve le Général Harispe qui sera utile pour le rallier. (noter que la retraite avant assaut ne provoque pas de tir d'opportunité dans cet exemple car la ZI du 6^{ème} régiment Cacadores ne s'étend pas dans les bois qui ont été traversé par le 2^{ème} bataillon du 9^{ème} régiment d'infanterie légère).Le 18^{ème} régiment portugais doit avancer dans l'hex vacant en maintenant si possible sa formation et son orientation, aussi, il effectue ce mouvement, passe en ordre général dans les bois et fait face à la ferme du Mill. Etant adjacent au 2^{ème} bataillon du 34^{ème} régiment d'infanterie de ligne, il choisit d'engager l'assaut sans avoir besoin de rejeter les dés. Sa cible doit quant à elle jeter les dés pour rester, ce qu'elle réalise facilement avec un résultat de 45. Les 2 camps échangent maintenant un feu d'opportunité au lieu d'entrer en mêlée. Le 2/34 de ligne fait feu à 6 : 16 soit 1 : 3, (un maximum de 4 incréments par hex x 3 lorsque la formation qui tire est en ligne, puis divisé par 2 car il s'agit d'un feu d'opportunité donne un résultat de 6, celui-ci étant lui-même divisé par 16 car l'unité en défense est en ordre général dans le bois).

Il faut se souvenir que le 2/34 ligne a déjà pris une perte et se trouve maintenant réduit à 5 incréments ce qui l'oblige à se regrouper sur 1 hex à la fin de la phase de feu ; l'hex près de la ferme de Mill.

Le 18 P tirera à 3 : 9 soit également 1 : 3 (valeur de 6 pour l'ordre général divisé par 2 car il s'agit d'un tir d'opportunité soit un résultat de 3 divisé par 9 puisque la cible est une infanterie en ligne, en terrain clair). Le 18 P obtient un résultat de 14 et manque son tir. Le 2/34 ligne obtient miraculeusement un résultat de 66 et inflige 1 perte au 18 P (sa seconde perte). Comme cela est précisé au point 14.5 de la règle, cas C le 18 P doit effectuer un test moral s'il souffre de pertes lors d'un tir quand il s'agit d'une perte paire : aussi, le 18 P doit maintenant faire un test de moral. Il obtient un résultat de 22 ce qui est moins que sa valeur de moral qui est égale à 24, aussi, il manque son test et passe en désordre sur place.

Tour 1 : phase de réorganisation :

La seule unité qui n'est pas en bon ordre et qui peut tenter de se rallier est le 2/9 légère empilé avec le Général Harispe. Celui-ci obtient un résultat au jet de dés de 23 duquel il soustrait un modificateur de - 3 car il est en désordre, et ajoute un modificateur de + 2, soit le bonus moral du Général Harispe et réussit tout juste avec un résultat définitif de 22 soit 1 au-dessus de sa valeur de moral qui est de 21. Il passe en colonne. Les 6 P et 18 P ne peuvent tenter de se rallier car ils sont adjacents à des unités ennemies.

Tour 2 :

L'assaut allié pendant le tour 1 a échoué et les Français eurent beaucoup de chance dans leurs attaques au feu. Pendant le tour 2, le joueur allié décide d'être plus

prudent, et de faire monter son infanterie britannique pour couvrir le recul et le regroupement de ses gros régiments portugais. Le joueur Français encouragé par ses succès du tour 1 espère lancer une contre attaque limitée.

Tour 2 : phase de mouvements :

Le pion de regroupement est tiré en premier. Toutes les unités étant commandées, rien ne se passe. Le marqueur d'artillerie est ensuite tiré. La seule cible valide est le 1/50 à pied depuis que le 6eme Cacadores s'est retiré de la ligne de vue de la batterie. Le tir se fait à 1 : 1,5 (4 pour la longue portée divisé par 6 pour une infanterie en colonne). La batterie obtient un résultat de 61 provoquant une nouvelle perte chez sa cible (sa 3eme perte). L'unité britannique fait en conséquence un test moral. De plus, l'unité ayant perdu maintenant la moitié de sa valeur et n'étant pas une unité d'élite (elle a une valeur de moral de 22), son moral est en permanence affecté d'un modificateur de - 6. Le joueur allié obtient un résultat de dés de 32, qui après modification est de 22. Le test est un échec. Le 1/50 à pied passe en désordre et reste sur place.

La MU française est ensuite tirée. Le 7/25 d'infanterie légère se dirige vers l'hex ouest de la ferme de Rontrun, passe en ligne et avance jusqu'à la rivière (6 points de mouvement au total). Le 1/9 d'infanterie légère passe en ligne (1 MP) et annonce un jet de dés pour monter à l'assaut contre le 18 P dans les bois (soit un seul hex de séparation d'où un modificateur de - 12). L'unité obtient au jet de dés un résultat de 41, soit après modification, 21 réussissant son test puisqu'elle a un moral de 16. Le 1/9 d'infanterie légère entre dans l'hex de la ferme de Mill pour arriver adjacent à sa cible (soit un coût total de 5 MP : 2 pour les fermes, + 2 pour la rivière, + 1 pour le passage en ligne). On place sur cette unité un marqueur assaut. Le 2/9 d'infanterie légère monte pour couvrir le flanc du 1/9 en colonne et passe en ligne sur le dernier hex (soit un total de 8 MP). Le 2/25 et le Général Harispe bougent dans l'hex cultivé au sud du village pour constituer une réserve et maintenir les distances de commandement pour le prochain tour. Le 2/34 de ligne test pour engager à l'assaut le 6eme Cacadores mais manque son jet, le résultat obtenu étant de 42 avec un modificateur de -18 puisqu'il est adjacent à sa cible soit un résultat définitif de 12. Il ne passe pas en désordre mais ne pourra faire aucun mouvement pendant ce tour. Le pion de renfort est ensuite tiré mais sans utilité.

Le pion de chef est maintenant tiré. L'aide de camp de l'aile commandée par Hill entre sur la surface de jeu et effectue un mouvement pour rejoindre le 6 P qui est en désordre.

Finalement, la MU alliée est tirée. Le 1^{er} régiment provisoire d'infanterie à pied bouge de 3 hex et passe en ligne pour couvrir la brèche entre le 6eme Cacadores et le 6 P. Le 1/50 à pied bouge jusqu'à l'hex de Stewart pour faciliter le ralliement. Le 1/3 à pied (n'incluant pas sa compagnie légère) dépense ses 6 points de mouvement pour traverser la rivière jusqu'à un hex de marais, ce qui provoque son passage en désordre (règle 12.4 cas C). Il compte sur son excellent moral pour se rallier plus tard dans le même tour.

La 1/3eme compagnie légère passe en tirailleur et avance d'un hex.

Le **diagramme B** montre la situation à la fin de la phase de mouvement du 2eme tour.

Tour 2 : phase de tir :

Tous les tirs sont simultanés. Le 6 P ne peut tirer sur le 3/34 de ligne puisqu'il a un rapport de force inférieur à 1 : 3. Le 3/34 de ligne tire à 1 : 1 (8 d'ordre général divisé par 8 pour une unité en désordre en terrain clair). Il obtient un résultat de 32 et manque son tir. Le 6eme Cacadores tire avec un rapport de 1 : 1 sur le 2/34 de ligne (3 incréments en tirailleur = 9 divisé par 9 pour une infanterie en ligne en terrain clair). Il obtient un résultat de 54 et inflige une perte à sa cible (la seconde). Le 2/34 doit faire un test de moral en raison de son nombre de pertes qu'il réussit avec un jet de 41. Le 2/34 de ligne et le 7/25 d'infanterie légère combinent leurs valeurs de feu pour tirer sur le 6eme Cacadores. Ils tirent à 1,5 : 1 (8 incréments x 3 = 24, divisé par 14 pour des tirailleurs en terrain clair). Ils obtiennent un résultat de 44 provoquant ainsi une perte (la seconde). Le 6eme Cacadores doit donc faire un test de moral en raison du nombre de ses pertes et a maintenant sa valeur divisée par 2. Il obtient un résultat de 52 modifié d'un - 6 soit un résultat définitif de 42, réussissant ainsi son test. Le 18 P en désordre dans les bois ne peut tirer contre le 1/9 d'infanterie légère qui monte à l'assaut sur lui (6 : 2 en raison du désordre soit 3 de valeur de feu divisé par 10 car la cible est une infanterie en ligne dans une ferme donne un rapport inférieur à 1 : 3). Le 18 P ne peut tirer sur une autre cible puisqu'il est lui-même engagé dans un assaut. Le 2/9 d'infanterie légère tire sur la compagnie légère (maximum de 4 incréments en ligne x 3 = 12, divisé par 14 pour des tirailleurs en terrain clair). Avec un rapport de 1 : 1,5 et manque son tir en obtenant un résultat de 25. La compagnie légère réplique avec un rapport de 1 : 2 (1 incrément x 5 = 5, divisé par 9 pour une infanterie en ligne en terrain clair) et cause une perte à sa cible avec un résultat de 64 (la 1ere perte du 2/9). La batterie française dépense sa 4eme munition pour tirer sur le 1^{er} régiment provisoire d'infanterie à pied. Le tir effectué à 1 : 1 (9 de portée moyenne divisé par 9 pour une infanterie en ligne en terrain clair) échoue avec un résultat de 34.

Tour 2 : phase de mêlée :

Le seul assaut est celui du 1/9 d'infanterie légère sur le 18 P.

Comme le 18 P est en désordre, il doit effectuer un test pour rester bien qu'il ne soit pas dans un terrain qui requiert habituellement celui-ci. Si la cible avait réussi son test, il y aurait eu mêlée (voir règle 15.5 cas A et 11.10 cas B). Mais le 18 P manque son test avec un jet de 25 modifié par un -3 en raison du désordre sur un résultat définitif de 22 (il a un moral de 24). Ce résultat implique un nouveau désordre ce qui fait que l'unité passe en PGD et effectue immédiatement un mouvement de déroute. Ce mouvement s'effectuant hors de la surface de jeu servant d'exemple, l'unité ne reviendra pas. Elle ne perd pas un incrément du fait qu'elle déroute hors d'une ZI ennemie pendant la phase d'assaut, alors que cela est généralement le cas, car la ZI ennemie ne s'étend pas dans l'hex de bois par lequel s'effectue cette retraite. L'unité assaillante doit avancer dans l'hex quitté par le défenseur (comme lors d'une retraite avant assaut). Cette unité assaillante passe en désordre puisqu'elle est passée au travers d'un hex de rivière (voir règle 15.6 cas B). Elle aurait le potentiel pour mener un autre assaut contre une unité ennemie adjacente mais choisit de ne pas le faire.

Tour 2 : phase de réorganisation :

Le 1/50 d'infanterie à pied peut tenter de se rallier et réussit son test avec succès avec un résultat de 43 (modifié d'un -3 en raison du désordre et d'un +2 avec le bonus moral de Stewart). Le 1/3 d'infanterie à pied peut lui aussi tenter de se rallier et réussit à le faire avec un résultat de 51 (il ne subit pas de modificateur de -3 en raison du désordre car il s'agit d'une unité d'élite).

Tour 3 :

Les choses ne vont pas bien pour les alliés. Stewart projette de faire monter ses réserves de seconde ligne et d'utiliser sa plus grande puissance de feu pour user les français. Les français envisagent de consolider leur ligne et de ne pas être trop agressifs dans la contre attaque car ils ne disposent plus de réserves .

Tour 3 :phase de mouvement :

Le marqueur d'artillerie est tiré en premier. La batterie d'artillerie française doit tirer puisqu'elle a une cible éligible. Elle tire sur le 1^{er} régiment provisoire et rate son tir avec un résultat de 12.

Le marqueur de chef est ensuite tiré suivi du marqueur de ralliement. Aucun des 2 camps n'effectue de mouvement.

Le marqueur allié est ensuite tiré. Le 6P empilé avec un aide de camps essaye de se désengager et de sortir de la ZI ennemie.(Explication :dans ce cas le 6P est dans le rayon de commandement de son chef de division, aussi est il activé avec la MU de la 2^{ème} division. L'aide de camps d'aile qui ne fait pas parti de la chaîne de commandement peut suivre l'unité activée avec la MU alors qu'il n'aurait pu le faire s'il n'avait pas été empilé avec celle-ci. Il aurait également été possible d'utiliser un point de commandement pour créer une MU avec l'aide de camps et l'unité avec laquelle il est empilé). Pour tenter de se désengager l'unité fait un test moral (-3 pour le désordre, +1 pour le bonus moral de l'aide camps). Le jet donne 45 (soit après modificateurs 43) ce qui est une réussite et l'unité peut bouger de la moitié de son potentiel de mouvement puisqu'elle est en désordre.

Le 1/3 à pied entre dans le bois. Le 1^{er} régiment provisoire avance au contact du 3/34 de ligne. Le 1/92 écossais passe en ligne et vient adjacent au 1/9 d'infanterie légère. Le 2/34 à pied monte dans les bois passant en ordre général. Le 14eme régiment de dragons légers reste en réserve (ce qu'il peut faire puisqu'il agit avec la MU de la 2eme division, ce qu'il ne pourrait pas faire dans une partie réelle).

Le MU français est ensuite tiré. Le 1/9 d'infanterie légère (en désordre) sort du bois vers l'hex de la ferme de Mill. Cette manœuvre est autorisée (et ne provoque pas de tir d'opportunité) car la ZI de l'unité allié adjacente ne s'étend pas dans les bois. Une fois dans l'hex de la ferme de Mill, il ne peut plus bouger car la ZI du 1/3 d'infanterie à pied s'étend dans cet hex.

Le marqueur de renfort est enfin tiré mais sans effet.

Le diagramme C montre la situation à la fin du 3eme tour de mouvement.

Tour 3 : phase de feu

Tous les tirs sont simultanés. La batterie française fait usage de son dernier point de munition en tirant sur le 14eme régiment de dragons légers (4 de valeur de feu divisé par 6 pour la cavalerie en colonne). Le rapport de 1 : 1,5 échoue avec un résultat aux dés de 21. Le 3/34 d'infanterie de ligne tire sur le 1^{er} régiment provisoire à pied (8 d'ordre général contre 9 pour une infanterie en ligne en terrain clair) et manque son tir avec un rapport de 1 : 1,5 obtenant un résultat aux dés de 35. Le 1^{er} régiment provisoire riposte avec un rapport de 1 : 1 (4 incréments en ligne soit $4 \times 4 = 16$ divisé par 16 d'ordre général dans un bois) et réussit avec un jet de 54 (1ere perte). [note : pour la brièveté du propos, toutes les autres attaques au feu sont similaires à celles déjà décrites. Considérez les comme des échecs pour le reste de la phase.

Tour 3 : phase de mêlée :

Il n'a pas été déclaré d'assaut.

Tour 3 : phase de réorganisation :

Le 6P n'étant plus adjacent à l'ennemi, il peut tenter de se rallier. Il obtient un résultat aux dés de 43, modifié par un $- 3$ car il est en désordre, et d'un $+ 1$ avec le bonus de moral de l'aide de camps. Il réussit et repasse en bon ordre. Il adopte la formation en colonne.

Tour 4 :

Le joueur allié a stabilisé la situation et projette d'exploiter une faiblesse dans le déploiement français s'il obtient de tirer en 1^{er} sa MU. Le joueur Français connaît lui aussi son point faible et espère aussi tirer en 1^{er} sa MU.

Tour 4 : phase de mouvement

Le MU allié est tiré en 1^{er}, aussi, Stewart lance une autre attaque.

Le 14^{eme} régiment de dragons légers déclare une charge et suit un chemin direct jusqu'à la batterie ennemie. Quand la cavalerie sort de l'hex 1 et entre dans l'hex 2, le 7/25 d'infanterie légère et le 3/34 d'infanterie de ligne effectuent un tir d'opportunité (8 d'ordre général : 2 et 4 incréments $\times 3 = 12 : 2 = 6$ soit un total de $10 : 6$ pour la cavalerie en colonne). Le tir à $1,5 : 1$ rate avec un résultat de 23. Quand l'unité de cavalerie va de l'hex 2 à l'hex 3, le 3/34 d'infanterie de ligne effectue un autre tir d'opportunité ($4 : 6$) qu'il rate avec un résultat de 45. La cavalerie stoppe dans l'hex 3 (ayant dépensé 10 points de mouvement), ou la batterie effectue un tir d'opportunité puisque ce dernier ne nécessite pas un point de munition. Cela donne un tir à $1,5 : 1$ ($14 : 2 = 7$, divisé par 6, avec une colonne de décalage pour un tir à la mitraille), qui échoue avec un résultat de 36. L'artillerie doit maintenant faire un test de moral pour rester. Il n'y a pas de modificateur et la batterie rate son test avec un résultat de 21, ce qui l'élimine. Il reste à l'unité de cavalerie 4 points de mouvement et elle peut faire un exploit et charger une autre unité. Elle change d'orientation. Le 7/25 sentant le danger, choisit de tenter de former un carré à 2 hex de distance. Il obtient un résultat de 55 modifié d'un + 6 puisqu'il s'agit d'un bataillon supérieur ou égal au 4^{eme} bataillon français, ce qui donne un résultat de 65. A 2 hex de distance, c'est une déroute. L'unité de cavalerie vient adjacente (le total de points de mouvement dépensés étant maintenant de 11) et effectue une poursuite. Les points de mouvement restant ($14 - 11 = 3$) sont divisés par 2 pour une unité en déroute, ce qui donne 1 incrément de perte pour l'unité d'infanterie légère qui effectue maintenant un mouvement de déroute à travers Rontrun et sort de l'aire de jeu.

Le régiment de dragons légers passe en état épuisé dans l'hex où était l'unité d'infanterie légère.

Le 2/34 d'infanterie à pied bouge dans les bois, pendant que les écossais passent en colonne. Le 1^{er} régiment provisoire effectue un jet pour engager en mêlée le 3/34 d'infanterie de ligne avec un résultat de 62 modifié d'un -18 car il est adjacent à sa cible soit un résultat net de 32. Le 6P avec l'aide de camp tente aussi d'engager la mêlée à 3 hex de distance pour rejoindre le 1^{er} régiment provisoire (ce qui est possible puisque le chef permet aux unités de s'empiler). Il réussit avec un jet de dés de 41, modifié d'in -3 en raison de la distance avec la cible et d'un +1 pour le bonus moral de l'aide de camps, soit un résultat net de 35. Le 6P se place derrière le 1^{er} régiment provisoire, passe en ligne pour être dans la même formation et même orientation que celui-ci, et entre dans l'hex où il est placé sous la pile. La pile est marquée d'un marqueur assaut.

Tous les autres marqueurs d'action sont ensuite tirés mais sans effet. Puis, le MU français est tiré en dernier. Le seul mouvement possible est de faire passer le 2/25 d'infanterie légère en ligne et de reculer Harispe d'un hex pour le protéger.

Le diagramme D montre la situation à la fin de la phase de mouvement du tour 4.

Tour 4 : phase de tir

Tous les tirs sont simultanés. Le 3/34 de ligne tire sur la pile qui monte à l'assaut avec un rapport de 1 : 1 (8 de valeur imprimée pour l'ordre général divisé par 6 pour une infanterie en colonne en terrain clair) avec un modificateur de +4 puisqu'il s'agit d'une cible massive (13 incréments au total dans l'hex). Le résultat définitif est de 31 (pour un jet de 35) ce qui est un échec. Le 2/25 d'infanterie légère tire sur l'unité de cavalerie avec un rapport de 2 : 1 (maximum de 4 incréments en ligne x 3 = 12, divisé par 6 pour une cavalerie en colonne). Le résultat est une perte avec un jet de 44. La cavalerie doit faire un test de moral à chaque perte lors d'un combat au feu, et elle rate celui-ci avec un résultat de 13. Elle passe en désordre sur place. Tous les autres tirs sont des échecs.

Tour 4 : phase de mêlée

Il n'y a qu'un seul marqueur d'assaut puisque seule la pile alliée monte à l'assaut du 3/34 de ligne. Celui-ci ne fait pas un jet pour rester puisqu'il est en formation mineure (ordre général dans le bois), aussi, procède-t-on directement au calcul des ratios et à la résolution de la mêlée. Le joueur allié a 8/9ème de 18 (soit 16) + 11 soit un total de 27. Le Français a 4/5ème de 12 soit 9,6. Le ratio de 27 : 9,6 est arrondi à 2,5 contre 1. L'aide de camps du général Hill n'a pas de bonus de mêlée, aussi n'y a-t-il aucun modificateur. Le jet de dés donne 23 ce qui fait un résultat de 1/4

L'attaquant perd un incrément (sur l'unité du dessus de la pile) et le défenseur perd 4 incréments ce qui élimine l'unité. La pile menant l'assaut entre dans l'hex de la cible et passe en désordre. Puisque l'hex est maintenant en sur empilement (une seule unité peut être en ordre général dans le bois), une unité est reculée vers l'hex d'où vient la pile pour respecter les règles d'empilement. L'attaquant choisit de déplacer le 6P (en désordre) laissant le 1^{er} régiment provisoire (en désordre) et le chef dans l'hex qu'occupait le défenseur.

RECAPITULATION :

Ce point terminera notre exemple. Le joueur français est dans une situation très difficile puisqu'il ne dispose pas de réserve pour boucher les trous causés par la dernière attaque alliée.

En plus des quelques mécanismes de règles donnés par cet exemple, plusieurs leçons tactiques peuvent être tirées de ce petit combat :

- la première attaque alliée du tour 1 a échoué parce qu'elle n'était pas correctement soutenue par de l'artillerie et de la cavalerie et était menée contre une infanterie fraîche n'ayant pas fait l'objet d'une préparation d'artillerie ou de mousqueterie.
- Une seconde ligne de réserve est nécessaire pour une attaque ou une défense correcte. Les alliés ont été capables de préparer leur second round d'attaque au tour 3 et 4 car ils avaient des troupes supplémentaires capables de continuer l'attaque pendant que les unités en désordre ou déroute de la 1^{er} attaque récupéraient. Les Français sont dans une mauvaise situation à la fin du tour 4 puisque toutes leurs troupes furent intégrées à leur front au tour 3, ne laissant aucune réserve pour boucher les trous lors du futur tour 5. Le joueur allié a encore des unités pour exploiter la brèche causée par la charge de cavalerie et l'extraordinaire succès de l'assaut sur le 3/34 de ligne. Les unités en désordre après l'assaut n'étant pas

adjacente à l'ennemi ont une bonne chance de retrouver leur meilleur moral à la fin du tour 4.

- Les assauts sont un sale boulot spécialement dans un mauvais terrain. Un round de mêlée, sauf avec un très important rapport de force, a peu de chance de rompre l'ennemi et de le faire fuir. Cependant, un assaut réussi cause du désordre et offre des chances de contre attaque. Comme indiqué au 2eme point ci-dessus, le camp restant avec des troupes fraîches est alors sur le chemin de la victoire.
- Utilisez vos munitions d'artillerie avec précaution.
- Même une simple unité de cavalerie peut être une arme efficace si elle est utilisée correctement. En effet, la menace que représente une unité de cavalerie fraîche peut être un outil de grande valeur.