V3.0 RÈGLES DE LA SÉRIE

Crédits

Ecriture et Edition
Anders Fager et Elias Nordling

Basé sur une idée originale de
Dean Essig et Dave Powell.

Graphisme et Layout
François Vander Meulen & Anders Fager

Tables
Anders Fager, Robert Hennes & François Vander Meulen

Forces cachées de Guniea-Pig
Per-Olof Jönsson

Correcteurs maniaques
Robert Hennes & Craig Plecas

Nous avons fait ce travail !
Brian Youse, Paul Dallas, Mike Brewer, Hans Korting, Robert Hennes, Francisco Ronco, Dave Powell, Randy Yeates, Niek van Diepen, Keith Todd, Joel Toppen, Per-Olof Jönsson, François Vander Meulen, Lino Pauperio, Craig Ambler, Al Berke, Geoffery Wolfarth, Jim Thomas, Mike Bowen, Clair Conzelman, J.M.G Rodriguez, Stefan Ekström, Mike Waters, Jan Wels, Martin Gallo, Detlev Simons, Dave Jones & Jerry Malone.
Ce projet a été remué pendant presque une décennie et des personnes du monde entier ont été partout impliquées. Quelques-uns sont partis et quelques autres nous ont rejoints pendant ce voyage. Si j'ai oublié de mentionner n'importe qui, s'il vous plaît, acceptez nos excuses.

Nous sommes en ligne
Visitez nous à http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/nbs.htm

1.0 Introduction

Bienvenue dans la **Série Batailles Napoléoniennes**.

Pour gagner une guerre, il faut être le premier au bon endroit, avec le plus de troupes. La même école de pensée pose la base de l'art de diriger une armée avec des expressions telles que "l'entretien du but" et de "l'économie des forces". Et cela semble si simple, n'est ce pas ? En se reposant devant la cheminée, plongés dans nos études, nous sommes tous des experts économiques de classe mondiale.

Cela semble un peu trop théorique à votre goût ? Bienvenue dans la **Série Batailles Napoléoniennes**. Notre but est de vous sortir de votre étude et de vous mettre à la tête d'une armée. Nous vous donnerons un aperçu de la manière de faire marcher des armées avant que n'apparaissent les radios, les satellites et les téléphones. Et pour vous maintenir concentrés nous vous tiendrons loin des fonctionnements compliqués de la tactique du début du 19ème siècle. **Vous** serez celui qui décidera qui et quand vos soldats devront combattre. Le commandant. Votre armée a des foules d'officiers pour redresser des lignes et pour rallier les Hussards, pour orienter les canons et pour décider quel bataillon devra monter d'abord sur la côte. Mais il n'y aura uniquement que vous, l'homme qui pour le bien ou le mal décidera quelle côte monter en premier lieu. Le commandant. Vous prendrez les décisions que d'autres mettront en application. Et vous découvrirez bientôt qu'il faut un peu plus d'expertise économique que pour vider un brandy.

Bienvenue dans la **Série Batailles Napoléoniennes**. Vous êtes aux commandes !

2.0 Composants de jeu

2.1 La carte de jeu

La carte représente la zone dans laquelle la bataille ou la campagne s'est disputée.

2.1.1 Le système de numérotation d'hex.

Chaque hex sur la carte de jeu est identifié par un numéro (par exemple 29.17). Les chiffres avant le point décimal (29.xx) indiquent la colonne d'hex verticale, se lisant le long de la carte de gauche à droite. Les chiffres après le point décimal (xx.17) identifient l'hex exact dans la colonne, se lisant du haut vers le bas. Pour ne pas surcharger la carte, les nombres imprimés sur les hex le sont uniquement sur chaque cinquième rangée (xx.05, xx.10, xx.15). Pour trouver l'hex 29.17, par exemple, suivez la rangée xx.15 jusqu'à ce que vous trouviez la colonne 29.xx, comptez alors vers le haut de deux hexs jusqu'à 29.17. Si le jeu utilise plus d'une carte, n'importe quelle référence de numéro d'hex inclut la lettre appropriée de la carte, comme B29.17.

2.1.2 Hexs de bord de carte.

Les hexs de bord avec au moins la moitié du numéro d'hex sont jouables. Les bandes d'hex minuscules ne le sont pas.

2.1.3 Piste d'enregistrement de tour.

Cette piste indique le passage du temps. Le premier et le dernier tour du jour ont un nombre simple dans la case de temps pour indiquer la visibilité (dans les hexs) pour ce tour. La nuance sur la piste du tour indique les tours de nuit. Avancez le marqueur d'enregistrement du tour pendant la phase de fin de tour ; avancez le marqueur de jour à la fin du tour de jeu de minuit.

2.1.4 Hexs d'entrée.

Ces hexs indiquent où les renforts arrivent.

2.2 Les règles

Chaque jeu de la marque MMP/The Gamers contient des livres de règles distincts, série et jeu. Le livre de règles de jeu de la série contient les règles générales applicables à tous les jeux de cette série. En cas de besoin, les règles fourniront les instructions spéciales pour convertir les jeux plus anciens dans la dernière version des règles. Le livre de règles de jeu donne les détails requis pour une boite de jeu spécifique, y compris toutes les informations sur les règles spéciales, les scénarios et le placement.

Anciens Jeux
Ces règles sont compatibles avec les anciens jeux de la série. Dans les cas où ces règles et les règles de jeux pre-3.0 s'opposent, des encadrés tels que celui-ci vous aideront.

2.3 Les Pions

Les pions représentent les unités qui ont combattu pendant la bataille. Les marqueurs donnent des informations. Ils peuvent être divisés comme suit :

2.3.1 Les unités de combat.

Les unités représentent des formations de combat d'infanterie, de cavalerie, d'artillerie et de tirailleurs. Chacun possède une orientation et une ou plusieurs formations disponibles. Les tirailleurs ne sont pas considérés comme des unités d'infanterie dans le cadre de ces règles.

2.3.2 Commandants et Quartiers Généraux (QG).

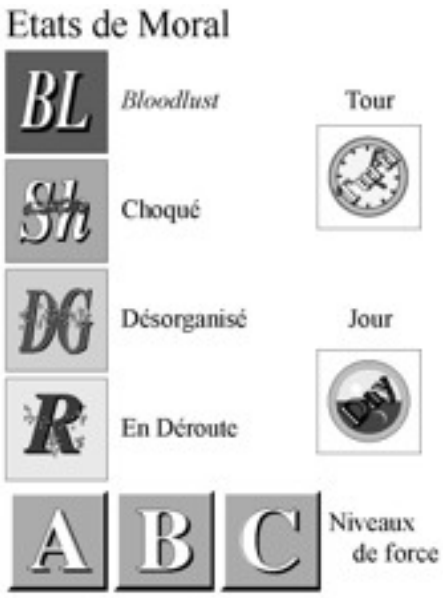
Ces unités individuelles représentent des chefs (nommés sur le pion) et une petite escorte personnelle. Les chefs et leur QG accomplissent d'importantes fonctions de commandement et de moral. Ils n'ont pas d'orientation ni de formation et ne comptent pas pour l'empilement.

2.3.3 Ligne étendue et artillerie détachée.

Ces pions représentent la possibilité laissée aux unités de troupe à occuper plus d'espace au sol. Sauf indication contraire, ces pions sont traités comme des unités de combat pour toutes les règles de jeu les concernant.

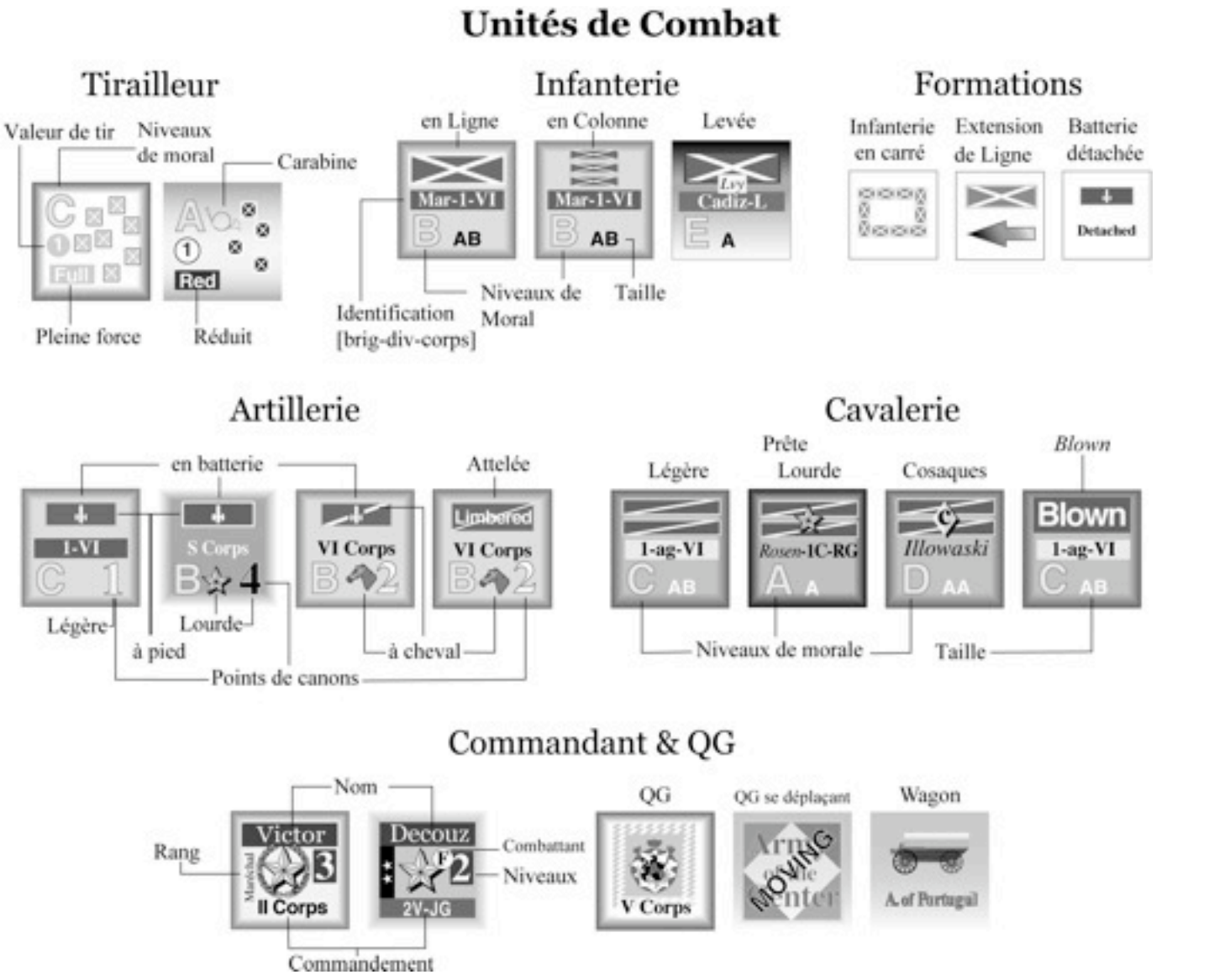
2.3.5 Marqueurs.

Les marqueurs indiquent seulement des conditions spécifiques, telles que les états de moral et les niveaux de force ou des formations spéciales telles que le carré. Les marqueurs de B/C peuvent être utilisés pour marquer la force de l'unité si les joueurs le souhaitent, mais ils sont seulement nécessaires pour indiquer la force d'une unité d'extension, pour une unité de taille AAB avec deux lignes prolongées.



2.4 Les tables de perte

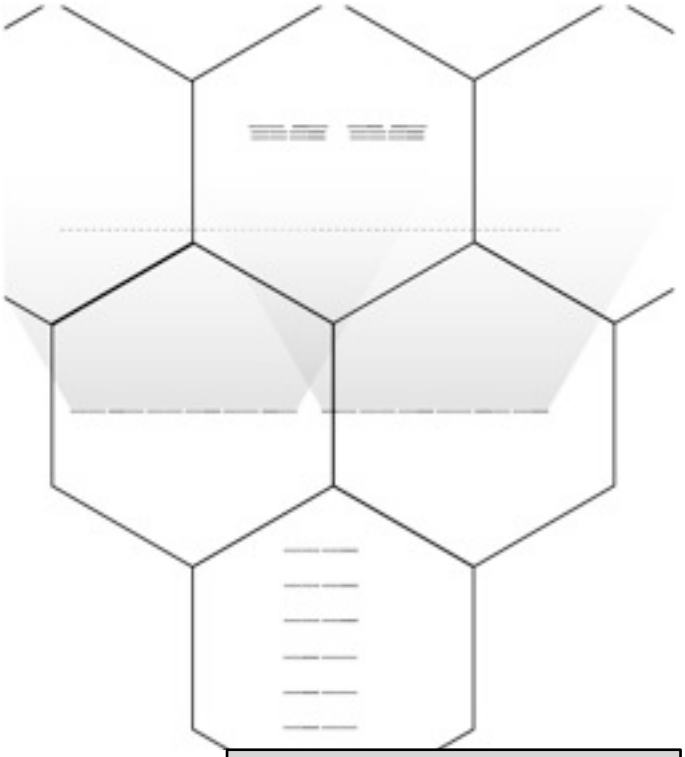
Chaque joueur utilise ses tables de pertes pour garder la trace de ses pertes, de ses traînards, du déploiement de tirailleurs et des brigades et divisions *Wrecked*.



3.1 Balance

• La distance séparant deux bords d'hex est égale à 180-200 mètres.
• Chaque tour de jour représente 30 minutes, chaque tour de nuit une heure.
• L'échelle verticale entre deux courbes de niveau est de 9-10 mètres.
• Un point de force d'infanterie représente 150 hommes.
• Un point de force de cavalerie représente 100 hommes.
• Un point d'artillerie représente approximativement de 3 canons.

A travers ces règles, le terme "brigade" est utilisé pour toutes les unités d'infanterie et de cavalerie, quelles qu'aient pu être leur dénomination en réalité, *demi-brigades* ou *régiments*. Les unités d'artillerie sont appelées "batteries", indépendamment de leur taille.



Un peu de maths .... Cent cinquante hommes en formation sur trois rangs (infanterie napoléonienne standard) possèdent un front d'un peu moins de 35 mètres. Ceci veut dire - comme base pour de futures discussions – qu'il faudrait moins de six blocs de 150 hommes pour compléter un de nos hex de 200 mètres. Moins de 900 hommes, un grand bataillon. Il y a simplement plus de personnes là qui devront d'une manière ou d'une autre se ranger derrière la première ligne. Il pourrait également être intéressant de noter ici que le troisième rang dans ces formations ne faisait pas habituellement feu car c'était trop dangereux pour les hommes de l'avant.

3.2 11..66 Jet de Dé

Ces règles utilisent les jets de Dés "séquentiels" de temps en temps. Ceux-ci exigent deux Dés de couleurs différentes. Lancez les et lisez le résultat comme suit : Le Dé coloré est le chiffre des dizaines, le blanc le chiffre des unités (un 6 coloré et un 4 blanc donnent 64).

3.3 Notes de Placement

Hormis toutes les notes spéciales dans les règles de chaque jeu au sujet du placement, appliquez ce qui suit :

1."w/i X" signifie que vous pouvez placer une unité donnée dans un rayon de X hexs de l'hex.
2.A moins qu'explicitement indiqué autrement, les chefs peuvent se placer avec n'importe quelle unité subalterne.
3.Les unités sont placées dans toute formation et orientation désirées.
4.Les unités ne peuvent jamais commencer le jeu surempilées.
5.Les unités commencent généralement à pleine force. Quelques scénarios indiquent les pertes de pré scénario qui doivent être prises par les unités appropriées.
6.Des tirailleurs peuvent être déployés dans un rayon de 2 hexs de leur unité d'origine.
7.Une notation d'identification d'unité suivie de "b"(comme RWb), désigne une batterie d'artillerie de cette ID. En outre, l'artillerie est encore classée par type : lourd ou léger et par classe de mobilité : à pied ou à cheval. On donne le type et la classe de mobilité entre parenthèses après la notation. Ainsi, RWb (Lh) désigne une batterie d'artillerie légère à cheval de l'aile droite, alors que RWb (Hf) désigne une batterie lourde à pied de l'aile droite. Sauf indication contraire, les unités d'artillerie ont 5 points de canons. Si une batterie est indiquée de force inférieure, sa notation s'afficherait : RWb (3Hh), étant une batterie d'artillerie lourde à cheval de l'aile droite de 3 points de canons.
8.Une notation d'hex à un effet de (hex 1) ex (hex 2) signifie que l'unité énumérée est dans l'hex 1 et a une ligne prolongée dans l'hex 2. De même, (hex 1) ex (hex 2), (l'hex 3) signifie que l'unité dans l'hex 1 a des Extensions de Ligne dans les deux hexs 2 et 3.

3.4 Arrondis

À moins que spécifiquement indiqué autrement dans les règles, maintenez les fractions.

3.5 Résultats extrêmes

Si un résultat de jet de Dé modifié est en dehors des intervalles énumérés sur la table, traitez-le sur la table énumérée la plus proche.

Exemple : Vous jetez un 6 avec un modificateur de +3, devenant un 9. Si la table va seulement jusqu'à 7, lisez sur cette rangée pour obtenir le résultat.

3.6 Retraite contre le repli

Dans toutes les règles, les termes retraite et repli sont utilisés. Ils ne sont pas interchangeables. Une retraite est un mouvement rétrograde incontrôlé, alors qu'un repli est considéré comme un mouvement régulier. Une unité retraitant est sujette à des charge de réaction et des tirs d'opportunités, une unité se repliant peut subir des charges de réaction, mais pas des tirs d'opportunité.

Exemple : Une unité dans une formation en ligne à qui il reste 5 points de mouvement (PM) devient désorganisée (DG). Puisque les unités désorganisées ont leur PMs restant divisé par deux, il lui reste maintenant 2.5 PMs.

3.7 Terrain gênant, bloquant et fortifié

Les règles utilisent les termes terrains gênant, bloquant et fortifié .
3.7.1 Les types de terrain gênant et bloquant sont définis sur la table de mouvement.
Le terrain **gênant** est un terrain qui coûte plus de 1 PM pour y entrer ou pour le franchir. Il empêche les charges de cavalerie et donne des avantages aux tirailleurs.
3.7.2 Le terrain **fortifié** représente une série d'obstacles artificiels qui donnent un bon avantage au défenseur pendant le combat. Par exemple, les redoutes, les murs de ville, les routes encaissées et les fermes fortifiées. Le terrain fortifié donne quelques modificateurs importants sur la table de combat. Il est également automatiquement gênant. Puisque les types de terrains sont si divers, la règle spécifique du jeu liste quels terrains sont fortifiés et quel est leur coût de mouvement. Notez que les villages ne sont pas fortifiés. Voir 19.0.

JEUX PLUS ANCIENS
Austerlitz : La redoute du Santon et le château de Sokolnitz sont du terrain fortifié. Traitez-les comme Ville/Villages pour le mouvement (mais pas pour le combat).
Marengo : Les côtés d'hex de la tête de Pont sont Fortifiés.
Aspern-Essling : Les côtés d'hex de la digue d'irrigation sont fortifiés. Le Grenier et le Grand Jardin sont fortifiés et sont traités comme Ville/Villages pour le mouvement (mais pas pour le combat).

4.0 Brouillard de guerre

Les joueurs peuvent seulement examiner les piles ennemies dans un rayon de 12 hexs d'un commandant ami et dans la LDV de ce commandant.

Pour augmenter la réalité de la simulation, gardez secret ce qui suit :
Pertes, traînards et conditions *Wrecked*.
1)Ordres, distribution d'ordre, ou plans.

Il y a également une règle facultative sur les forces cachées à la fin de ces règles.

5.0 Ordre de tour

Un tour de jeu se compose de deux tours de joueurs ; le tour du premier joueur et le tour du deuxième joueur. Sauf indication contraire dans une règle spécifique d'un jeu, le joueur français est toujours le premier joueur. La séquence narrative de jeu est fournie dans les tables.

5.1 Ordre narratif de jeu

Tour du premier joueur

Phase de commandement

Evénements aléatoires (optionnel)
Lancez un dé. Sur un 1, un événement aléatoire se produit. Vérifiez les tables d'événements aléatoires. (29.0).

Découvrez les ordres déformés
Lancez un dé pour chaque ordre déformé. Sur un 5 ou 6 le problème est découvert et des nouveaux ordres peuvent être donnés. (6.5.3).

Publication d'ordre
Le joueur actif crée des ordres, payant pour chacun avec les points de commandement disponibles. Il note alors ces ordres sur une feuille d'ordre et note leur temps d'arrivée. (6.0).

Initiative locale
Le joueur actif peut lancer les Dés pour les unités dont il souhaite obtenir des ordres d'initiative. Les ordres Défense par défaut et Retraite d'urgence sont déclarés. (6.6)

Test d'Interruption d'Attaque
Tous les commandants du joueur actif qui seraient sous des ordres d'engagement dans le tour courant doivent vérifier l'interruption d'attaque. (6.7).

Réduction du Retard
Vérifiez tous les ordres en retard pour voir si leur retard prend fin. (6.5.2).

Acceptation des nouveaux ordres
Lancez les Dés pour voir si les ordres délivrés ce tour sont acceptés, retardés ou déformés.

Phase de tir du joueur actif

Le joueur actif tire avec ses unités d'artillerie (17.0) et ses tirailleurs (18.0).

Phase de mouvement

Les unités du joueur actif peuvent se déplacer en se basant sur leur capacité de mouvement, leur formation et leurs restrictions d'ordre. Les unités d'infanterie peuvent entrer dans des hexs occupés par l'ennemi pour combattre dans la phase de combat rapproché. Des tirailleurs peuvent être détachés et récupérés. Les charges de cavalerie (16.0) sont résolues. Les charges de réaction (16.5) et les tirs d'opportunité (17.4) peuvent se produire. Le statut de commandement des unités du joueur actif est vérifié (6.11).

Phase de tir du joueur inactif.
Le joueur inactif tire avec ses unités d'artillerie (17.0) et ses tirailleurs (18.0).

Phase de combat rapproché (15.0)
Le combat rapproché est résolu dans les hexs où des unités amies et ennemies sont empilées ensemble.

Phase de ralliement

Rétablissement des traînards
Les unités peuvent essayer de récupérer des traînards (20.3.2). Effacez les traînards récupérés de la table de pertes.

Ralliement et retraite de déroute
Le joueur actif vérifie pour voir quelles unités choquées (Sh) reviennent à la normale, les unités désorganisées (DG) à choquées (Sh) et les unités en déroute (R) à DG ou si les unités en *Blood Lust* (BL) retournent à la normale. Le joueur peut choisir de ne pas rallier des unités en déroute s'il le désire.

Segment de rétablissement de la cavalerie
Le joueur actif peut essayer de récupérer de la cavalerie qui est devenue *Blown*. (22.2.3).

Tour du deuxième joueur
Le deuxième joueur répète ce qui précède en inversant les rôles.

Phase de fin de tour de jeu
Avancez le marqueur du tour de jeu. (2.1.3).

5.2 Sous séquence de combat rapproché

Pendant la phase de mouvement

1)L'attaquant entre dans l'hex occupé par l'ennemi au coût du mouvement plus un coût de 2 PMs additionnels. Les carrés en défense modifient leur formation en colonne et leur état de moral est réduit de 1.
2)L'artillerie en défense exécute un tir d'opportunité.

Pendant la phase de combat rapproché

3)Testez pour tenir. Voir 15.2.1 pour l'ordre.
4)Vérifiez les résultats (Déroute du défenseur, attaquant repoussé ou fusillade) et lancez sur les tables appropriées pour déterminer le résultat.
5)Retraite du perdant (attaquant dans une fusillade).

5.3 Sous séquence de charge de la cavalerie : Contre l'infanterie/artillerie

1)L'attaquant annonce la pile qui charge et l'hex de cible.
2)Les unités dans l'hex cible peuvent choisir de former un carré. Ceci peut déclencher un tir d'opportunité et la dégradation du moral.
3)L'attaquant se déplace dans l'hex cible. Ceci peut déclencher un tir d'opportunité ou une charge de réaction le long du chemin.
4)Vérifiez si le défenseur tient. Si le test est couronné de succès, allez à 6, autrement, continuez.
5)La charge est couronnée de succès. Lancez pour le tir d'opportunité de l'artillerie en défense dans l'hex cible. Vérifiez le résultat du combat sur les tables appropriées. Le défenseur est en déroute et retraite en dehors de l'hex. Une continuation de la charge est possible. Autrement, la charge se termine. Allez en 9.
6)La cavalerie attaquante tente d'interrompre. Si elle échoue, allez à 8, autrement continuez.
7)Déterminez les effets de l'interruption. Fin de la charge. Allez à 9.
8)La charge de cavalerie est repoussée. Lancez le dé pour le tir d'opportunité de l'artillerie de l'hex cible. Vérifiez le résultat du combat sur les tables appropriées. Fin de la charge. Allez à 9.

L'attaquant retraite de 6-12 hexs et devient alors *Blown*.

5.4 Sous séquence de charge de la cavalerie : Contre une autre cavalerie

1)L'attaquant annonce la pile qui charge et l'hex de cible.
2)L'attaquant se déplace dans l'hex cible. Ceci peut déclencher un tir d'opportunité ou une charge de réaction le long du chemin.
3)Testez pour tenir. Voir 16.4.1.1 pour l'ordre.
4)Déterminez le résultat du combat sur les tables appropriées.

Fin de la charge. Les cavaleries des deux côtés retraitent de 6-12 hex et puis deviennent *Blown*.

6.0 Commandement et contrôle

C'EST LE GROS MORCEAU !
Ayez de la patience et un peu de foi parce que ce chapitre un peu long rend ces jeux vraiment uniques.

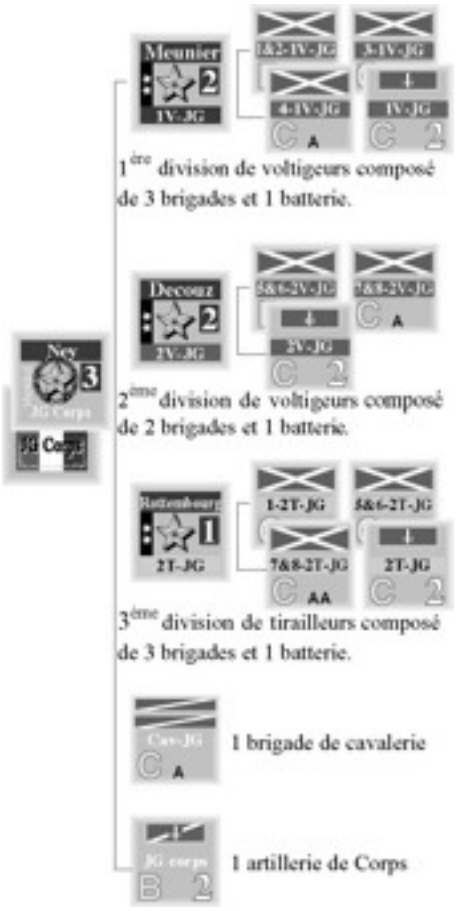
Pour simuler le manque de renseignements et l'inertie du champ de bataille, les unités doivent suivre des instructions écrites, des ordres, pour exécuter des actions. Ceux-ci sont donnés par le commandant d'armée grâce à un procédé formel avec une certaine valeur de retard ou par initiative locale, ce qui peut parfois aller de travers.

6.1 Hiérarchie de commandement et contrôle.

Les armées ont une structure hiérarchique. De la base au sommet, les unités de combat de base sont des brigades. Les divisions sont des ensembles de brigades avec un commandant de division représentant son centre administratif. Les corps sont des ensembles de divisions avec un QG de corps comme centre administratif et un commandant de corps recevant des ordres et apportant un support au moral. Au sommet de la structure de commandement se trouvent le QG d'armée et son commandant.

Dans une situation idéale, chaque camp d'un jeu se composerait d'une armée de plusieurs corps, chaque corps ayant un certain nombre de divisions se composant d'un certain nombre de brigades. Les cas idéaux étaient rares dans cette ère, cependant. Dans les jeux, vous trouverez toutes sortes d'exceptions, d'armées se composant juste de divisions ou d'un mélange de divisions et de corps, de brigades dépendant directement des corps sans division pour s'y rapporter ou même directement de l'armée. Il y a également d'autres types de formations, telles que des avant-gardes, des ailes et des colonnes, qui sont habituellement traitées respectivement comme divisions ou corps. Ces règles couvrent tous les principaux cas avec des exceptions couvertes par les règles spécifiques de jeu.

Un corps, une division ou une brigade agissant par ses propres ordres s'appellent simplement un **commandement** dans ces règles. Les divisions et les brigades appartenant à un commandement s'appellent **sous-unités**.



6.2 Qu'est ce qu'un ordre ?

Les ordres sont des instructions écrites qui décrivent à des commandants ce qu'ils ont à faire. Un ordre n'est pas un enregistrement de mouvement hex par hex. C'est une instruction générale donnée à un commandant lui notifiant ses objectifs et la manière dont il doit les réaliser. Un ordre d'attaque devrait typiquement être composé d'un objectif géographique à prendre et d'un itinéraire d'avance. Un ordre de défense préciserait une zone à défendre et peut-être une ligne de retraite pour y reculer si les choses devenaient trop chaudes. Un ordre peut avoir plusieurs parties de caractères différents, telles que prendre un objectif et le défendre contre des contre-attaques.

Ce n'est pas exagérer de dire que les ordres doivent être suivis comme originellement prévus, bien que les circonstances de jeu puissent changer. Ils représentent des ordres de temps de guerre dans une ère influencée par des notions de gloire et d'honneur qui semblent étranges aujourd'hui. Les joueurs devraient ne jamais repenser leurs ordres pour trouver des échappatoires qui leur permettent de contourner des situations défavorables. Les ordres peuvent être suivis avec un degré modifié d'enthousiasme (afin d'éviter un désastre) mais leur intention, la portée ou le but original ne devrait pas être changé.

6.2.1 Pour être actif, un ordre doit **être mis en application**. Un ordre qui n'est pas mis en oeuvre (en transit ou retardé) n'est pas encore devenu actif et le commandant exécute toujours son ancien ordre (s'il y a). Plus a ce sujet ci-après.

6.2.2 Ordres de pré jeu.
Les instructions d'un scénario indiquent habituellement les ordres de chaque commandant au début d'un scénario. Ces ordres représentent le plan d'action initial du commandant pour la bataille. Sauf indication contraire, ces ordres sont acceptés avant que le jeu ne commence. Les joueurs peuvent modifier des ordres de pré jeu, s'ils sont tous les deux d'accord, mais à leur propre risque. Rendez-vous compte que vous agissez avec de la rétrospection et ceci peut sérieusement renverser l'équilibre d'un scénario donné.

Ordres Réels
"La Cavalerie Lourde devra, aussitôt qu'elle arrivera, prendre position comme réserve derrière la Garde Impériale."
"Le Duc marchera sur Eckmühl avec ses trois divisions et encerclera l'ennemi."
"Poussez vers l'avant votre cavalerie et l'artillerie à cheval à Memmingen, que vous devez atteindre avec votre division de tête avant 09 heures."
"Dans la direction de ma crosse; attaquez !"
"Passez l'Apolda pour vous jeter sur l'arrière de l'armée ennemie."
"Attaquez ce qui est devant vous et rejetez le vigoureusement en arrière."
"Déplacez-vous pour vous jeter sur les arrières du Prince Karl ou sur la colonne entre Freising et Moosburg."
"Conduisez-les sur la colline."

6.3 Types d'ordre

Les instructions écrites d'un ordre peuvent être **engager** ou **général**. Une unité sera, à tout moment de la partie, sous un de ces types d'ordres ou dans un statut **sans ordre**. Les ordres engager sont exigés pour attaquer mais obligent à vérifier l'interruption d'attaque. Les ordres généraux permettent à une unité de se défendre, de manœuvrer et de récupérer des traînards mais ne permettent pas d'attaquer. Les unités avec un statut sans ordre sont considérées en réserve, sont très limitées dans leurs capacités mais réagiront plus rapidement aux nouveaux ordres.

6.3.1 Ordres engager

Un ordre qui permet le mouvement vers, dans ou autour des zones de contrôle ennemies ou de contrôle tacite (par exemple une même trouée) MÊME s'il n'exigera PAS de combat, est un ordre engager. Les ordres engager permettent le combat offensif.

- Un commandant sous des ordres engager doit contrôler à chaque tour l'interruption d'attaque (6.7).
- Une unité sous des ordres engager ne peut pas récupérer les traînards (20.3.2).

Des ordres complexes sont très utiles si on veut éviter de devoir vérifier l'interruption d'attaque pendant une marche vers un secteur de déploiement. Bien sûr au risque de voir le commandant laisser tomber ses ordres si quelque chose d'inattendu arrive en route. Mais c'est comme cela que les choses fonctionnent dans la vie réelle.

6.3.2 Ordres généraux

Un ordre général est un ordre qui ne répond pas aux conditions d'un ordre engager et ainsi ne permet pas le combat offensif. Se défendre sur place est permis dans les ordres généraux, aussi bien que les contre-attaques locales, reculer lentement vers l'arrière suivant une ligne prédéfinie et se déplacer derrière les lignes de front amies bien définies.

- Une unité sous des ordres généraux peut récupérer des traînards.
- Un commandement sous des ordres généraux peut obtenir plus facilement des ordres d'initiative.
- Un commandement se déplaçant (c.-à-d. se déplaçant plus longtemps que pour un simple redéploiement dans une zone défensive) sous des ordres généraux qui entre en contact avec des unités ennemies doit soit accepter une défense par défaut (6.6.2), soit entrer en statut sans ordre (6.3.4).

Quoiqu'il n'existe pas de catégorie spéciale, les ordres défensifs restent ici pour tenir. Si n'importe quelle unité napoléonienne est capable de s'installer en défense en quelques minutes, envoyer une division entière prend un peu plus longtemps. Particulièrement si vous voulez tirer le meilleur parti de vos armes et de vos cavaliers. Par conséquent la défense ne se produit pas automatiquement. Elle doit être ordonnée. Ce concept vous force également à penser en termes de mission, justement comme un vrai officier. La troisième division est-elle censée traîner autour du village ou doit elle le défendre comme une partie de votre plan ?

6.3.3 Ordres complexes

Un seul ordre peut contenir des phases d'ordre de type général et engager, telles que marcher vers une zone d'organisation et attaquer à partir de là. La phase que le commandant est sur le point d'exécuter pendant le tour courant définit le type d'ordre dont il s'agit pour l'interruption d'attaque, les chances d'obtenir l'initiative, etc. Quand un nouvel ordre est envoyé, on le considère comme un ordre engager pour définir le coût d'ordre, etc., si n'importe quelle partie de cet ordre est apparentée à un ordre engager.

6.3.4 Statut sans ordre

Une unité qui n'est pas à un moment donné sous des ordres est considérée comme dans un statut sans ordre. Elle est sévèrement limitée dans sa capacité d'agir. A son avantage, elle acceptera des nouveaux ordres et récupérera des traînards plus facilement.

6.3.4.1 Un commandant recevra le statut sans ordre :

- Après exécution d'une retraite d'urgence.
- Quand il accepte un ordre pour entrer en statut sans ordre.
- Quand il marche sous un ordre général et entre en contact avec l'ennemi.
- Le tour suivant un résultat de canon lâche.
- Quand un ordre peut être considéré comme exécuté.

En dehors de ces situations, une unité ne peut pas volontairement entrer en statut sans ordre. Dans les deux derniers cas, le joueur a le choix d'accepter une défense par défaut (6.6.2) ou entrer en statut sans ordre, lequel est plus avantageux selon la situation.

6.3.4.2 Si un corps est sans ordre, le QG de corps "est boulonné à la terre" et ne peut pas être déplacé jusqu'à ce qu'il accepte de nouveaux ordres ou qu'il exécute une retraite d'urgence. Les commandants subalternes de division et des brigades sont libres de se déplacer tant qu'ils restent dans le rayon de commandement.

6.3.4.3 Si une division indépendante est sans ordre, son commandant doit rester dans son hex actuel jusqu'à ce qu'il accepte des nouveaux ordres ou qu'il exécute une retraite d'urgence mais les brigades sont libres de se déplacer tant qu'elles restent dans le rayon de commandement.

6.3.4.4 Une brigade indépendante sans ordre doit rester dans son hex mais peut changer de front.

6.3.4.5 Les unités dans le statut sans ordre ont des limitations sur ce qu'elles peuvent faire. Voir l'encadré à droite.

Les unités avec un statut sans ordre

- Ont leur rayon de commandement divisé par 2 (6.11)
- Ne peuvent pas tirer pendnat les phases de tir (l'artillerie peut toujours faire un tir d'opportunité
- Ne peuvent pas engager de corps à corps (sauf contre des tirailleurs)
- Ne peuvent pas lancer des charges de cavalerie (à l'exception des charges de réaction)
- Ne peuvent pas adopter la défense par défaut (6.6.2)
- Recouvrent les traînards plus facilement
- Obtiennent un bonus pour l'Acceptation d'Ordre

6.3.5 Actions qui n'exigent pas d'ordres

Beaucoup de fonctions de jeu n'exigent pas, ou ne doivent pas être mentionnées dans des ordres. Voir l'encadré à droite. Le statut d'ordre de l'unité peut toujours limiter des fonctions comme le rétablissement de traînard.

Actions qui n'exigent pas d'ordre

- Déplacement d'un commandant d'armée et de Corps et leurs fonctions (les déplacements du Commandant de division et du QG, sont cependant liés par la limite de leurs ordres.
- Le tir de combat, le corps à corps et les charges de cavalerie (régulière ou de réaction).
- Le mouvement, changement de front et de formation dans le rayon de commandement et les limites d'un ordre.
- Rétablissement de traînards et ralliement.
- Détachement et le rattachement des tirailleurs.
- Création et licenciement de l'artillerie détachée.

Il n'y a aucun "statut d'ordre de réserve" dans le système. Nous avons décidé que les commandants n'ayant aucun ordre vont plus facilement en accepter un nouveau de pauvres gars se battant pour leur vie. De là vos meilleures réserves ne sont pas les gars se doublant en des défenseurs. Les gens remarqueront aussi qu'il est plus facile d'obtenir l'initiative sous des ordres généraux. Le raisonnement derrière cela étant que les gens qui sont dans cette situation, mais pas au milieu d'un échange de coups de feu sont ceux qui pourront plus facilementr s'adapter à de nouveaux événements.

JEUX PLUS ANCIENS

Les versions précédentes des règles ne distinguent pas sans ordre ou défendre sur place. Dans **Austerlitz**, **Marengo** et **Aspern-Essling**, quand un commandant est indiqué comme étant sans ordre, on peut considérer qu'il peut avoir un ordre de défendre sur place ou être dans un statut sans ordre, au choix du joueur.

6.4 Publication des ordres

Le commandant d'armée a un nombre spécifique de points de commandement disponibles à chaque tour. Le joueur utilise ces points pour payer les ordres qu'il écrit. Le coût des ordres change selon leur type et la méthode de distribution. Écrivez l'ordre sur du papier brouillon (la feuille d'ordre) et enregistrez-le sur la feuille de notation d'ordre (une feuille de papier rayé). Le joueur prévoit le tour d'arrivée, selon la distance du commandant d'armée au destinataire et l'enregistre sur la feuille de notation d'ordre. Le destinataire peut être un QG de corps, un QG d'armée, un commandant de division ou une brigade spécifique (Voir l'encadré à droite). Au tour d'arrivée, le joueur examine l'ordre pour s'assurer de l'acceptation. Une fois acceptés, les ordres sont mis en application immédiatement. Si un commandant de corps est absent de son QG quand un ordre est accepté, l'ordre n'est mis en application qu'à l'instant où le commandant de corps réintègre l'hex du QG.

Rappelez-vous que la meilleure manière pour écrire vos ordres serait d'utiliser de la prose fleurie et très polie de la fin du 18ème siècle. Utilisez souvent le "Mon Cher ..." et il n'y a pas de honte de parler de vous à la troisième personne.

Destinataire de l'ordre (6.4)

Le destinataire d'un ordre est le personnel de l'unité récipiendaire. Pour être plus spécifique :

QG d'Armée : Le destinataire est le QG lui-même et le commandant d'armée doit publier un ordre en personne. Le QG d'armée est considéré comme ayant une valeur de commandement de 3 pour ce cas.

Corps : Le destinataire est le QG de corps, À MOINS QUE le commandant de corps ne soit empilé avec le commandant d'armée, dans ce cas le commandant d'armée peut livrer un ordre en personne. Indépendamment de la méthode de livraison, employez la valeur de Commandement du commandant de corps. Le commandant de corps doit au moins momentanément entrer dans l'hex de son QG de corps avant que l'ordre ne puisse être mis en application. Pour l'acceptation d'un ordre, le commandant doit faire son chemin vers son QG pour le mettre en application, il n'est pas autorisé de traîner les pieds.

Division : Le destinataire est le commandant de Division.

Brigade : Le destinataire est la brigade elle-même, qui est considérée comme ayant une valeur de commandement de 2 dans ce cas.

6.4.1 Coûts d'ordre.

Les joueurs écrivent des ordres en dépensant des points de commandement. Chaque commandant d'armée possède un certain nombre de points de commandement basé sur sa valeur de commandement (donnée sur la table de points de commandement). Les coûts d'ordre apparaissent sur la partie coûts d'ordre de la table de points de commandement. Déterminez la méthode de distribution et le type d'ordre et totalisez le coût. Les points de commandement ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre et sont perdus si inutilisés. Un joueur ne peut pas écrire un ordre s'il n'a pas suffisamment de points de commandement disponibles pour en payer le coût.

6.4.2 Type d'ordre.

Chaque ordre doit être classifié comme ordre engager ou général. Si n'importe quelle partie des instructions d'un ordre est de type engager, il est considéré comme un ordre engager.

6.4.3 Méthode de distribution d'ordre.

Le commandant d'armée a le choix entre trois méthodes différentes de distribution d'ordre : par aide de camp oralement, par aide de camp par écrit, et en personne (oral). Avec les deux premières méthodes, le commandant d'armée donne l'ordre à un aide de camp pour la distribution au destinataire. La distribution par aide de camp oralement exige moins de points de commandement que les ordres par aide de camp par écrit, mais augmente également le risque de retard ou déformation des ordres. En personne (oralement) signifie que le commandant d'armée donne un ordre directement au destinataire, sans utiliser un aide de camp. Cette méthode réduit le coût et le risque de retard. Le commandant d'armée doit être empilé avec le destinataire pour donner un ordre en personne.

6.4.4 Format et écriture d'un ordre.

Écrivez vos ordres de la manière la plus confortable et compréhensible. Le contenu écrit de l'ordre peut être détaillé ou bref, pourvu que le joueur puisse interpréter ses propres ordres. Les ordres engager exigent une direction générale ou un chemin pour le mouvement et une limite raisonnable à l'opération. Les "ordres ouverts" (par exemple attaquez à l'Ouest !) ne sont pas autorisés : ils sont trop vagues.

6.4.5 Enregistrement d'ordre.

Enregistrez les ordres sur une feuille de notation d'ordre (cahier de papier rayé). La fonction primaire de la feuille de notation d'ordre est de rappeler au joueur le moment où il doit vérifier l' acceptation d'un ordre et pour donner une liste concise concernant l'acceptation variable de ces ordres. La notation doit inclure : le numéro de l'ordre, l'heure d'envoi, l'heure d'arrivée, l'expéditeur, le récepteur, l'ordre, la méthode, le type, et le statut d'acceptation d'ordre. Le diagramme d'ordres doit être bien organisé et efficace. Il doit indiquer d'un coup d'œil quels ordres sont acceptés, retardés, annulés ou en chemin.

Le "toucher la base au QG" montre la nécessité du commandant d'aller là où tous les messagers vont, pour vérifier ce qui se produit en dehors de sa propre ligne de vue.

6.4.6 Restrictions dans la distribution d'ordre.

Le commandant d'armée doit rester en contact avec le personnel du QG d'armée pour garder une évaluation de la situation sur le champ de bataille. Pour pouvoir envoyer des ordres grâce à un aide de camp (par écrit ou oralement), le commandant d'armée doit être empilé avec le QG d'armée au début de la phase de commandement. Des ordres de vive voix peuvent être donnés par le commandant d'armée tandis qu'il est loin du QG, mais entre chacun de ces ordres, le commandant d'armée doit retourner à son QG d'armée. Il n'a pas besoin de terminer son mouvement sur le QG d'armée, il lui suffit de simplement "toucher la base" en se déplaçant sur son QG.

Notez que ces règles heureusement vous économise d'une des charges des plus dur du commandant en ces jours d'avant radio : garder une trace de là où sont vos troupes ; maintenant et dans les deux heures suivantes et dans le même temps garder ces dernières au courant de là où vous êtes et où vous avez l'attention d'être dans les deux heures.

En outre, il pourrait déranger certaines personnes que les ordres soient portés par des messagers montés voyageant à une vitesse de 8 km/h. Mais cette vitesse représente un bon compromis et le fait que l'orientation sur un champ de bataille prend toujours plus de temps que les experts en fauteuil le pensent.

6.4.7 Délai de distribution d'ordre.

Les ordres de vive voix sont reçus le tour pendant lequel ils sont envoyés. Pour des ordres distribués par des aide de camp, calculez le nombre de points de mouvement qu'un commandant dépenserait en se déplaçant entre le commandant d'armée et le destinataire. Divisez ce nombre par 10 et arrondissez au supérieur toutes les fractions. Le résultat est le nombre de tours que l'ordre prendra pour transiter. Ajoutez ce nombre de tours au tour courant pour déterminer le moment où l'ordre arrivera. Le tour où un nouvel ordre arrive au destinataire, tous les ordres en suspens (D4, D5, D6) sont annulés, mais des ordres précédemment admis restent en place jusqu'à ce que le nouvel ordre soit accepté.

6.5 Acceptation d'ordre

Le tour où l'ordre arrive au destinataire, un contrôle d'acceptation est exécuté. L'acceptation est la mesure de la rapidité avec laquelle le commandant réceptionnaire réagit aux nouveaux ordres. Pour conduire un test d'acceptation, consultez la table d'acceptation de nouvel ordre. Calculez la valeur de l'acceptation selon la formule donnée au-dessus de la table. Localisez la colonne sur la table correspondant à la valeur de l'acceptation et lancez deux Dés comme un jet 11..66. Le résultat donne l'état de l'acceptation de l'ordre ; enregistrez ceci sur la feuille de notation d'ordre. N'oubliez pas que les ordres utilisant des conditions ou des étapes (si… puis, ou quand… puis…) reçoivent le modificateur complexe pour le contrôle d'acceptation. Les résultats possibles de ce contrôle sont accepté (A), retardé (D4, D5 ou D6), ou déformé (D).

6.5.1 Accepté.

L'ordre est immédiatement accepté et doit être appliqué à partir de ce tour. (Pour des ordres de corps, même si l'ordre est immédiatement accepté, il ne peut pas être mis en application jusqu'à ce que le commandant du corps qui le réceptionne soit dans l'hex du QG.)

6.5.2 Retardé.

Un ordre Retardé est sujet à une certaine hésitation ou préparation avant l'action. Une fois Retardé, un ordre devient accepté en jetant un dé chaque tour. Le joueur actif commence à faire ces "jets de réduction du retard" le tour après que le contrôle d'acceptation ait donné un résultat de retard. Trois types de retard sont possibles : D4, D5, et D6. Pour annuler le retard, le joueur doit réussir un jet égal ou supérieur au nombre du retard. Le tour où le retard est annulé, l'ordre est accepté. Autrement, l'initiative ou la réception d'un autre ordre peuvent annuler un ordre retardé. Renvoyer le même ordre (par ordre d'initiative ou un ordre normalement donné) pour "améliorer" le résultat d'acceptation n'est pas autorisé.

6.5.3 Déformé.

Des ordres déformés sont complètement incompris ou ignorés et sont jetés. Avant que le commandement qui a subi un résultat déformé ne puisse recevoir un autre ordre, le commandant d'armée doit "découvrir" la débâcle. Lancez un dé pour le commandement au début de chaque phase amie de commandant suivant le résultat déformé. Sur un jet de 5 ou de 6 le commandant d'armée se rend compte que son ordre a été mal compris et peut envoyer un nouvel ordre à ce commandant. Le commandant souffrant de cette calamité peut encore jeter pour les ordres d'initiative (6.6.1).

6.6 Initiative locale

En plus de la publication d'ordre par le procédé décrit ci-dessus, les commandants sur place peuvent exercer l'initiative locale. Il y a trois types d'initiatives locales : ordres d'initiative, défense par défaut et retraite d'urgence. Les ordres d'initiative exigent un jet de dé pour réussir, les défenses par défaut et les retraites d'urgences sont automatiques. L'initiative locale est exercée dans la phase d'initiative locale. Un commandant peut seulement utiliser un des trois types d'initiatives locales pour chaque tour.

6.6.1 Ordres d'initiative

Les commandants peuvent donner des ordres d'initiative à leurs commandements ou aux sous unités de leurs commandements. Le joueur utilise les ordres d'initiative comme un autre ordre, mis à part le procédé d'acceptation qui est différent.

6.6.1.1 Les commandants de corps, les commandants de division et les brigades de cavalerie peuvent essayer de donner des ordres d'initiative. Des ordres d'initiative peuvent être donnés à tout le commandement ou à une de ses sous unités. Les commandants d'armée ne donnent jamais d'ordres d'initiative. Les règles spécifiques de jeu peuvent limiter ou augmenter cette capacité.

6.6.1.2 Dans un tour, un commandant peut tester l'initiative uniquement pour un commandement donné ou à une de ses sous unités. Par conséquent, si un commandant de division lance le dé pour l'initiative et échoue, le commandant de corps ne peut lancer que pour une de ses autres divisions et pas pour le corps entier.

6.6.1.3 Obtenir l'initiative.

Déterminez la valeur de commandement du commandant. Les brigades indépendantes sont considérées comme ayant une valeur de commandement de 2. Utilisez ceci pour déterminer quelle colonne utiliser sur la table d'initiative. Jetez deux dés comme un jet 11..66. La table fournit les lignes qui donnent le résultat d'initiative ou de canon lâche. Si un jet de dé ne correspond pas à une de ces lignes, il ne se produit rien. Si un commandant devient un canon lâche, voir 6.6.1.6 ci-dessous.

6.6.1.4 Effets de l'initiative.

Quand un commandant obtient avec succès l'initiative, écrivez immédiatement un nouvel ordre pour lui. L'ordre ne coûte pas de point de commandement, il n'a pas besoin d'être délivré et sera automatiquement accepté dans la prochaine phase d'acceptation d'ordre. Les commandants de corps doivent toujours faire le voyage vers leur QG pour mettre en application cet ordre. Tous les ordres actuellement admis ou retardés sont annulés. Un ordre en transit, distribué par un aide de camp, qui arrivera dans le même tour, est annulé.

Exemple d'ordre écrit

Vous avez la 3ème Division à Hall et vous aimeriez plutôt qu'elle défende le village de Kümla. Un ordre simple donnerait alors quelque chose comme :

« La 3ème Div : Marchez sur Kümla et défendez-le."

Si vous préférez vous pouvez développer cette autre possibilité :

« 3ème Division : Marchez sur Kümla via Hinzeberg et défendez-le. »

« 3ème Division : Marchez sur Kümla et défendez-le contre des attaques venant du nord. »

Vous pouvez ajouter une condition ou une alternative :

« 3ème Division : Marchez sur Kümla à l'instant où la 4ème Division arrive à votre emplacement. »

« 3ème Division : Marchez sur Kümla et défendez-le. Si l'ennemi tient Kümla, arrêtez-vous à Kirseberg et là, défendez le pont. » (Ces deux ordres sont Complexes.)

Si vous vous sentez plus agressif, essayez d'ordonner à la 2ème Division de capturer Hall. Comme ceci : « 2ème Division : Capturez Hall. »

« 2ème Division : Attaquez et capturez Hall en venant de Säter. »

« 2ème Division : Attaquez en venant de la route de Säter et capturez Hall. »

(Ce sont tous des ordres Engager.)

Ou vous pouvez être bien plus ambitieux :

« 2ème Division : Marchez vers Hinzeberg jusqu'au ruisseau de Viskan. Franchissez le ruisseau et capturez Hall. »

« 2ème Division : Capturez Hall, puis déployez-vous pour vous défendre contre des attaques venant de l'est. »

« 2ème Division : Traversez Viskan et capturez Hall. Continuez votre attaque vers la route de Hinzeberg et si possible capturez Säter. »

(Tous ces ordres sont Complexes. Dans le premier cas vous commencerez seulement à vérifier l'interruption d'attaque une fois que l'attaque a réellement commencé.)

Il est commode de précéder n'importe quel ordre avec un bref code de votre conception pour l'heure d'arrivée, le type d'ordre & la méthode d'envoi.

Pour plus à ce sujet, voir la 30.0.

L'initiative représente un commandant qui essayerait de prendre les choses en main. Ceci pourrait être une bonne chose si "le commandant" est quelqu'un comme Davout, mais la majeure partie du temps il sera ailleurs et vous devrez rattraper beaucoup de temps perdu et des choses que vous n'avez pas voulues. Vous vous rendrez bientôt compte que la meilleure manière de vous sauver des risques de la créativité de vos subordonnés, d'éviter la loterie du jet pour l'initiative et de risquer des résultats de canon lâche est de s'assurer que personne n'essaye de faire n'importe quoi OU de prendre le commandement et de donner les bons ordres.

6.6.1.5 L'initiative basée sur des ordres.
Comme n'importe quel autre ordre, les joueurs doivent enregistrer et suivre loyalement l'initiative basée sur des ordres. L'initiative ne peut pas être utilisée pour réviser les ordres qui ne sont pas encore arrivés ou qui ont le statut retard (uniquement pour les autres ordres). N'importe quelle tentative d'éviter consciemment ceci est de la triche.

6.6.1.6 Canon Lâche.
Si un commandant lance un dé pour des ordres d'initiative et que le résultat tombe dans la ligne canon lâche, le joueur adverse doit publier un ordre au commandant affecté pour qu'il se déplace et/ou attaque pour un tour (uniquement). Après ce tour, l'unité reçoit le statut sans ordre. Le joueur possédant l'unité effectue le mouvement réel, mais doit suivre l'ordre donné par l'ennemi. Cet ordre annule tous les ordres que le commandant pourrait avoir eus. Le mouvement peut être une attaque, une retraite, ou n'importe quel autre type d'activité. Le commandant souffrant d'un canon lâche n'est pas obligé de détruire ses unités dans des combats rapprochés futiles, etc., mais un effort raisonnable doit être consenti pour suivre les ordres.

Tandis que ces règles vous laisseront la possibilité d'arranger les choses au mieux, les résultats de canon lâche représentent l'aide que vous pourriez obtenir de vos subalternes quand ils essayent de penser par eux-mêmes.

Quand ils se produisent dans le jeu, il est difficile d'expliquer et de rationaliser des résultats de canon lâches par : "il ne ferait de toute façon jamais une chose si stupide". Mais reste qu'il est sur que même des officiers soigneux et qui assurent tels que Wellington et Davout ont fait des choses ridicules de temps en temps.

6.6.2 La défense par défaut
Une formation actuellement sous des ordres peut abandonner son ordre et adopter à la place l'ordre "défendre sur place". C'est automatiquement couronné de succès et n'exige pas un jet d'initiative. L'ordre exige, cependant, que le centre de commandement du commandant (QG de corps, commandant de division ou de brigade) soit figé sur place dans l'hex où il est actuellement. Pour se déplacer, il exige un nouvel ordre ou une retraite d'urgence.
6.6.2.1 Les unités dans un statut sans ordre (6.3.4) ne peuvent pas adopter une défense par défaut.
6.6.2.2 Tous les ordres courants ou les ordres attendant l'acceptation sont annulés par une défense par défaut. Un ordre en transit distribué par un aide de camp et qui arrivera dans un futur tour continuera à le faire.
6.6.2.3 Une unité se déplaçant sous des ordres généraux qui entre en contact avec l'ennemi (6.3.2) ou une unité qui peut être considérée comme ayant fini ses ordres courants doit adopter une défense par défaut ou entrer dans le statut sans ordre (6.3.4).

Un bon ordre peut répondre à quatre questions. QUAND, OÙ, QUI est censé faire QUOI. Si votre ordre peut - au moins dans votre propre esprit - répondre aussi à la question POURQUOI, vous êtes à peut près bon pour le service.

6.6.3 Retraite d'Urgence
Un commandant peut, indépendamment de son statut d'ordre, exécuter une retraite d'urgence. Il annule ainsi son ordre courant et recule. Le commandement doit être sous la menace d'être décimé ou détruit par une forte attaque, être sur le point d'être encerclé ou attaquant sous un feu meurtrier. Le choix du moment le plus approprié est entre les mains du joueur actif. Un commandement peut également être forcé d'exécuter une retraite d'urgence.
6.6.3.1 Les unités exécutant une retraite d'urgence acceptent immédiatement un ordre qui lui laisse au moins un tour pour se replier loin de la menace.
6.6.3.2 Pendant la phase de mouvement, le commandant du commandement qui se replie (ou le QG de corps pour les corps) doit se retirer au moins de 6 hexs mais peut se déplacer jusqu'à sa pleine capacité de mouvement si le joueur le souhaite.
6.6.3.3 Les unités du commandement doivent essayer de revenir dans le rayon de commandement (rappelez-vous que les rayons de commandement seront divisés par deux puisque le commandement recevra le statut sans ordre après une retraite d'urgence). Les unités hors de la chaîne de commandement ne peuvent pas demeurer en place comme en 6.11.4.
6.6.3.4 Une brigade sous des ordres indépendants se retire simplement de sa pleine capacité de mouvement.
6.6.3.5 La direction d'une retraite d'urgence n'est pas affectée par les règles normales de retraite (21.4) puisque c'est un mouvement volontaire. Le commandement qui se replie doit cependant faire de son mieux pour essayer de s'éloigner le plus loin possible de la menace qui a causé le retrait.
6.6.3.6 À la fin du mouvement, toutes les unités d'infanterie du commandement se repliant doivent faire un test de moral (21.2). Un échec du test provoque la perte d'un traînard pour l'unité.
6.6.3.7 A la fin de ce mouvement (d'un tour), le commandement reçoit le statut sans ordre (6.3.4). Tous les ordres qu'il a eus (admis ou en retard) quand le retrait est ordonné sont perdus. Un ordre en transit distribué par un aide de camp et qui arrivera dans ce tour est perdu, mais un ordre envoyé qui arrivera dans un tour futur pourra prendre cours.
6.6.3.8 D'autres retraites d'urgences peuvent être conduites si la sécurité du commandement est de nouveau menacé, avec comme seule pénalité les tests répétés de traînard.
6.6.3.9 Un commandant qui rate son lancé d'interruption d'attaque (6.7) doit exécuter une retraite d'urgence involontaire.
6.6.3.10 Un corps qui a son QG débordé a une obligation de retraite d'urgence.

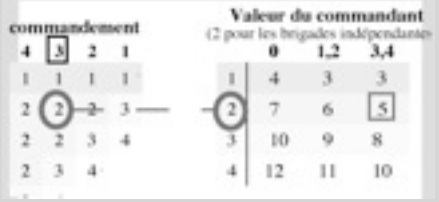
Oui, le retrait peut avoir lieu à travers la moitié d'une carte le long d'une route.

6.7 Interruption d'Attaque
L'interruption d'attaque représente l'échec de l'attaque dans l'esprit du commandant attaquant. Il est, beaucoup plus que le joueur, peu disposé à pousser son attaque jusqu'au dernier homme.

6.7.1 Si un commandant veut exécuter un ordre engager pendant le tour courant, il doit faire un test d'interruption d'attaque pendant la phase de commandement. Vérifiez l'interruption d'attaque pour le commandement exécutant l'ordre comme un ensemble, pas pour chaque unité secondaire (exemple : si un corps a un ordre d'attaque, le corps vérifie l'interruption, pas chaque division subalterne). Un joueur ne peut jamais volontairement rater un jet d'interruption d'attaque.

Exemple : Un corps composé de 3 divisions est sous un ordre engager. Dans la phase de commandement, le joueur doit vérifier l'interruption d'attaque. Il vérifie sur la table d'interruption d'attaque : le corps est composé de 3 unités secondaires (divisions) dont une est *Wrecked*.

La première table nous donne 2. C'est la rangée à employer sur la deuxième table et la valeur du commandant de corps nous donne la colonne. (La valeur du commandant de corps est de 4.)



Le résultat final est 5. Le joueur doit maintenant jeter deux dés et doit faire au moins 5, autrement une Interruption d'Attaque de corps se produira.

6.7.2 Procédure.
Consultez la table d'interruption d'attaque. Croisez la colonne indiquant le nombre d'unités secondaires *Wrecked* (21.6) dans le commandement et la ligne indiquant le nombre d'unités secondaires actuellement sous ses ordres (c.-à-d. comptez les unités attachées, mais pas les unités sous des ordres indépendants). Ce nombre indique la rangée à utiliser sur la plus petite table. Croisez ce nombre avec la colonne indiquant la valeur de commandement du commandement (les brigades indépendantes ont une valeur de commandement de 2). Le nombre trouvé est le chiffre minimum requis sur un lancé de deux dés pour réussir le test. Si le commandement passe le test, il continue à attaquer. S'il rate, le commandement doit arrêter l'attaque et exécuter une retraite d'urgence (6.6.3).

Note : Étant donné que la séquence d'Acceptation vient après le test d'Interruption d'Attaque, un commandant ne teste jamais pour l'interruption le premier tour sous de nouveaux ordres.

6.7.3 Les divisions et les brigades d'un corps opérant sur la carte avant l'arrivée de leur marqueur de QG de Corps vérifient en tant que corps l'interruption d'attaque. La taille de ce corps est déterminée en utilisant seulement les unités secondaires réellement sur la carte. Un commandement en renfort qui n'est pas encore entré sur la carte ne doit jamais jeter pour l'interruption d'attaque, indépendamment de ses ordres.

6.8 Ordres indépendants

Une unité secondaire d'un plus grand commandement peut recevoir un ordre indépendant. Un ordre indépendant est un ensemble séparé d'instructions pour cette unité secondaire qui la détache de son commandement parent, faisant de cette unité secondaire un commandement propre. Une fois que l'unité secondaire est détachée, elle est exempte de toutes les restrictions de la chaîne de commandement (6.11) de son ancien commandement parent.

6.8.1 Les divisions appartenant à un corps et les brigades n'appartenant pas à une division peuvent recevoir des ordres indépendants de cette façon. En outre, des brigades de cavalerie peuvent recevoir des ordres indépendants même si elles appartiennent à une division. À moins que ce ne soit indiqué dans les règles spécifiques de jeu, d'autres unités secondaires ne peuvent recevoir des Ordres Indépendants.

6.8.2 Un Ordre Indépendant est noté exactement comme ordre normal, désignant spécifiquement l'unité secondaire d'un commandement à laquelle il s'adresse. Une unité secondaire recevant des ordres indépendants est considérée comme un commandement séparé au moment où l'ordre est accepté, suivant ses propres ordres. Elle n'est pas affectée par les ordres donnés à son ancien commandement parent et vice-versa. Elle vérifie pour elle même l'Interruption d'Attaque, les Retraites d'Urgence, etc... Le transfert de l'unité secondaire (6.9) est la seule manière pour elle de rejoindre son commandement parent.

6.8.3 Une unité secondaire peut recevoir des Ordres Indépendants par des ordres normaux ou d'initiative. Des ordres normaux peuvent être donnés directement par le commandant d'armée ou en tant qu'élément d'un ordre donné pour son commandement parent. De tels ordres doivent passer par le procédé d'acceptation normal. Jusqu'à ce qu'il soit mis en application, l'unité secondaire reste sous les ordres de son commandement parent. Les ordres d'initiative sont mis en application immédiatement comme d'habitude. Les unités secondaires peuvent tester elles-mêmes pour l'initiative ou de l'avoir d'un commandant supérieur (commandant de corps pour les divisions, commandant de corps ou de division pour les brigades) pour que l'initiative leur donne des Ordres Indépendants.

Il est parfaitement légal de donner à chacune des divisions d'un corps des instructions séparées et un axe d'avance SANS que ses divisions ne deviennent des commandements indépendants. Des unités secondaires avec des instructions spéciales, mais sans Ordres Indépendants, font toujours partie de leurs corps parent et doivent toujours tracer le commandement vers le QG de corps comme d'habitude. Si une unité secondaire reçoit un Ordre Indépendant en tant qu'élément d'un ordre à son commandement parent, ceci devrait être clairement énoncé dans l'ordre.

6.9 Transferts d'unité secondaire

Des unités secondaires peuvent être transférées entre les commandements. (Unité secondaire ? Voir l'encadré à droite.) Des divisions ou des brigades peuvent être transférées entre les corps, des brigades entre les divisions. Des unités indépendantes pourraient être transférées à un commandement parent. Seules des unités secondaires qui commencent indépendantes ou qui sont autorisées à recevoir des Ordres Indépendants peuvent être transférées. Pour transférer une unité secondaire, un ordre doit être donné (par le commandant d'armée ou par Initiative) à l'unité secondaire qui doit être transférée, en indiquant simplement quel commandement elle doit rejoindre. Quand l'ordre est mis en application, l'unité secondaire est considérée comme ayant reçu des ordres de mouvement vers sa nouvelle formation parente. Une fois dans le rayon de commandement de son nouveau commandant, la formation fonctionne normalement comme une unité secondaire du nouveau commandement parent (division d'un corps, une brigade d'une division etc.) auquel elle est assignée.

Définitions d'Unité Secondaire (6.7)

Corps : Chaque division (et brigade n'appartenant pas à une division) compte en tant qu'unité secondaire. Si le commandant d'origine du corps est tué, blessé ou affecté pendant le jeu à un nouveau commandement plus élevé, il comptera comme une unité secondaire *Wrecked*.

Division : Chaque brigade compte comme une unité secondaire. Si le commandant divisionnaire est tué, blessé ou affecté à un nouveau commandement plus élevé, il compte comme une unité secondaire additionnelle *Wrecked* pour cet ordre uniquement. Une fois que la Division interrompt un attaque ou qu'elle reçoit de nouveaux ordres, le commandant remplaçant est traité en tant que le commandant "original" de la division pour tous les buts.

Brigade : Une brigade est considérée comme ayant seulement une unité secondaire (elle-même). Si elle est *Wrecked*, comptez là comme ayant 1 unité sur 1 *Wrecked*.

L'artillerie n'est jamais comptée pour les calculs d'unité secondaire.

6.10 Les Unités de QG

Les unités de QG représentent l'état major d'un corps ou d'une armée. Elles ont la même valeur de mouvement que les commandants, ne comptent pas pour l'empilement, ne peuvent pas être visées par un tir et ne sont pas affectées par les résultats de moral. Un QG dans une pile qui retraite peut le faire avec elle à la discrétion du joueur. Les divisions et les brigades indépendantes n'ont pas de QG.

A cette époque l'organisation des états major n'était pas moins réglée. Un état major pouvait être constitué par n'importe quoi. Du meilleur camarade de boisson du commandant et d'un couple de planton, à une petite ville mobile complète avec des cuisiniers, des serviteurs, des maîtresses, des bibliothèques portatives et une station de sémaphore. Le QG impérial de Napoléon était un grand appareil, mais il n'est rien face à la grande affaire qui a été de voyager avec Schwartzenberg en 1813, qui incluait un couple de la cour royale et la moitié des sangs bleus d'Europe.

6.10.1 Déplacement du QG

Un QG sans ordres spécifiques pour se déplacer "est fixé au sol". Il reste dans son hex à moins qu'il reçoive des ordres pour se déplacer, retraiter ou qu'il soit débordé. Le déplacement d'un QG de corps dépend des ordres de son corps. Si un corps a des ordres de déplacement, le QG peut se déplacer librement dans ces limites, autrement le QG de corps doit demeurer dans son hex. Un QG d'armée a besoin d'un ordre en personne le concernant pour se déplacer. Un ordre de mouvement donné à un QG d'armée doit être transmis en personne et est considéré comme un ordre général (le QG à une Valeur de commandement de 3.). Des ordres écrits ne peuvent pas être donnés à un QG d'armée se déplaçant jusqu'à ce qu'il arrive à sa destination finale, mais autrement il fonctionne normalement.

6.10.2 Débordement d'un QG.

Les QG de corps qui ne sont pas empilés avec une ou plusieurs unités de combat et qui ont des unités ennemies qui entrent dans leur hex se déplacent vers la pile amie la plus proche. Dans le tour suivant, le commandement entier doit exécuter une retraite d'urgence. Un QG d'armée qui est débordé doit se retirer d'au moins 6 hexs, mais peut se déplacer jusqu'à sa pleine capacité de mouvement si le joueur le souhaite. Il perd n'importe quel ordre de mouvement dont il attendait l'acceptation. Ceci ne cause pas une retraite d'urgence de l'armée, juste de l'embarras.

6.11 Commandement et contrôle des unités secondaires

Les unités secondaires d'un commandement doivent demeurer dans le rayon de commandement de leur commandant de division et/ou du QG de corps. Les unités dans la limite du rayon de commandement sont contrôlées, les unités en dehors sont hors contrôle. Une unité qui est contrôlée peut se déplacer et combattre suivant l'esprit de leurs ordres.

6.11.1 Rayon de Commandement.

Le rayon de commandement est vérifié à la fin de la phase de mouvement. Pendant la phase de mouvement, tous les commandants et les unités d'une formation doivent se déplacer de sorte qu'à la fin, ils terminent dans ce rayon (à l'exception indiquée en 6.11.4). Calculez les distances du rayon de commandement en hexs. Les dénivellations, les hexs de bois et de marais comptent pour deux hexs, à moins que traversés par des routes. Voir la case à droite pour les rayons exacts. Le rayon de commandement ne peut être tracé à travers les unités ennemies. Il peut l'être à travers une ZI.

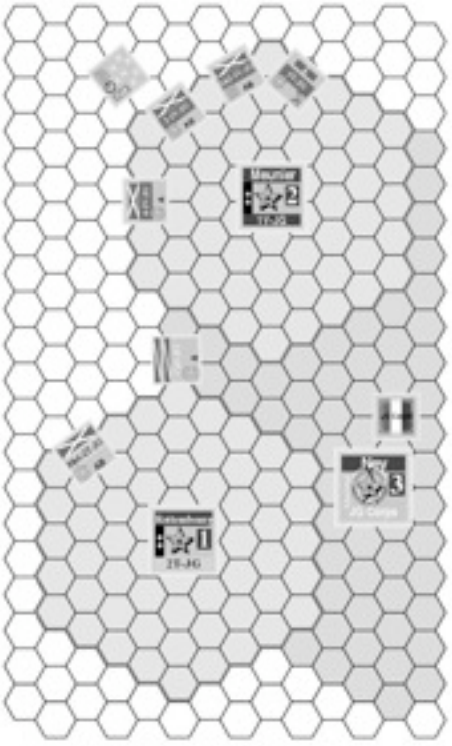
6.11.2 Les unités sont toujours contrôlées si elles occupent le même hex ou l'hex adjacent à leur commandant à moins qu'ils ne soient séparés par un côté d'hex infranchissable.

6.11.3 Si un commandement se trouve Sans Ordres, tous les rayons de commandement sont réduits de moitié. Les rayons de commandement sont également différents la nuit (27.2.1).

6.11.4 Une unité qui n'est pas commandée au début de son mouvement doit dépenser tous ses points de mouvement pour essayer de revenir dans le rayon de commandement ou doit rester sur place pendant toute la Phase de Mouvement. Le choix peut être modifié de tour en tour mais doit suivre les directives des ordres courants de l'unité. Si elle se déplace, l'unité doit prendre l'itinéraire le plus court, mais pas la formation la plus rapide pour revenir dans le rayon. Il n'y a pas de condition pour former une Colonne de Marche et de montrer vos arrières à l'ennemi quand une Ligne d'Arrêt à l'arrière serait plus sûre.

6.11.5 Les unités de cavalerie peuvent violer les règles du rayon de commandement en exécutant une charge de cavalerie. Voir 16.1.5 pour les détails.

6.11.6 Les unités d'artillerie hors du contrôle peuvent seulement faire des tirs d'opportunité. Elles ne peuvent pas faire des tirs de combat dans les phases de tir de combat.



Commandant de Corps avec deux divisions

Si vous trouvez ceci plus facile à se rappeler, tracez la distance en PMs de commandant. Comptez les routes en tant que 1 au lieu de 1/2. Le résultat est identique.

Rayons de commandement (6.11.1)

Les distances autorisées pour la Chaîne de Commandement dépendent de l'échelon des commandements en question.

Brigade : Les brigades appartenant à une division doivent être à moins de 4 hexs de leur commandant de division. Pour une brigade avec des extensions de ligne, uniquement un hex de la ligne de la brigade doit être à distance. Les brigades attachées directement à des Corps, sans appartenir à une division, doivent être à moins de 8 hexs du QG de Corps.

Division : Les commandants des divisions appartenant à des Corps doivent être à moins de 8 hexs du QG de Corps. Ceci signifie que la chaîne de commandement pourrait se prolonger de 8 hexs entre un QG de Corps et un commandant de division et encore 4 hexs de plus vers une brigade de ce commandant de division.

Artillerie : Les unités d'artillerie assignées à une division doivent être à moins de 4 hexs de ce commandant de division. L'artillerie appartenant à des Corps doit être soit à moins de 4 hexs de n'importe quel commandant de Division de celui ci, ou à moins de 8 hexs du QG de Corps. L'artillerie assignée directement à une armée doit être à moins de 4 hexs de n'importe quel commandant de Division de l'armée, à moins de 8 hexs de n'importe quel QG de corps ou à moins de 8 hexs du QG d'armée.

7.0 Taille des Unités

Les unités d'infanterie et de cavalerie mesurent leur taille par leurs niveaux de force, s'échelonnant de C (le plus petit) à AAA. Les unités d'artillerie mesurent leur taille par des points de canons s'échelonnant de 1 à 5. Les tirailleurs sont de force complète ou réduite. Les commandants et les QGs ne s'inquiètent pas de la taille.

7.1 Niveaux de force de l'infanterie et de la cavalerie

La taille des unités d'infanterie et de cavalerie est mesurée par des niveaux A, B et C. Une unité de niveau A a approximativement 1500 hommes pour l'infanterie ou 1000 hommes pour la cavalerie. Le niveau de force B est la moitié de la taille du niveau de force A et le niveau de force C est la moitié de la taille du niveau de force B. Au-dessus du niveau de force A, une unité peut être AB, AA, AAB et AAA (la plus grande). Le niveau de force peut être considéré comme une « marque significative » de la taille de l'unité, la taille exacte est indiqué sur les tables de perte. À gauche de chaque ensemble de carrés se trouve le niveau courant de la force d'unité.

7.1.1 Un A=2B, un B=2C et un A=4C. Par conséquent, une unité de niveau de force AB avec une ligne se prolongeant dans deux hexs différents aurait un B dans chacun des trois hexs occupés. En outre, une pile de deux unités de niveau de force B aurait une force totale de A. Notez qu'une unité de force B et de force C empilée ensemble a toujours une force totale de B, puisqu'il n'y a pas de force intermédiaire entre A et B.

7.1.2 Pour ceux qui souhaitent utiliser les marqueurs de niveau de force pour marquer les niveaux sous le pion de l'unité quand elles sont au-dessous du niveau de force A et n'importe quelles unités sans marqueur de niveau de force sont au moins de niveaux de force A. Les marqueurs de niveau de force, B et C, remplissent une fonction semblable aux marqueurs numériques de pas utilisés dans d'autres jeux. Le niveau courant de force peut également être trouvé sur les tables de pertes.

7.1.3 La force de départ d'une unité se voit sur son pion. Dans certains jeux, des scénarios spécifiques peuvent indiquer que des unités commencent avec une force réduite. Dans ces cas, la force de départ de l'unité est indiquée sur la table de perte. Marquez les pertes et/ou les traînards permanents indiqués.

7.2 Points d'Artillerie

Les unités d'artillerie mesurent leur taille par des points de canons, chaque point représentant approximativement 3 canons (selon le calibre). Une unité d'artillerie peut avoir de 1 à 5 points de canons. La pleine force d'une unité d'artillerie est indiquée sur son pion. Si la force est réduite par le combat ou par des batteries détachées, marquez-les avec un marqueur de point de canons égal au nombre de points de canons restant dans l'unité.

7.3 Force des Tirailleurs

Les unités de tirailleurs ont deux niveaux de force, complets et réduits. Le recto d'un pion de tirailleurs montre l'unité à pleine force, le verso montre la force réduite.

7.4 Comparer la taille

Le combat rapproché et la charge de cavalerie exigent que vous compariez la taille de l'attaquant et du défenseur. Utilisez les niveaux de force, pas le nombre réel de cases sur les tables de pertes pour les comparer, de sorte qu'une unité de force AB soit plus grande qu'une unité de force A. Qu'une unité de force AA soit deux fois plus grande qu'une unité de force A. Les piles sont ajoutées ensemble selon 7.1.1. L'artillerie (toute taille) et les tirailleurs (complets et réduits) ou n'importe quelle combinaison de ces derniers empilés ensembles sont considérés comme de taille C.

Les niveaux de force sont appropriés dans le combat rapproché, où il y a un modificateur pour être le double de la taille de votre adversaire : chaque autre niveau de force est (au moins) deux fois la taille d'une unité C, n'importe quel niveau de force que débute avec un A est (au moins) deux fois la taille d'une unité B. Les unités AAA, AAB et AA sont (au moins) deux fois la taille d'une unité A, et seulement les unités AAA sont deux fois plus grandes qu'une unité AB. Compris la ?

8.0 Formations

Les unités de combat peuvent avoir différentes formations, chacune avec ses propres avantages et désavantages. Les coûts de mouvement du terrain et les caractéristiques de combat sont différents pour les diverses formations. Les diverses tables en donnent les détails.

8.1 Formations disponibles

Aucune unité ne peut jamais se trouver dans plus d'une formation à la fois, voir l'encadré à droite. La plupart des formations sont indiquées sur le pion (la colonne et la ligne, en batterie *(unlimbered)* et attelée *(limbered)*, prête *(ready)* et épuisée *(Blown)*, etc.). Quelques formations, telles que le carré et la déroute, exigent un marqueur additionnel pour l'indiquer.

Les formations disponibles (8.1)

Les unités d'**Infanterie** peuvent adopter les formations de ligne, de colonne de marche, de colonne de combat et de carré.

Les unités de **Tirailleurs** sont toujours dans la formation "Tirailleur" (sauf si en déroute).

La **Cavalerie** est « prête » ou « Blown »

L'**Artillerie** est « attelée » ou « en batterie ».

Tous ces types d'unités peuvent être dans la formation Déroute, qui est également un état de moral (21.1).

8.2 Changement de Formation

Les unités changent de formation normalement en dépensant les points de mouvement nécessaires pendant la phase de mouvement. Les coûts de changement de formation sont indiqués sur la table de coût de mouvement.

8.2.1 Les changements de formation peuvent déclencher un tir d'opportunité (17.4). Changer de formation, rallier une unité du statut déroute à désorganisé, récupérer une unité de cavalerie de formation *Blown* à prête ou une formation en carré pendant le combat rapproché, ne déclenchent pas un tir d'opportunité.

8.2.2 Quand une unité modifie sa formation, elle doit normalement maintenir son orientation. L'artillerie en batterie et attelée peut librement changer son orientation de 180 degrés sans coût additionnel de PM. Les unités avec 6 hex de front ou de front arrière (des unités en Carré ou en déroute) peuvent choisir n'importe quelle orientation quand elles prennent une formation ou sans orientation complète.
8.2.3 Une unité en Ligne avec des Extensions de Ligne (13.0) qui souhaite changer de formation pour passer en Colonne doit rétracter ses prolongements avant de pouvoir modifier sa formation.

8.3 Carré

Les unités d'infanterie peuvent former des Carrés pour se protéger contre la cavalerie. Seules les unités d'infanterie en ligne ou en colonne et leurs extensions peuvent former un Carré. L'Extension de Ligne forme un Carré indépendamment de leur unité parente. Toutes les unités d'infanterie dans une pile doivent former un Carré dès qu'une unité de cette pile forme le carré.

8.3.1 Former le Carré

Les unités peuvent former un Carré quand leur hex devient la cible d'une charge de cavalerie (Régulière ou de Réaction) ou comme un changement régulier de formation pendant le mouvement.
8.3.1.1 Les unités d'infanterie se formant en Carré en tant que mouvement dépensent comme d'habitude le coût en PM pour un changement de formation. Les unités formant un Carré pendant une charge de cavalerie le font automatiquement, sans dépenser de PM, mais ceci met fin au mouvement de l'unité.
8.3.1.2 Les unités en DG et en déroute ne peuvent pas former de Carré mais les unités peuvent rester en Carré si elles deviennent DG quand elles sont en Carré. Les Carrés qui déroutent entrent naturellement en formation Déroute.

8.3.2 Mouvement en Carré
Les unités en formation en Carré peuvent se déplacer d'un seul hex dans n'importe quelle direction si elles commencent la phase de mouvement en Carré, mais doivent passer un test de moral (21.2) pour le faire. Si la pile passe le test, déplacez la d'un hex. Si la pile rate le test, les unités essayant le mouvement deviennent DG et passent en formation en Colonne. Une unité se déplaçant de cette façon est considérée comme ayant dépensé tous ses points de mouvement et ne peut pas se déplacer davantage. Ce mouvement peut seulement avoir lieu en terrain clair et ne peut jamais être utilisé pour engager un combat rapproché.

Contrairement à ce que quelques wargames pourraient vous faire croire, les carrés ne se déplaçaient pas sur le champ de bataille. Déplacer un bloc si massif de personnes n'a pas été fait alors que sous l'attaque et avec un côté de ce carré se déplaçant en arrière comme une sorte de crabe surréaliste à 1600 pieds. Au lieu de cela tout le monde faisait face dans la même direction pour se déplacer sur des courtes distances entre des haltes pour refaire les rangs.

8.3.3 Sortir du Carré
Les unités peuvent volontairement quitter la formation en carré pendant le mouvement en effectuant un changement normal de formation.
8.3.4 Une unité en carré qui est attaquée dans un combat rapproché transforme automatiquement sa formation en colonne (ou en ligne dans le cas d'une unité avec une extension de ligne) et voit son état de moral réduit de 1 niveau. Voir 15.4.5 pour les détails.

8.4 Colonnes de Combat et de Marche

Il y a deux types différents de formations en colonne dans le jeu, les colonnes de marche et les colonnes de combat. Les colonnes de marche sont sévèrement handicapées dans le combat rapproché alors que les colonnes de combat offrent des avantages de combat en comparaison de ligne. Quelques nations utilisent les colonnes de marche alors que d'autres utilisent les colonnes de combat. Aucune unité ne peut utiliser les deux formations, c'est l'une ou l'autre. Les règles spécifiques de jeu indiqueront quelles unités utilisent les colonnes de combat, tous les autres utilisent les colonnes de marche.

JEUX PLUS ANCIENS
Austerlitz et Marengo : Seulement les unités françaises peuvent se former en colonnes de combat.
Aspern-Essling : Les Français utilisent les colonnes de combat. Les Autrichiens utilisent les colonnes de combat, mais les unités autrichiennes en colonne de combat n'ont que 7 PM au lieu de 8, excepté en utilisant le mouvement par route (cette règle remplace la règle massive de colonne dans les règles spécifiques de jeu). Ne gardez pas les PM partiel quand la formation change, simplement continué d'avancer jusqu'à ce que vous ayez employé le maximum de la formation dans laquelle vous êtes.

8.4.1 Quand une règle se réfère seulement à la colonne, elle s'applique également aux colonnes de combat et aux colonnes de marche. Une en colonne est toujours considérée comme étant du type de colonne qu'utilise sa nationalité.

Exception 1 : Les unités en colonne de combat qui traversent un pont et engagent directement un combat rapproché sont considérées comme étant en colonne de marche pendant ce combat. Une unité en colonne de combat qui vient juste de franchir un pont est considéré comme étant en colonne de marche pour la charge de réaction de cavalerie.

Exception 2 : Dans un combat en village, les colonnes de marche combattantes sont traitées comme des colonnes de combat, voir 19.4.

8.4.2 Si une colonne de marche est l'unité de tête dans un combat rapproché ou une charge de cavalerie, l'adversaire ignore toutes les victimes ou traînards permanents résultant du combat, seul le résultat de moral est mis en application. Les unités en colonne de marche peuvent toujours engager un combat rapproché, mais ceci n'est recommandé uniquement que comme une mesure désespérée (pour franchir un pont défendu, par exemple).

9.0 Empilement

L'empilement est le placement de plus d'une unité dans un hex. L'empilement indique principalement quelle unité prend des pertes en premier dans un combat. Les piles peuvent être permutées à tout moment pendant une phase de mouvement du joueur.

9.1 Pas plus de trois niveaux de force A, 10 points de canons et un marqueur de tirailleur à pleine force ne peuvent se trouver dans un hex en même temps. Les limites d'empilement s'appliquent à chaque catégorie séparément. Les limites d'empilement sont vérifiées à la fin de n'importe quelle phase où des mouvements ou des retraites sont possibles. Les unités peuvent temporairement être surempilées pendant un mouvement. Pendant un combat rapproché et une charge de cavalerie, chaque côté peut empiler dans l'hex jusqu'à la limite d'empilement.

9.2 Si un hex surempilé est découvert, la pile voit son état de moral réduit de 1. Les hexs surempilés doivent être rectifiés pendant la prochaine phase de mouvement amie. Les unités en déroute peuvent se déplacer d'un hex pour accomplir ceci. Répétez si nécessaire.

9.3 Les unités peuvent se déplacer comme une pile tant que la capacité de mouvement de chaque unité n'est pas dépassée. La dépense en PM reste indépendante pour chaque unité dans la pile. L'empilement et le désempilement n'a pas d'effet sur le mouvement ou de coût pour les PM, excepté pour le mouvement par route (12.5).

9.4 Les piles ne peuvent avoir qu'un seul état de moral, identifié par un marqueur de moral placé au sommet. Quand des unités dans différents états de moral sont empilées à la fin du mouvement ou d'une retraite, elles adoptent le plus mauvais état de moral de cette nouvelle pile.

Note : L'infanterie et la cavalerie peuvent s'empiler librement.

Ceci signifie que vous pouvez grouper 4500 soldats, trente canons avec leurs équipages, artilleurs, les avant-trains et les chariots de transport et encore 100-200 tirailleurs dans une place de 200 x 200 mètres. Cela ne sera pas pratique, mais cela fonctionnera. En quelque sorte.

10.0 Orientation

Toutes les unités doivent être disposées dans leur hex pour faire face à un coin d'hex. Toutes les unités dans un hex doivent être orientées dans la même direction, excepté les unités avec 6 hexs de front ou de front arrière. L'orientation définit l'avant, les flancs et l'arrière d'une unité, ce qui affecte son mouvement et son combat. Voir l'encadré à droite.

Orientations (10.0)
Les unités suivantes
ont une orientation **standard** :
La Ligne
La Colonne,
La Cavalerie (Prête et Blown),
L'Artillerie (Attelée et en batterie).
orientation **de 6 hex de front** :
L'Infanterie en Ligne dans un hex de Ville/Village,
Les Tirailleurs,
Le Carré.
orientation de **front arrière** :
Les unités en déroute.
pas d'orientation :
Les Commandants, les QGs.

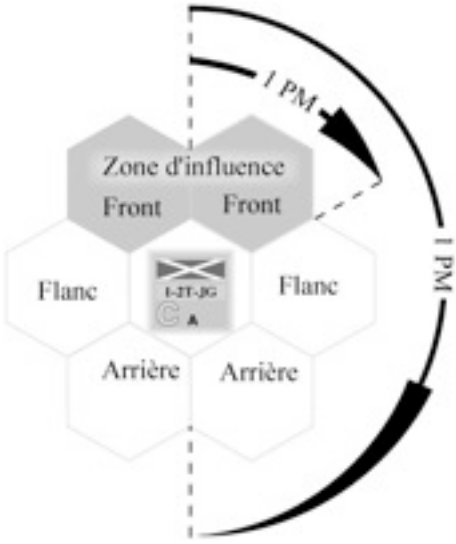
10.1 Changer d'orientation

10.1.1 Pendant le mouvement, les unités doivent payer 1 PM pour modifier l'orientation d'un coin à un coin adjacent.

10.1.2 Une unité (de tout type ou formation) peut tourner de 180 degrés pour le coût de 1 PM.

10.1.3 Les orientations peuvent être changées à volonté à la fin de n'importe quelle retraite exigée sans coût en PM. Les unités des joueurs exécutant un combat rapproché ou une charge de cavalerie peuvent changer d'orientation gratuitement à la fin de cette action.

10.1.4 Les unités avec des orientations de 6 hexs de front ne dépensent jamais de PM pour changer d'orientation. Des unités en Ligne entrant dans un hex de ville/village changent pour une orientation de 6 hexs de front sans payer de PM (cela est inclus dans le coût en PM du terrain). Des unités en Ligne sortant d'un tel hex sont orientées dans le sens de leur déplacement.



11.0 Zones d'Influence

Les unités d'infanterie (uniquement) exercent une zone d'influence (ou de ZI) dans les hexs adjacents à leurs côtés de front. Dans ces hexs, elles ont une capacité limitée d'affecter les opérations ennemies au delà du niveau représenté par le combat rapproché. Les unités de cavalerie et d'artillerie ont leur propre façon de réagir au mouvement ennemi à moins de 3 hexs. Voir la charge de réaction (16.5) et le tir d'opportunité (17.4).

11.1 Limites de la ZI

Les zones d'influence ne s'étendent pas dans ou à travers le terrain interdit, dans du terrain fortifié, dans les hexs de ville/village ou dans les hexs occupés par d'autres unités amies.

11.2 Absence de ZI

Les unités d'infanterie en Colonnes de Marche, les unités désorganisé et en déroute n'ont pas de ZI.

11.3 Réduction du moral

Une unité essayant de conduire des opérations dans une zone d'influence ennemie peut voir son état de moral réduit.

11.3.1 La réduction du moral se produit quand

- Une unité essaye de se déplacer directement d'un hex de zone d'influence ennemi à un autre.
- Une unité change de formation dans une zone d'influence (y compris la formation en carré pour réagir à une charge de cavalerie).
- Une unité qui retraite d'un hex de ZI directement dans un autre.

11.3.2 Une unité qui subit une réduction de moral voit son état de moral baisser de 1 (les unités en *Blood Lust* deviennent normales, les unités normales deviennent choquées (Sh) etc..). Si en se déplaçant une unité devient DG, quelque soit la raison, ses points de mouvement restant sont divisés par 2. Si l'unité qui se déplace part en déroute, son mouvement s'arrête et elle retraite comme par la 21.4.

La ZI représente tous les roulements des salves et les techniques semblables employées par l'infanterie aussi bien que la menace d'une attaque. Ce n'est pas que beaucoup ce soient inquiétés, mais vous préférez maintenir votre distance juste pour plus de sûreté. Il n'y avait pas pour les tirs d'infanterie des concepts tels que "fixation" ou "suppression" pendant cette période. Pour "fixer" une infanterie formée, gardez la occupée. Sinon, vous devriez la charger.

11.4 Ralliement
On ne permet pas à des unités dans une ZI ennemi de se rallier (21.5).

12.0 Mouvement

Pendant chaque phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités. Chaque unité est déplacée individuellement ou en tant qu'élément d'une pile en tenant compte des PMs restant de chaque unité. Le mouvement doit suivre un chemin d'hexs contigus sur la grille d'hex.

12.1 Comment déplacer des unités

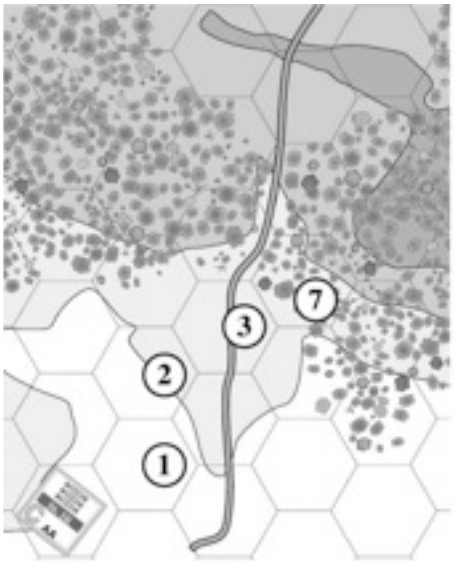
Le joueur actif peut déplacer, comme il le désire, toutes, certaines ou aucune de ses unités.
12.1.1 Les unités peuvent seulement entrer dans les hexs de front pendant le mouvement. Les unités avec une orientation avant totale peuvent entrer dans n'importe quel hex et payent le coût normal en PM pour le faire. (Exception : Les Carrés peuvent uniquement se déplacer d'un unique hex. Voir 8.3.2.)
12.1.2 Utilisez les points de mouvement pour calculer le déplacement. Chaque unité dépense des PMs pour chacun hex traversé ou pour le côté d'hex franchi selon la table de mouvement. Gardez le total des points de mouvement qu'une unité dépense tout en la déplaçant. Si une unité devient désorganisée pour quelque raison pendant le mouvement, divisez par deux les points de mouvement restants.
12.1.3 Chaque unité a une capacité de mouvement basée sur son type et sa formation. Le nombre de points de mouvement que l'unité peut dépenser dans la phase de mouvement est indiqué sur la table de mouvement
12.1.4 Les capacités de mouvement sont complètement indépendantes pour chaque unité et les dépenses d'une unité n'affectent pas les autres. Des points de mouvement ne peuvent pas être sauvegardés pour une future utilisation.
12.1.5 Une unité qui n'a pas dépensé de point dans cette phase de mouvement mais qui a un nombre de point insuffisants pour entrer dans un hex adjacent peut toujours se déplacer d'un hex (à moins que ce soit de l'artillerie attelée ou une déroute). Ce mouvement ne peut avoir lieu dans ou à travers un terrain interdit et utilise toute la capacité de mouvement de l'unité. Une unité se déplaçant de cette manière réduit son état de moral de 1 (de normale à choqué (Sh)). Les unités ne peuvent engager un combat rapproché de cette manière.

12.2 Effets du terrain sur le mouvement

Selon la table de mouvement, chaque hex et côté d'hex dans le jeu coûtent un nombre variable de PM pour y entrer ou le franchir. Une unité qui se déplace doit payer le coût total exigé avant d'entrer, à moins d'utiliser l'exception en 12.1.5 "un hex de mouvement".
12.2.1 Un côté d'hex qui doit être traversé et qui n'est pas annulé par une route augmente le coût total de l'hex qui a été franchi.
12.2.2 Les unités ne peuvent pas entrer ou traverser des hexs interdits.
12.2.3 Les hexs de forêt affectent le mouvement s'ils contiennent des symboles de forêt dans n'importe quelle partie de l'hex.
12.2.4 Aucune unité ne peut se déplacer, charger ou retraiter en dehors d'un terrain où elle ne pourrait pas se déplacer ou charger. Par exemple, une unité de cavalerie ne peut pas entrer dans un hex de marais par une route et puis se déplacer/charger hors de cet hex « hors-route » par les bords d'hex marécageux.
12.2.5 Une unité peut devenir choquée (Sh) ou désorganisée en entrant dans certains types de terrains comme indiqué sur la table de mouvement. Ces résultats sont seulement mis en application si l'unité est actuellement dans un état de moral supérieur. Si elle est dans le même état ou dans un état de moral plus mauvais, le résultat n'a pas d'effet additionnel. Si un tel mouvement fait subir à une unité une réduction du moral (par exemple en se déplaçant à travers un affluant tout en étant dans une ZI) la dégradation de moral se fait d'abord.
12.2.6 Le nombre de niveaux d'élévation dans un hex détermine l'inclinaison de la pente. Un hex avec deux niveaux d'élévation est une pente. Un hex avec trois niveaux d'élévation est un hex de pente modérée. Un hex avec quatre niveaux d'élévation est une pente escarpée. Un hex avec cinq niveaux d'élévation est une pente infranchissable – un terrain interdit. Le coût du terrain pour des pentes est calculé en plus des autres coûts de terrain et est payé en dépit de la direction d'entrée dans l'hex de l'unité.

12.3 Restrictions au mouvement

12.3.1 Les unités ne peuvent pas entrer dans des les hexs occupés par l'ennemi si ce n'est pour résoudre des combats rapprochés (15.1.4) ou des charges de cavalerie (16.1).
12.3.2 Seules des unités amies peuvent se déplacer pendant la phase de mouvement. Des unités ennemies peuvent être forcées à une retraite suite à un résultat de combat ou peuvent conduire une charge de réaction ; ce n'est pas intrinsèquement un mouvement.
12.3.3 Une unité ou une pile ne peut pas se déplacer dans un hex s'il n'a pas assez de PMs pour se mettre dans le même sens que le reste des unités déjà présentes. Le joueur doit rectifier la pile finale afin de s'assurer que toutes les unités aient la même orientation. Des unités avec des orientations avant totales sont ignorées pour cette règle. La règle 12.1.5 peut être utilisée pour rectifier l'orientation dans le cas où il n'y aurait pas assez de PMs pour le mouvement et pour changer l'orientation.



L'infanterie en colonne se dirige vers les collines.

Note : Les unités de cavalerie peuvent dépenser tous leurs PMs et toujours accomplir leur trois hexs de Charge de Cavalerie.

JEUX PLUS ANCIENS

Austerlitz emploie un modèle différent, « un gâteau à couches », pour dépeindre l'altitude. Les changements d'altitude, les pentes et les pentes raides sont représentés par les côtés d'hex. Payez le coût pour franchir le côté d'hex, en plus du terrain de l'hex. Employez toujours le plus mauvais type de terrain au cas où un côté d'hex serait un changement d'altitude et une pente.

Si vous pensez qu'il est étrange que le déplacement le long d'un flanc de coteau soit aussi cher que de se déplacer sur la hauteur. Rappelez vous que ces unités se déplacent dans des formations énormes. Alors garder la formation tandis qu'elles se déplacent sur une pente est encore plus dur que de la monter ou de la descendre. En outre il est bon de noter, juste pour la comparaison, qu'il serait difficile de franchir un hex de pente raide même avec une voiture moderne à quatre roues motrices ou un véhicule chenillé.

12.3.4 Sauf indication contraire dans les règles spécifiques de jeu, les unités ne peuvent pas sortir de la carte. Les unités d'infanterie forcées à sortir de la carte ont tous leurs cases restantes de force sur la table de pertes cochées comme des traînards. On élimine les autres unités.
12.3.5 L'artillerie en batterie ne peut pas se déplacer, mais peuvent dépenser des PMs pour changer sa formation ou sa orientation.
12.3.6 Les unités en déroute ont une capacité de mouvement de 0 et peuvent se déplacer uniquement par retraite.

12.4 Types de mouvements spéciaux

La cavalerie et l'infanterie ne se déplacent pas à "double vitesse par route" parce que les routes ne sont pas assez larges pour tout le trafic que vous voudriez utiliser. Le plus souvent les canons, les chariots de munitions et les ambulances monopoliseront les routes et les pistes et les combattants avanceront parallèlement à la route ou ils seront mélangés avec le reste du trafic.

12.4.1 Retrait en ligne
Les unités d'infanterie en formation en ligne peuvent faire un retrait dans un hex adjacent (y compris de flanc ou arrière) sans changer d'orientation. Ce mouvement exige toute la capacité de mouvement. Ceci ne peut pas être combiné avec la 12.1.5 (désolé, pas de recul dans un combat rapproché).

12.4.2 Mouvement en carré
Les unités en carré peuvent se déplacer d'un seul hex, voir 8.3.2.

12.5 Mouvement sur route

Les unités peuvent obtenir des bénéfices de mouvement en utilisant les routes, même si la nécessité de maintenir une formation de combat à proximité de l'ennemi rendra les avantages moindres.
12.5.1 Une unité utilise le mouvement sur route en suivant le tracé de la route. L'unité paye le coût du mouvement sur route et ignore le coût en PM des autres terrains de l'hex ou de coté d'hex franchi. Les coûts de changements de front sont ignorés pendant le mouvement sur route.
12.5.2 Pour utiliser le mouvement sur route, un des hexs de front de l'unité doit faire face à un côté d'hex traversé par la route. Quand une unité souhaite commencer le mouvement sur route, elle doit dépenser les PMs pour faire face au prochain hex de la route si elle ne le fait pas déjà. Quand l'unité finit de se déplacer le long d'une route (parce qu'elle a fini son mouvement ou parce qu'elle commence son mouvement hors-route), elle fera face automatiquement à un de ses hexs de front en direction du prochain hex de la route.
12.5.3 Les unités ne peuvent pas utiliser le mouvement sur route pour entrer dans des hexs contenant des unités d'infanterie, de cavalerie, d'artillerie ou de chariot. Pour cela, elles doivent faire un mouvement hors-route. En outre, les unités se déplaçant sur la route ne peuvent pas se déplacer empilées avec d'autres unités de ces types.
12.5.4 Les unités d'infanterie doivent être en colonne pour utiliser le mouvement sur route.
12.5.5 Une unité ne peut engager un combat rapproché ou exécuter une charge de cavalerie quand elle utilise le mouvement sur route.

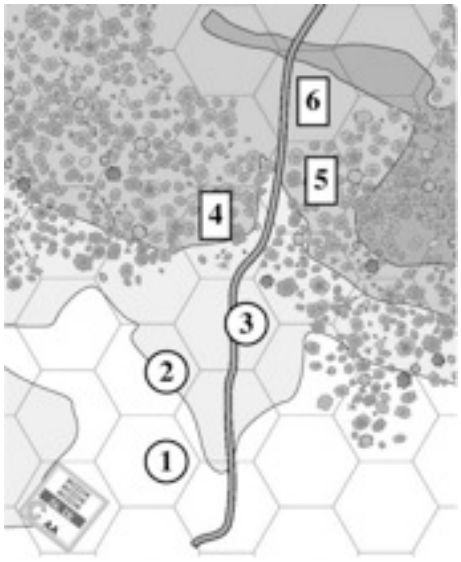
Exemple : Une unité d'infanterie en ligne entre dans un hex dégagé comportant une route (coût de 2 PM). Comme le joueur souhaite utiliser la route il change la formation de l'unité en colonne (1 PM, soit un total de 3 PM) et tourne l'unité pour faire face au sens de la route (1 PM, soit un total de 3 PM). L'unité peut maintenant dépenser 4 PM en mouvement sur route.

12.5.6 Marche Forcée
La marche forcée est une méthode pour augmenter la vitesse des unités tout en utilisant le mouvement par la route Il en coûtera des traînards potentiels.
12.5.6.1 Seule l'infanterie en colonne et non désorganisée peut utiliser la marche forcé. Les unités exécutant une marche forcée doivent utiliser le mouvement par la route.
12.5.6.2 Pour trois (3) points de mouvement supplémentaires testez le moral (21.2). Un test raté entraîne la perte d'un traînard pour l'unité.
12.5.6.3 Pour gagner une deuxième fois 3 PMs, testez encore les traînards selon la procédure décrite ci-dessus. Aucune unité ne peut gagner plus d'un total de 6 PMs en utilisant la marche forcé.
12.5.6.4 Les tirailleurs empilés avec des unités d'infanterie en marche forcée peuvent se déplacer tout au long de la distance et restent empilés même si ceci excéderait la capacité de mouvement du tirailleur. Les tirailleurs doivent rester avec l'unité d'infanterie pendant l'entièreté du mouvement. Les tirailleurs ne souffrent d'aucune pénalité pour accompagner une marche forcée.

Deux styles étaient surtout appréciés dans l'infanterie d'élite du 19ème siècle. C'était en premier lieu naturellement "la volonté indéfectible" du champ de bataille, la capacité de tenir absolument tout en étant martelé par l'artillerie. Le deuxième était la capacité de faire de longues marches (40 kilomètres) pendant des jours et d'arriver sans perdre de traînard.

12.6 Renforts

Les renforts arrivent à l'heure et dans l'hex d'entrée indiqué dans le planning d'arrivée pendant une phase de mouvement du joueur. Les joueurs ne peuvent en aucune manière retarder, ignorer, ou rediriger des renforts. Les renforts peuvent arriver dans n'importe quelle formation.
12.6.1 Faîtes entrer les renforts sur la carte comme s'ils formaient une longue colonne s'étendant en-dehors de la carte via l'entrée d'hex. Chaque unité supplémentaire entrant sur la carte a un peu moins de PMs à utiliser que celle avant lui. Parfois, cela peut prendre plus d'un tour pour faire entrer une colonne de renfort.
12.6.2 Si des unités ennemies bloquent une entrée d'hex indiquée l'unité de renfort est libre d'entrer par tout hex libre d'unités ennemies à 10 hexs ou moins de l'hex de l'entrée programmée, le long de n'importe quel bord de carte.
12.6.3 Si une unité appartenant à une plus grande formation arrive comme renfort, elle doit maintenir ses ordres courants jusqu'à ce qu'elle soit dans le rayon de commandement de sa formation parente, à moins que les ordres ne soient changés en utilisant l'initiative ou qu'un ordre venant du commandant d'armée soit accepté.



L'infanterie en colonne prend la route principale.

13.0 Ligne prolongée

La ligne prolongée permet à de grandes unités d'infanterie en ligne de couvrir une plus grande zone en déployant des bataillons dans les hexs adjacents. Les marqueurs de ligne prolongée sortent littéralement de leur unité parente (ou y retournent). La ligne prolongée se comporte exactement comme n'importe quelle autre unité de combat sauf que à la fin de chaque phase elle doit être à côté de leur parente avec leur flèche identifiant le parent, si possible.

13.1 Règles générales

13.1.1 Les lignes prolongées ont les mêmes caractéristiques de mouvement, de moral, de ralliement, de combat et de cible que n'importe quelle autre unité. Une ligne prolongée a le même niveau de moral et de statut détruit que son unité parente. Tant que les deux joueurs comprennent quelle ligne prolongée appartient à quelle unité parente, la “restriction de la flèche” n'affecte d'aucune manière les orientations d'une ligne prolongé.

13.1.2 Une fois créée, la ligne prolongée commence avec les mêmes orientations, points de mouvement restants et état de moral que son unité parente. Après leur création, cependant, elles enregistrent ces dernières indépendamment.

13.1.3 Générer une ligne prolongée

La ligne prolongée peut être générée à tout moment pendant le mouvement, tant que l'unité parente a encore suffisamment de points de mouvement pour le faire. Placez le marqueur de ligne prolongée dans un hex à côté de l'unité parente en faisant front dans la même direction, et dépensez 1 PM pour le parent et le prolongement. Le prolongement doit également dépenser le coût en PM de l’hex où il se place et doit aussi dépenser la valeur en PM du type de côté d’hex de terrain situé entre lui et l'unité parente. Ceci est considéré, dans tous les cas, comme un mouvement pour la ligne prolongée (par exemple pour la dégradation de moral dans un ZoI, charge de réaction et la règle 12.1.5).

13.1.4 Retirer la ligne prolongée

À tout moment pendant le mouvement, une ligne prolongée peut être retirée en payant le coût de l’hex de l'unité parente (plus la valeur de tout côté d’hex de terrain entre le parent et la ligne prolongé) + 1 PM. Si le prolongement avait moins de PM restants que le parent, utilisez les PMs restant de la ligne prolongé pour le parent. Deux lignes prolongées peuvent rejoindre la même unité parente simultanément pour ce coût de +1 PM. Si le parent et le prolongement sont dans le même hex, ne payez aucun coût de terrain, seulement le +1PM.

13.2 Restrictions aux lignes prolongées

Seules les unités d'infanterie en formation en ligne avec au moins un niveau de force B peuvent générer une ligne prolongée. Les tirailleurs, la cavalerie, et les unités d'artillerie ne peuvent pas générer de ligne prolongée. Les grandes unités (taille A ou supérieur) peuvent produire deux lignes prolongées. Aucune unité ne peut jamais avoir plus de deux lignes prolongées. Les marqueurs de ligne prolongée ne peuvent jamais s’empiler entre eux. Les niveaux de force doivent être divisés équitablement entre le parent et la ligne prolongée avec tout excès dans l’hex parent. Un prolongement doit être au moins de force C.

13.2.1 Une ligne prolongée ne peut jamais être en formation en colonne et l'unité parente ne peut jamais modifier sa formation en colonne tandis qu'elle a une ligne prolongée. La ligne prolongée PEUT former un Carré pendant une réaction à une charge de cavalerie.

13.3 Effets de la ligne prolongée

13.3.1 Les résultats de moral affectent uniquement le parent ou la ligne prolongée obtenant réellement le résultat. Exception : si n'importe quelle partie d'une unité prolongée est en déroute, l'unité entière doit se rallier dans l’hex parent et toute la pile est en déroute (et retraite, 21.4). Quand la ligne prolongée rejoint son unité parente, la pile adopte le plus mauvais état de moral et le plus faible nombre de points de mouvement restants de la ligne prolongée ou de l'unité parente.

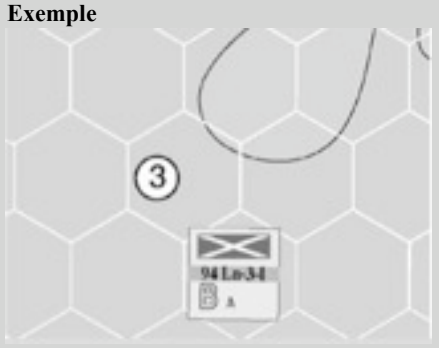
13.3.2 En soustrayant les pertes, appliquez toute les réductions requises de niveau de force pour l'unité comme si elle formait un ensemble. Redistribuez les niveaux de force équitablement entre l’unité parente et sa ligne prolongée. Si l'unité n'a plus assez de force pour supporter sa ligne prolongée, éliminez une ou plusieurs lignes prolongées jusqu'à ce que l'unité puisse encaisser le reste de pertes.

13.3.3 Il est possible qu'une ligne prolongée puisse subir un résultat de combat dû à un tir d’opportunité (17.4) ou à une charge de réaction (16.5) qui mettra fin à son mouvement et peut potentiellement lui causer une retraite. Si l'unité parente ne s'est pas encore déplacée, elle doit finir, si possible, son mouvement à côté de la ligne prolongée. Si l’unité parente s'est déjà déplacée (ou que l'unité parente échoue à se déplacer à côté de la ligne prolongée), la ligne prolongée est placée dans un hex à côté de l'unité parente, dans son état actuel de moral, à la fin de la phase de mouvement. Si la ligne prolongée est en déroute, elle est traitée selon 13.3.1.

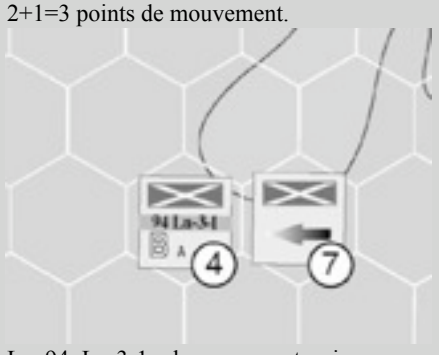
13.3.4 Situations exotiques.

Il est concevable que la ligne prolongée puisse s’arrêter dans des positions illégales qui ne seraient pas décrites ici. Dans ce cas, placez la ligne prolongée illégale à côté de l'unité parente et réduisez son état de moral de 1. Si l’unité parente ne se trouve pas sur la carte, une des lignes prolongées devient la nouvelle unité parente et résolvez la situation suivant la procédure décrite ci-dessus.

Exemple



La 94 Ln-3-1 se déplace en ligne. Pour entrer dans cet hex d’élévation cela lui coûte 2+1=3 points de mouvement.



Le 94 Ln-3-1 place une extension sur sa droite. Cela coûte 1 Pm pour l’unité parente (qui en a maintenant dépensé 4) et 2+1 (ligne et la côte) +1 (pour être “née”) =4. L’extension à dépensé 3+4=7 Pm et ne peut plus continuer à se déplacer. L’unité parente peut par contre continuer son déplacement, mais elle doit rester adjacente à son extension.

Le tour suivant, l’unité parente se déplace d’un hex (coût de 2) et aussi son extension (2+1 côte) = 3 PM)

Retirer l’extension coûte 1 Pm à l’unité parente et 1+2=3 à l’extension. Ainsi l’unité parente à dépensé 3 PM et son extension 6. L’unité parente est considéré avoir dépensé 6 PM.

14.0 Règles générales de combat

Chaque type d'unité a son propre type de combat lié à elle. Les unités d'infanterie attaquent en entrant dans les hexs contenant des unités ennemies, engageant un combat rapproché. La cavalerie attaque en exécutant des charges de cavalerie. L'artillerie et les tirailleurs peuvent tirer en phase de tir. Les tirailleurs peuvent également attaquer en combat rapproché dans certaines circonstances. Chaque type de combat est traité ci-après séparément, mais quelques règles s'appliquent à plus d'un type de combat.

14.1 Ligne de vue (LDV)

La ligne de vue (LDV) détermine si deux unités peuvent se voir l'une l'autre. Une LDV est importante pour le combat par tir d'artillerie et les charges de cavalerie, qui ne peuvent pas avoir lieu sans LDV.

14.1.1 Règles générales

Les unités ont une LDV entre elles (la LDV est dégagée) tant qu'elle n'est pas bloquée par le terrain ou des unités. Une LDV est bloquée par des hexs contenant des terrains tels que des bois et des villes/villages (indiqués en tant que terrains bloquants sur la table de mouvement), certaines types d'unités de combat et des hexs d'une élévation de niveau trop importante pour voir à travers.

14.1.1.1 Les unités ont toujours une LDV dégagée dans des hexs adjacents. Les éléments de terrain présents dans l'hex de la cible n'affectent jamais la LDV.

14.1.2 Détermination de la LDV

Déterminez la LDV en tirant une ligne droite à partir du centre de l'hex de l'unité vers le centre de l'hex cible. Les éléments de terrain dans les hexs franchis par la ligne droite peuvent bloquer la LDV. Si la ligne passe exactement le long d'un côté d'hex, les éléments de terrain dans l'un ou l'autre hex peuvent bloquer la LDV.

14.1.2.1 La carte utilise des lignes de contour qui suivent le terrain réel plutôt que la grille d'hex. Pour la LDV, les unités et le terrain sont toujours considérés comme occupant le niveau le plus élevé d'élévation dans l'hex.

14.1.2.2 Un terrain bloquant (référencé sur la table de mouvement) ajoute un niveau d'élévation à la hauteur d'un hex. Si la LDV traverse n'importe quelle partie d'un hex, pas simplement le symbole, les éléments de terrain peuvent bloquer la LDV. Les différentes constructions et les autres éléments de terrain moins importants non classifiés en tant que terrain bloquant n'affectent jamais la LDV.

14.1.2.3 Les unités situées entre les unités faisant feu et la cible (exceptés les tirailleurs, qui ne bloquent pas la LDV) ajoutent un niveau d'élévation au niveau d'un hex. Les tirailleurs ne bloquent jamais la LDV, mais ils peuvent empêcher les tirs d'artillerie, voir 24.2.4.

14.1.2.4 Quand il y a un doute, la LDV est bloquée.

14.1.3 Détermination de la LDV

14.1.3.1 L'observateur et la cible sont au même niveau d'élévation : Si tous les niveaux d'élévation ou éléments de terrain entre l'observateur et les hexs de cible sont les mêmes ou à des élévations inférieures, alors la LDV est dégagé. Si n'importe quel niveau d'élévation ou élément de terrain entre les hexs d'observation et de cible est à une élévation plus élevée, alors la LDV est bloquée.

14.1.3.2 L'observateur et la cible sont à des niveaux d'élévation différents : Si n'importe quel niveau d'élévation ou les éléments de terrain entre l'observateur et les hexs de cible ont une élévation plus élevée, alors la LDV est bloquée.

14.1.3.3 L'observateur et la cible sont à des niveaux d'élévation différents - en pente douce : Si l'observateur et la cible sont sur des élévations différentes, mais qu'une ligne d'élévations entre elles, se trouve à un intervalle d'un ou de plusieurs hexs et se trouve à égale distance (utilisez une règle graduée si les joueurs ne sont pas d'accord), la pente elle-même ne bloquera pas la LDV. Le terrain bloquant, comme indiqué sur la table de mouvement bloque toujours la LDV.

14.1.3.4 L'observateur et la cible sont à des niveaux d'élévation différents - en pente raide : Pour n'importe quelle autre situation où l'observateur et la cible sont sur des niveaux d'élévation différents et qu'un joueur croit que la LDV est bloquée, passez par le procédé suivant (une fois que vous aurez fait ceci un certain nombre de fois, vous vous sentirez à l'aise pour savoir quand une LDV est réellement libre ou bloquée et vous ne devrez seulement utiliser ce procédé que pour des cas litigieux) :

1) Trouvez le niveau d'élévation des hexs de l'observateur et de la cible, ainsi que la distance les séparant en hexs. Utilisez toujours le niveau d'élévation le plus élevé dans les hexs, sans se soucier de ce qu'il y a dans l'hex. Relevez les hexs de l'observateur et de la cible à leurs niveaux d'élévation et de distance correctes sur le graphique inclus dans les règles ou utiliser un papier millimétré.
2) Le propriétaire de l'unité de cible peut choisir un hex le long de la LDV dont il pense qu'il pourrait bloquer la LDV. Cet hex s'appelle l'hex controversé.
3) Trouvez le niveau d'élévation de l'hex controversé ainsi que la distance entre l'hex le plus haut et l'hex controversé. Relevez l'hex controversé à la bonne distance et au juste niveau d'élévation sur le graphique.
4) Tirez une ligne droite entre l'hex d'observation et l'hex de la cible sur le graphique. Si l'hex controversé est sur ou au-dessus de la ligne, la LDV est bloquée. Si l'hex controversé est au-dessous de la ligne, la LDV est dégagée. En cas de doute, la LDV est bloquée.

Il pourrait valoir la peine de se rappeler, que toutes ces questions de ligne de vue, dans ce jeu devraient être regardées en gardant deux choses à l'esprit. D'abord, les champs de bataille napoléoniens étaient couverts de fumée, vraiment beaucoup. D'innombrables commandants ont réussi à se faire tuer en essayant de voir ce qui était derrière ou dans cet écran de fumée. Ensuite, nous n'essayons pas ici de sélectionner une ligne de tir pour une arme antichar à haute vélocité. Nous essayons de trouver une avenue pour des canons de huit pour bombarder un mur de 100 mètres de large de soldats habillés en blanc et portant des plumes sur la tête. Nous essayons de nous assurer que l'itinéraire de notre charge de cavalerie est libre de ravin. C'est une toute autre question.

JEUX PLUS ANCIENS

Les niveaux de terrain deviennent des côtés d'hexs plutôt que des terrains dans l'hex. Un changement d'élévation dans la terminologie v1 = *Slope* dans la terminologie v3 (le côté d'hex a un changement d'élévation de 1 niveau). *Slope* dans la terminologie v1 = *Moderate Slope* dans la terminologie v3 (le côté d'hex a un changement d'élévation de 2 niveau). *Extreme Slope* dans le terminologie v1 = *Steep Slope* dans la terminologie v3 (le côté d'hex a un changement d'élévation de 3 niveau). Il n'y a pas de *Slope* infranchissable à Austerlitz.

14.1.4 Formule de la LDV (facultative)

Pour ceux qui préféraient utiliser une formule mathématique pour prévoir la LDV, plutôt que de tracer un graphique, voici la formule :

$$d(H-L)/D + L$$

Légende :

d = la distance de l'hex controversé à l'hex le plus bas.
H = l'élévation de l'hex le plus haut.
L = l'élévation de l'hex le plus bas.
D = la distance de l'hex le plus haut à l'hex le plus bas.

Si l'élévation de l'hex controversé est supérieure ou égale au résultat, la LDV est bloquée. Autrement, la LDV ne l'est pas.

14.1.5 Visibilité

La visibilité est donnée sur la piste des tours. Elle fait effet pour le tour seulement et représente la distance maximum en hexs que la LDV peut atteindre. Si le nombre n'est pas donné, la visibilité est illimitée. La valeur de visibilité représente une distance stricte en hexs : une visibilité de cinq hexs permet de voir à une distance de cinq hexs.

14.2 Unité de tête

Si une pile de plus d'une unité est engagée dans un combat, une unité de la pile doit être désignée comme l'unité de tête. L'unité de tête est utilisée pour déterminer les modificateurs de combat et de moral et c'est cette unité qui encourra des pertes. Pour un tir d'artillerie ou de tirailleurs, seule la pile ciblée a besoin d'une unité de tête. Dans les combats rapprochés et les charges de cavalerie, les deux côtés ont besoin d'une unité de tête.

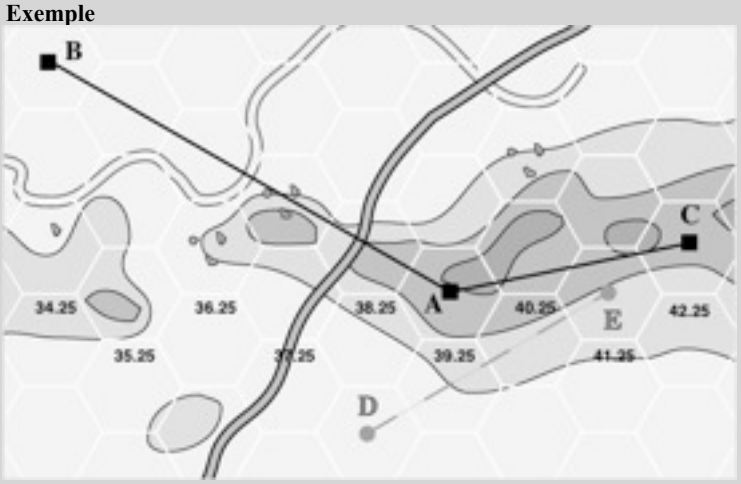
14.2.1 Normalement, l'unité non-tirailleur du dessus de la pile est l'unité de tête. Un tirailleur ne peut être une unité de tête que si elle est seule dans l'hex.

14.2.2 Quand l'artillerie exécute un tir d'opportunité (17.4), l'unité qui déclenche réellement le tir est l'unité de tête. Si une pile déclenche un tir d'opportunité, utilisez la 14.2.1 pour déterminer quelle unité dans cette pile est l'unité de tête.

14.2.3 Si l'unité de tête est éliminée pendant la résolution du combat, déterminez immédiatement une nouvelle unité de tête en utilisant les priorités ci-dessus. La nouvelle unité de tête est utilisée pour le reste de la résolution de combat.

14.2.4 Les unités d'artillerie et de tirailleurs peuvent choisir d'engager l'artillerie ennemie indépendamment de la position de la cible dans la pile. Dans ce cas, cette unité d'artillerie est l'unité de tête (mais voyez la 17.1.7 pour l'artillerie empilée avec des unités de moral supérieur).

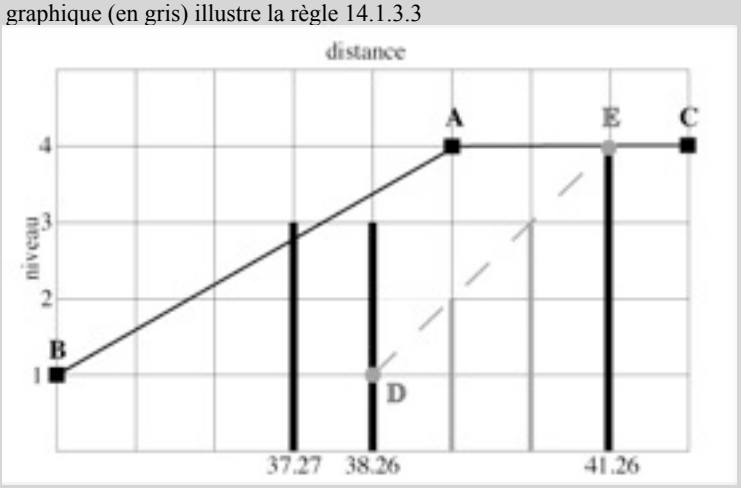
Exemple



Une unité d'artillerie dans l'hex A veut tirer sur l'hex C. Les hexs A et C sont de niveau 4. Les hexs dans la LDV (41.26) sont aussi de niveau 4, donc selon la 14.1.3.1, la LDV n'est pas bloqué entre A et C.

Pour illustrer 14.1.3.4, A veut tirer en B. B est un niveau 1, avec une distance de 5 hexs entre eux. Les hexs 37.27 et 38.26 sont de possible hexs de contention. Se sont tous les deux des niveaux 3, dans le bon écart entre A et B. Le graphique montre que l'hex 38.26 ne bloque pas la LDV, mais que l'hex 37.26 si.

Entre D et E les élévations sont à intervalle régulier (1 niveau par hex). Le graphique (en gris) illustre la règle 14.1.3.3



14.3 Lecture des tables de combat

Le résultat d'un combat peut donner des victimes permanentes, des traînards et une modification de moral. Ces résultats sont détaillés en 20.0. Sur les tables de combat, les résultats sont exprimés par un nombre, un nombre entre parenthèse et un M suivi d'un nombre positif ou négatif. Le premier représente le nombre de victimes permanentes, le second, le nombre de traînards et le dernier le changement de moral. Si un modificateur de la table de combat se rapporte à l'état d'une unité ou d'une pile, c'est le statut des unités du joueur qui importent, à moins que le modificateur ne mentionne spécifiquement les autres unités du joueur.

Exemple : Deux faibles unités d'infanterie et un tirailleur réduit souffrent un résultat stupéfiant de 3 (8) après avoir perdu un combat rapproché. L'unité d'infanterie de tête peut seulement prendre cinq pertes donc les 3 pertes permanentes plus les 2 traînards l'éliminent. La deuxième unité d'infanterie devient maintenant l'unité de tête et comme elle peut prendre 7 pertes avec une marge minimale, elle survit, subissant 6 traînards. Le tirailleur pourrait avoir été choisi pour absorber la 2ème perte permanente, mais dans ce cas-ci le joueur a décidé de maintenir ses plombeurs légers vivants.

15.0 Combat rapproché

Le combat rapproché est le mode d'attaque de l'infanterie. Ce type de combat couvre le tir de mousquet, l'assaut vers l'ennemi et le très rare combat à la baïonnette. Il est engagé pendant la phase de mouvement en entrant dans un hex occupé par l'ennemi. Dans la phase de combat rapproché, les combats rapprochés engagés sont résolus un par un dans l' ordre que l'attaquant choisit.

Procédure de base : Pendant la phase de mouvement, les unités d'infanterie et de tirailleurs engagent le combat rapproché en entrant dans un hex occupé par l'ennemi, en payant le coût en PM de l'hex +2 PM et terminent leur mouvement. L'artillerie en défense dans l'hex peut faire un tir d'opportunité s'il ne l'a pas déjà fait contre la pile en mouvement. Les deux joueurs vérifient si leurs troupes tiennent en place. Le résultat donnera une victoire de l'attaquant, une victoire du défenseur ou si les deux côtés tiennent, une fusillade. Chaque résultat a ses tables appropriées de pertes pour l'attaquant et le défenseur. Les pertes sont exprimées en pertes permanentes, en traînards et changement de moral. Ensuite, le perdant (ou l'attaquant, en cas d'une fusillade) retraite en dehors de l'hex et le combat rapproché se termine.

15.1 Engager un combat rapproché

Seule l'infanterie (et les tirailleurs à certaines conditions, voir 15.4.4) peut engager un combat rapproché. Toutes les unités du défenseur empilées dans l'hex participent à la défense et subissent les résultats du combat.

15.1.1 Toutes les unités souhaitant engager un combat rapproché ensemble doivent débuter la phase de mouvement empilées. Les commandants peuvent rejoindre un combat rapproché sans être empilées en début de phase de mouvement.

15.1.2 Un seul combat rapproché peut être engagé contre un hex donné par tour de joueur.

15.1.3 Les unités attaquantes peuvent être *Wrecked* et/ou dans n'importe quel état moral sauf en déroute.

15.1.4 Le coût en PM pour engager un combat rapproché est égal au coût de l'hex plus 2 PM. Le coût du mouvement sur route ne peut pas être employé pour engager un combat rapproché. Une unité qui n'a pas assez de PM pour engager un combat rapproché avec une unité adjacente en début de phase de mouvement, peut quand même engager le combat en utilisant 12.1.5, à la condition de ne pas entrer ou de traverser de terrain interdit.

15.1.5 Engager un combat rapproché termine le mouvement des unités attaquantes (exceptions listées en 15.1.7 et 15.1.8). L'attaquant doit s'assurer que la pile des unités attaquantes soit à portée de commandement (6.15) au début de la phase de combat rapproché. S'il ne peut pas s'en assurer, le combat n'est pas autorisé.

15.1.6 Les unités qui sont entrées en combat rapproché ne peuvent pas être prises pour cible lors de la phase suivante de tirs du joueur inactif.

15.1.7 Une unité de tirailleurs seule dans l'hex (et qui n'est pas attaquée par des tirailleurs) peut battre en retraite avant le combat. Cette retraite a lieu pendant la phase de mouvement. Si l'unité de tirailleurs se trouve en terrain gênant, le joueur a le choix de faire battre en retraite son unité ou non, sinon la retraite est obligatoire. Si les tirailleurs ont battu en retraite, l'attaquant PEUT continuer son mouvement (et engager un autre combat rapproché s'il a suffisamment de PM), mais les 2 PM additionnels pour engager le combat rapproché sont dépensés. Les tirailleurs ne peuvent pas retraiter dans un hex contenant des unités ennemies.

15.1.8 La cavalerie doit se retirer de 6-12 hex si un combat rapproché est engagé contre elle (voir 22.1). L'attaquant PEUT continuer son mouvement mais les 2 PM additionnels pour engager le combat rapproché sont dépensé.

15.1.9 Situations exotiques : Si une unité était commandée quand elle s'est déplacée pour entrer en combat rapproché, mais qu'elle se trouvent hors de commandement au début du combat rapproché (oui, cela peut se produire pour d'autres raisons que la stupidité du joueur), l'unité attaquante doit retraiter en dehors de l'hex, en prenant un résultat de moral M-1. Aucune autre perte n'est subie par les deux côtés.

15.2 Test pour tenir au combat

Pour déterminer le résultat d'un combat, les joueurs testent l'un après l'autre, s'ils tiennent bon. Repérer le niveau de moral de l'unité de tête dans la table pour tenir au combat. Jeter un dé. Si le score obtenu est supérieur ou égal au nombre donné par la table, l'unité tient bon, sinon, elle échoue. Si le premier joueur à tester échoue, l'autre joueur passe automatiquement son test avec succès, sans jeter le dé.

15.2.1 Ordre des tests

L'ordre dans lequel les joueurs doivent effectuer le test **pour tenir au combat** est indiqué dans la liste ci-contre. Les cas des numéros inférieurs ont la priorité sur les cas des numéros supérieurs.

L'absence de règles pour le tir d'infanterie pourrait surprendre certaines personnes. Nous les avons mises à l'écart comme les anciennes règles qui conduisaient à trois heures de combats et rendaient les avances prudentes jusqu'à la distance de mousquet sans aucun autre intérêt que de se dire "nous allons voir ce qui se passe."

Le modèle était mauvais à deux niveaux. A la fois sur l'ampleur et le sens de la doctrine. A cette échelle, même les plus longs duels de mousquet duraient plus ou moins un tour de la NBS et se déclenchaient à moins de 75 mètres. L'infanterie entraînée n'avançait pas à distance de mousquets, sauf s'ils avaient l'intention de lancer un assaut contre l'ennemi.
Ainsi, les mêlées d'infanterie à la baïonnette n'ont pas eu lieu souvent à l'époque napoléonienne. Au moins pas tant que le côté qui plie le premier a une chance de s'en sortir. Ce qui n'a été difficile qu'à l'intérieur des forts et des villages. Dans la plupart des cas l'agresseur était arrêté à distance de mousquet et ne pouvait pas aller plus loin ou que le défenseur craque lorsqu'il était devenu évident que l'attaquant ne serait pas arrêté. Lorsqu'aucune des deux parties n'abandonne cela permet à l'agresseur de s'arrêter à bout portant et de commencer la fusillade. La brutalité simple de ces tirs dans nos règles ont surpris certaines personnes. Mais ces tirs à bout portant (souvent à une courte portée absurde) ont été très destructeurs et le mieux que des unités impliquées dans un échange, le plus effroyable des carnages serait qu'aucune des parties n'aurait le bon sens de reculer avant de manquer de munitions.

Sur la base de ces choses, la décision a été prise que tous les combats devraient être traités comme des combats rapprochés (et toutes les fusillades sont ignorés), est venu tout naturellement. Les joueurs seront probablement aussi heureux de constater que le jeu s'accélère considérablement.

Ordre de Vérification

1) Si le combat rapproché a lieu dans ou à travers du terrain fortifié, l'attaquant teste en premier.
2) Si l'attaquant est entré depuis un hex qui a une élévation supérieure (voir 14.1.2.1) à celle de l'hex du combat, le défenseur teste en premier. Si l'attaquant est entré à partir d'un hex avec une élévation inférieure à celle de l'hex du combat, l'attaquant teste en premier.
3) Le côté qui a la plus petite pile (7.4) vérifie en premier.
4) L'attaquant teste en premier.

Note : le cas le plus fréquent ; En dehors de l'Espagne ; sera "le plus petit teste d'abord".

15.2.2 Modificateurs au jet de dé.
L'unité qui teste pour tenir au combat compare le résultat du dé à son niveau pour tenir au combat. Le résultat du dé est modifié par les modificateurs de combat rapproché et la partie 'tous les cas' de la table tenir au combat. Le résultat du dé peut être modifié de +/- 4 au maximum. La signification de la plupart des ajustements est évidente. Ceux qui nécessitent plus d'explication sont décrits ci-contre.

15.2.3 Conséquences du teste pour tenir au combat
Si le résultat obtenu par une unité est supérieure ou égal au nombre donné par la table, l'unité tient bon. S'il est inférieur, l'unité échoue et l'adversaire remporte le combat.
15.2.3.1 Un résultat non modifié de 6 est toujours un test passé avec succès, quels que soient les ajustements. Il n'y a pas d'échec automatique, ce qui signifie qu'il y a parfois des tests pour tenir obligatoirement réussis.
15.2.3.2 Si le premier camp à tester échoue, son adversaire réussi automatiquement son test, sans jeter le dé. Cela signifie qu'il est impossible que les deux camps échouent.
15.2.3.3 Si le défenseur n'a pas réussi son test pour tenir au combat, le combat se solde par une victoire de l'attaquant. Si l'attaquant a échoué dans son test pour tenir, c'est une victoire du défenseur. Si les deux adversaires passent leur test avec succès, c'est une fusillade.

Avantage du Commandement : Si au moins l'une des parties a un commandant dans le combat rapproché. Le côté qui possède la valeur la plus haute du commandant reçoit l'avantage du commandement. Exception : Si une partie à un commandant évalué à 0 et que de l'autre côté il n'y a pas de commandant, le côté sans commandant obtient l'avantage du commandement.
Désavantage du tirailleur : Si au moins un côté a des tirailleurs dans le combat, comparer les valeurs de point de feu sur les pions des tirailleurs. Le côté ayant la plus faible valeur en points de feu de tirailleurs subit le désavantage du tirailleur. Si la valeur en points de feu des tirailleurs est égale, aucune des parties n'a le désavantage du tirailleur.
Les tirailleurs désorganisés sont considérés comme ayant une valeur de feu de 0.
Adversaire x2 ou de plus grande taille : Utilisez la taille de la pile (7.4) et pas juste l'unité de tête.

15.3 Résultats des combats rapprochés

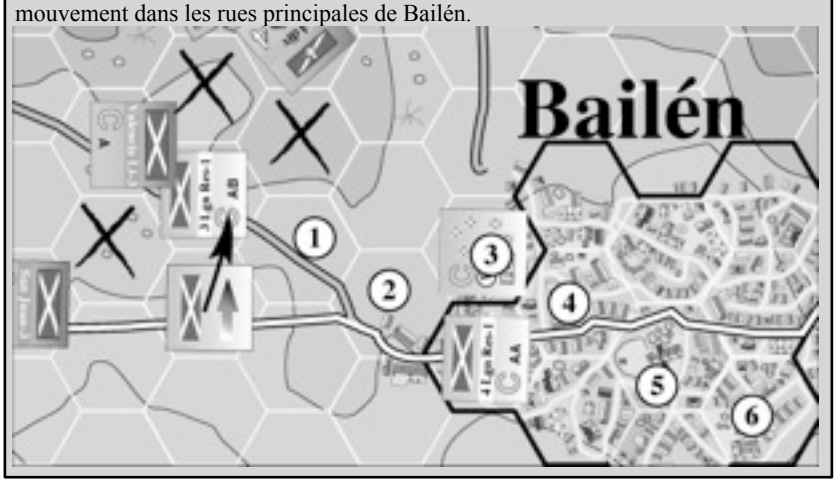
Une fois le vainqueur du combat connu, les pertes sont déterminées en consultant les tables appropriées. Il y a des tables spécifiques pour l'attaquant et le défenseur, dans les cas d'une victoire de l'attaquant et dans le cas d'une victoire du défenseur. Chaque joueur jette un dé, ajuste le résultat qu'il croise avec le moral de son unité de tête. Si le résultat du combat est une fusillade, voir 15.3.3.
15.3.1 Le vainqueur d'un combat rapproché ne subit jamais plus de pertes permanentes que le perdant. Les pertes en surplus sont ignorées (elles ne sont pas converties en traînards).
Exception : Les vainqueurs en colonne de marche subissent toujours la totalité des pertes. Cette règle ne s'applique pas aux fusillades.
15.3.2 Les défenseurs qui perdent un combat rapproché sont automatiquement mis en déroute, comme précisé sur la table Victoire de l'attaquant.
15.3.3 Fusillade. Lors d'une fusillade, chaque joueur détermine ses pertes sur la table de fusillade. Utilisez la colonne correspondant à la taille et à la formation de l'adversaire.
15.3.3.1 L'ajustement "adversaires à des altitudes différentes" s'applique pour les deux adversaires d'une fusillade lorsque l'attaquant vient d'un hex dont l'altitude est supérieure à celle de l'hex de combat rapproché.
15.3.4 Les empilements de taille importante (AA+) subissent un malus au moral d'un niveau inférieur à celui indiqué dans la table. M-2 devient M-1, M-1 est ignoré, etc. Un défenseur battu est mis en déroute normalement. Cette règle ne s'applique pas aux fusillades.
15.3.5 Sur les tables marquées d'un point, un résultat non modifié de 1 provoque une modification du moral de M+2 à la place du résultat indiqué dans la table pour les unités de moral A, B et certaines unités de moral C. Voir 21.3.3. Les pertes permanentes et les traînards sont infligées normalement.

Exemple : Une unité de taille AB subit un résultat 1(3). Les 3 traînards deviennent 1.5, arrondi à 1. La perte permanente devient 0.5, arrondi à 1.

15.3.6 Lorsque la pile qui subit des pertes est de taille B ou C, les pertes permanentes et les traînards sont divisés par deux, arrondissez à l'inférieur, mais jamais en dessous de 1. Lors d'une fusillade, seules les pertes des piles de taille C sont réduites de moitié.
15.3.7 De nuit, il faut ajouter 1 au nombre de traînards subits. Si ce nombre était de 0, 1 traînard est tout de même appliqué. Toutes les modifications positives au moral sont ignorées la nuit.

15.3.8 Retraite
Une fois le résultat déterminé, la pile perdante bat en retraite d'un hex (sauf si elle a été mise en déroute, auquel cas la retraite est de 6 hexs en s'éloignant de l'ennemi voir 21.1). Dans le cas d'une fusillade, l'attaquant bat en retraite. Lorsque l'attaquant doit battre en retraite, il recule dans l'hex d'où il vient. La retraite d'un défenseur ne peut se faire ni dans l'hex d'où vient l'attaquant, ni dans un hex adjacent à l'hex d'où vient l'attaquant. Cette retraite doit être effectuée, même si l'adversaire a été totalement anéanti lors du combat.
15.3.9 L'attaquant et le défenseur peuvent réajuster librement l'orientation des unités impliquées dans un combat rapproché après la résolution de celui-ci. En outre, les unités françaises en colonne de combat peuvent adopter la formation en ligne si elles remportent le combat (26.5).

Exemple : Bailén est attaqué. La Lt-3 de Valencia attaque et met en déroute la 3 Lgn Res-1. En premier, l'extension s'effondre vers l'unité parente (13.3.1) puis, toute l'unité retraite de 6 hexs. Le premier hex de retraite ne peut pas être adjacent à l'hex d'où est venu l'attaquant (21.4.1), aucune unité en déroute ne peut se rapprocher de l'ennemi (sauf à plus de 6 hexs 21.4.1) Ces hexs interdits sont marqués d'une croix.
Dans l'hex 1, l'unité en déroute peut subir un tir d'artillerie car c'est une retraite requise (17.4.4) mais il ne peut pas avoir de charge de réaction de l'unité de cavalerie de Santiago (16.5.3). Dans l'hex 3, l'unité en déroute oblige le tirailleur à devenir choqué (Sh) (moral chute de 1). L'unité en déroute continue son mouvement dans les rues principales de Bailén.



15.4 Cas spéciaux des combats rapprochés

15.4.1 Unités en déroute
Si le défenseur débute un combat rapproché en déroute, il rate automatiquement son test pour tenir au combat, et l'attaquant, lui, le passe automatiquement avec succès. Les pertes s'appliquent normalement. Si l'attaquant est mis en déroute avant son test pour tenir au combat (par un tir d'opportunité d'artillerie), l'attaquant part en retraite immédiatement et le combat prend fin. Les unités en déroute subissent les pertes normalement et il est tout à fait possible que l'attaquant et le défenseur soient toutes les deux mis en déroute à l'issue d'un combat rapproché. Les unités mises en déroute doivent battre en retraite à 6 hexs de l'ennemi le plus proche (voir 21.1).

15.4.2 Extensions de ligne
Une unité qui possède des extensions de ligne peut être impliquée dans plusieurs combats rapprochés, aussi bien en attaque qu'en défense. Dans ce cas, tous les combats rapprochés sont résolus avant d'en appliquer les résultats. Cela signifie qu'une réduction de la taille de l'unité ou une mise en déroute n'affecte pas les autres combats rapprochés. Lorsque tous les combats de l'unité ayant des extensions sont résolus, les pertes sont additionnées et la taille et le nombre des extensions sont ajustés en fonction. Lorsqu'une partie de l'unité est mise en déroute, elle s'effondre dans l'hex de l'unité parente (voir 13.3.1); dans les autres cas, les modifications du moral s'appliquent à chaque partie de l'unité séparément. Si l'unité a été *Wrecked* (21.6) lors du combat, toutes les parties de l'unité subissent la pénalité de moral additionnelle.

15.4.3 L'artillerie dans les combats rapprochés
Quand l'attaquant engage un combat rapproché dans un hex contenant de l'artillerie, celle-ci peut effectuer un tir d'opportunité (si elle ne l'a pas déjà fait) en utilisant de la mitraille (17.4.8). Après ce tir, l'artillerie n'a plus d'autre effet sur le combat que l'ajout éventuel de sa taille à la taille globale du défenseur.
15.4.3.1 Lorsque l'artillerie est seule en défense, elle est considérée comme une unité de taille C et elle teste pour la tenue au combat normalement. L'attaquant ne subit pas de pertes, quelle que soit l'issue du combat. L'unité d'artillerie, lorsqu'elle doit battre en retraite, subit le résultat d'un jet sur la table de perte des canons et non sur la table des pertes au combat. L'artillerie attelée seule dans un hex échoue automatiquement à son test pour tenir au combat

15.4.4 Tirailleurs en combat rapproché
Les tirailleurs empilés avec d'autres unités peuvent participer à des combats rapprochés aussi bien en tant qu'attaquant qu'en tant que défenseur. Les tirailleurs ne peuvent engager de combat rapproché que contre d'autres tirailleurs. Dans certains cas, les tirailleurs peuvent battre en retraite avant le combat (voir 15.1.7). Lorsqu'un tirailleur peut et choisit de se battre, il est considéré comme une unité de taille C, mais n'utilisez aucun modificateur concernant les formations en ligne et colonne.

Dans la réalité les tirailleurs prenaient d'assaut l'artillerie de temps en temps. Mais la plupart du temps, au lieu de cela ils préféraient rester à distance et tirer sur les artilleurs.

5.4.4.1 Combat de tirailleurs contre tirailleurs
La procédure de test pour tenir au combat s'applique normalement dans un combat de tirailleurs contre tirailleurs. Une unité de tirailleur complète a une taille double d'une réduite. Les combats entre tirailleurs n'utilisent pas les tables de pertes au combat. A la place, le perdant subit une modification au moral de M-2 et jette un dé. Sur un 1, il est réduit (un tirailleur déjà réduit est éliminé). Le vainqueur ou les deux adversaires lors d'une fusillade, ne subissent aucune perte. Les retraites sont appliquées normalement (15.3.8) sauf en cas de fusillade. Dans ce cas, le joueur ayant obtenu le résultat modifié pour tenir au combat le plus bas, bat en retraite (l'attaquant bat en retraite en cas d'égalité).

15.4.4.2 Empilement Tirailleurs/Artilleries
Une pile de tirailleurs et d'artillerie sans infanterie exécute ses combats rapprochés de la façon habituelle. Cette pile est considérée comme ayant une taille combinée de C, l'artillerie est l'unité de tête. Les tirailleurs peuvent absorber une perte sur deux de la façon habituelle. Dans le cas d'une fusillade, les tirailleurs sont considérés comme une unité de taille C en ligne (réduite ou non).

15.4.5 Carré
Un carré en défense change automatiquement sa formation en colonne et ajuste son morale d'un M-1 lorsqu'un combat rapproché est engagé contre lui. Cela NE permet PAS de tir d'opportunité. Exception : Si l'unité en carré est ou a une extension de ligne, elle forme une ligne et non une colonne, car une unité en colonne ne peut pas avoir d'extension.
Le changement au moral ne peut pas diminuer le moral de l'unité en dessous de DG.

15.4.6 Colonne de marche
Si une unité est en colonne de marche, son adversaire ignore les pertes permanentes et les fuyards résultants du combat. Seul l'ajustement au moral s'applique.

15.4.7 Combat dans un village
Voir 19.0.

15.4.8 Situations Exotiques. Si l'attaquant est forcé de retraiter dans l'hex d'où il vient et que cet hex est dans le même temps occupé par l'ennemi, faites ce qui suit : Les unités de cavalerie et tirailleurs doivent retraiter (pas le choix) comme par 15.1.7 et 15.1.8. L'infanterie et l'artillerie (ne demandez pas comment elles sont arrivées là) doivent se déplacer dans un hex adjacent qui n'est pas occupé par l'ennemi, au choix du possesseur.

16.0 Charges de cavalerie

Une charge est l'équivalent pour la cavalerie du combat rapproché. Contrairement au combat d'infanterie, elle dépend plus de l'élan du choc que des tirs. Les résultats tendent à être plus spectaculaires : brillant succès ou désastre total. Les charges de cavalerie sont résolues pendant la phase de mouvement. Les charges contre l'infanterie/artillerie et contre la cavalerie utilisent des procédures différentes. L'unité de tête dans l'empilement défensif détermine la procédure à utiliser.

Former un carré est maintenant automatique comme c'était le cas historiquement. La cavalerie contre l'infanterie, "la course de poulet" si populaire dans les wargames est une fausse idée des événements de la vie réelle. Former un carré ou se déplacer ensemble dans un des nombreux types de colonnes disponibles n'est pas quelque chose que l'infanterie a improvisée comme une parade de dernière minute, ni que la cavalerie attaque l'infanterie dans l'espoir que la parade serait vouée à l'échec. La plupart du temps, l'infanterie a vu l'approche de la cavalerie (comme une marche) sur quelques centaines de mètres et formé le carré de façon ordonnée. La cavalerie alors ralenti et interrompt son mouvement, hors de portée, des mousquets. Cela oblige l'infanterie à s'arrêter et à lui faire cesser ce à quoi elle était occupée, ce qui est le meilleur résultat que la cavalerie peut espérer dans la plupart des cas. Des carrés isolés peuvent parfois être emportés par la persistance de vagues de charge de cavalerie, mais la meilleure façon de casser un carré était juste d'utiliser la cavalerie pour la tenir en place pendant que vous la réduisez en lambeaux avec l'artillerie.

16.1 Lancer une charge de cavalerie

Pour lancer une charge, une pile de cavalerie désigne une pile cible se trouvant à 1-3 hexs et dans son arc frontal. Le trajet de la charge vers l'hex cible ne doit pas contenir de terrain gênant (mais le point de départ peut être en terrain gênant cf. table des mouvements).
La trajectoire de la charge doit être aussi rectiligne que la grille d'hex le permet. La cavalerie qui charge ne peut utiliser ni la route ni les ponts. Les hexs traversés lors de la charge ne coûtent pas de PM ; une unité de cavalerie peut se déplacer de l'intégralité de sa capacité de mouvement puis annoncer une charge.

16.1.1 La cavalerie ne peut lancer une charge si elle est *Blown* ou *Wrecked* ou si elle se trouve dans un autre état de moral que Normal ou BL.
16.1.2 La charge ne peut être annoncée que si une Ligne de Vue libre existe entre la cible et la pile déclarant la charge.
16.1.3 Les hexs placés entre l'unité qui charge et la cible doivent être exempts de toute unité, amie ou ennemie.
Exception : La charge EST autorisée à travers des tirailleurs, y compris des tirailleurs amis (voir 16.3.3.2). L'hex cible ne doit pas contenir de combat rapproché en cours.
16.1.4 Pour charger empilées, les unités de cavalerie doivent débuter la phase de mouvement empilées. Les commandants peuvent rejoindre une charge sans avoir été empilés au départ
16.1.5 La cavalerie doit être à portée de commandement au moment de la déclaration de la charge. Elle peut terminer sa phase de mouvement au delà de la portée de commandement. Un commandant de division peut accompagner une charge de cavalerie et s'éloigner du reste de sa division. Dans ce cas, il doit revenir dans la position imposée par ses ordres, dès que possible.
16.1.6 Un hex ou une pile peut être la cible d'un nombre quelconque de charges au cours de la phase.
16.1.7 L'artillerie placée dans l'hex cible peut exécuter un tir d'opportunité sur la cavalerie entrant dans son hex si cela n'a pas été encore fait. Si l'hex contient également une unité d'infanterie, ce tir d'opportunité dans l'hex n'a lieu que lorsque le résultat de la charge est connu ; dans le cas d'une charge annulée, le tir d'opportunité est conditionné à un résultat OF sur la table des charges avortées.

16.2 Charge de cavalerie contre de l'infanterie/artillerie

L'attaquant annonce l'hex cible. La pile cible peut former le carré. La cavalerie chargeant est alors déplacée jusqu'à l'hex cible, déclenchant potentiellement des charges de réaction et/ou des tirs d'opportunité. Le défenseur vérifie pour tenir au combat. S'il échoue, la charge est un succès, et des charges de poursuite sont possibles. Si le défenseur passe le test pour tenir au combat avec succès, l'attaquant doit tenter l'annulation. S'il réussi, il n'y a pas de charge. Sinon, la cavalerie est repoussée et la charge prend fin.

16.2.1 Former le carré
Le défenseur a le choix d'adopter la formation en carré pour faire face à la cavalerie. La formation du carré est automatique (voir 8.3) mais peut déclencher un tir d'opportunité de l'artillerie.
16.2.2 Test pour tenir au combat
Seul le défenseur vérifie sa tenue au combat lors d'une charge de cavalerie contre une pile d'infanterie/artillerie. Pour réaliser ce test, le défenseur jette un dé et applique les modificateurs appropriés mentionnés dans la partie charge de cavalerie de la table de tenue au combat. Le modificateur peut être au maximum de +/-4. La signification de la plupart des ajustements est évidente. Ceux qui nécessitent plus d'explication sont listés ci-contre.

Conséquences du test pour tenir au combat
Si l'unité en défense obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur donnée dans le tableau, le défenseur tient bon et la cavalerie doit faire une tentative d'annulation (16.2.4). Le résultat de la tentative d'annulation sera soit une annulation soit une charge repoussée (16.2.6). Si le défenseur obtient un score inférieur, il échoue et le résultat est une charge réussie. Un jet de dé de 6 est toujours un succès, quels que soient les modificateurs.

Avantage du Commandant : S'il y a un commandant dans la pile du défenseur et qu'il a une valeur supérieure à n'importe quel commandant de la pile attaquante, le défenseur a l'avantage du commandant. Exception : Si le défenseur a un commandant de valeur 0, et que l'attaquant n'a pas de commandant, le défenseur ne reçoit pas l'avantage du commandant.
Ligne : Si l'unité de tête est en formation de ligne, elle reçoit un modificateur négatif, sauf si ses flancs sont sécurisés. Les flancs sont considérés comme surs si les deux hexagones de flanc de la pile contiennent soit un terrain gênant ou si d'autres unités d'infanterie sont adjacentes à la ligne.
La pile adverse à deux fois la taille : Utiliser la taille de la pile (voir 7.0), pas uniquement l'unité de tête pour cette détermination.

16.2.3 Charge réussie
Lorsque la charge est réussie, le défenseur est mis en déroute (mais la déroute n'est pas exécutée avant que les charges de poursuite ne soient résolues) et les pertes qu'il subit sont déterminées d'après la partie "pertes du défenseur" sur la table "charge réussie". Jetez un dé, ajustez le résultat avec les modificateurs applicables et consultez la table en fonction de la taille de la pile du défenseur. Les pertes de la cavalerie ayant chargé sont obtenues de la même façon dans la colonne "pertes de l'attaquant" de la table "charge réussie". La cavalerie attaquant est susceptible d'obtenir un résultat BL, voir 21.3.3. Les charges de poursuite peuvent maintenant avoir lieu, voir 16.2.7. Si aucune charge de poursuite n'est tentée, la charge est terminée, voir 16.2.8.
16.2.3.1 Si l'empilement du défenseur contient de l'artillerie, résoudre le tir d'opportunité avant de déterminer les pertes de chaque camp.

16.2.4 Tentative d'annulation
Si le défenseur a passé son test pour tenir au combat, la cavalerie ayant chargé doit faire un test de moral (21.2). Lorsqu'elle passe le test avec succès, une annulation a lieu. Lorsqu'elle échoue au test de moral, la cavalerie ne parvient pas à annuler la charge et le résultat est une charge repoussée, 16.2.6.

6.2.5 Charge annulée
Lorsque l'annulation a lieu, l'attaquant jette un dé et consulte la colonne "annulation" de la table "charge annulée et repoussée". Le score du dé est modifié selon le moral de l'unité de tête comme indiqué dans la table. Le résultat peut être un ajustement au moral ou un OF (tir d'opportunité). Un résultat OF indique que l'attaquant s'est approché suffisamment des batteries placées dans l'hex du défenseur pour subir un tir d'opportunité (17.4). Ce tir d'opportunité est résolu par un tir de mitraille (17.4.8). Le défenseur jette également un dé. Si le résultat est impair, le défenseur subit un ajustement M-1. Le défenseur ne subit aucun autre effet. La charge est maintenant terminée, voir 16.2.8.

16.2.6 Charge repoussée
Si l'attaquant est repoussé, lancez le dé pour le tir d'opportunité dans l'hex du défenseur. L'attaquant détermine ensuite les pertes qu'il a subi lors du combat en jetant un dé sur la table "charge annulée et repoussée" en suivant la colonne "repoussée". Le résultat du dé est modifié comme indiqué. Le défenseur jette également un dé. Si le résultat est impair, le défenseur subit un ajustement M-1. Le défenseur ne subit aucun autre effet. La charge est maintenant terminée, voir 16.2.8.

16.2.7 Charge de poursuite
Si le résultat est une charge réussie, la cavalerie attaquante peut effectuer des charges de poursuite, si elle le désire. La cible d'une charge de poursuite peut être, au choix de l'attaquant, soit la cible initiale, soit une autre pile située à 2 hexs (en appliquant les mêmes conditions et restrictions que pour la charge initiale). La cavalerie attaquante peut changer de cible à chaque charge de poursuite. Un maximum de 3 charges de poursuite est autorisé. Une pile de cavalerie ne peut pas être la cible d'une charge de poursuite.
16.2.7.1 Une charge de poursuite est autorisée même si la cavalerie attaquante est devenue *Blown* ou *Wrecked* pendant la charge. La cavalerie DG ou en déroute ne peut pas effectuer de charge de poursuite. Les charges de poursuite ne sont jamais obligatoires.
16.2.7.2 Si la cavalerie attaquante décide d'effectuer une charge de poursuite sur la même cible, inutile de refaire la procédure de charge. Déterminez simplement de nouvelles pertes pour le défenseur dans la table "charge réussie". La colonne utilisée est déterminée selon la taille initiale du défenseur. La cavalerie attaquante ne subit pas de pertes supplémentaires. Le défenseur n'effectue pas ses retraites avant que toutes les charges de poursuite aient été réalisées. Les charges de réaction ne sont pas possible contre les charges de poursuites réalisées contre la même cible.
16.2.7.3 Lorsque la cible est différente, le défenseur mis en déroute par la charge précédente effectue sa retraite et la cavalerie attaquante est réorientée de façon à ce que la nouvelle cible se trouve dans son arc frontal. Résolvez la charge de poursuite comme une charge normale.
16.2.7.4 Si la cible d'une charge de poursuite est adjacente à la cible initiale, et que cette dernière était capable de former le carré mais a choisit de ne pas le faire, alors la cible de la charge de poursuite ne peut pas former le carré non plus. Les cibles à 1 hex de la cible précédente ne peuvent pas non plus former le carré lors des charges de poursuites suivantes. Les cibles à 2 hexs de la cible initiale ou précédente peuvent former le carré normalement. Si la cible initiale a formé le carré, toutes les cibles (infanterie) des charges de poursuite peuvent également former le carré.
16.2.7.5 L'intégralité de la pile de cavalerie attaquante doit charger en poursuite ensemble, sans se diviser. L'ordre de la pile peut être modifié avant une charge de poursuite.
16.2.7.6 Après avoir résolu toute les charges de poursuite, la charge de cavalerie se termine.

Exemple de la grande charge :

La cavalerie française 1-HC charge quelque infanterie et artillerie anglaises. La charge fonce directement sur les tirailleurs.

Les tirailleurs retraitent du chemin sans aucune pénalité. L'infanterie ciblée se forme en carré (protégeant de fait l'artillerie). L'artillerie française déclenche un tir d'opportunité contre le changement de formation. Le carré est choqué.

La cavalerie chargeant est placée dans l'hex cible. (A noter dans ce cas que le tir d'opportunité de l'artillerie anglaise n'est pas résolu maintenant. Le résultat de la charge indiquera si elle tire ou pas.) La cible doit tester maintenant si elle tient : Etant de morale B, elle a besoin d'un 2. Les modificateurs suivant s'applique "Ch -1" et "En carré +1". Les Anglais tiennent en jetant un 3.

La cavalerie française doit maintenant passer sont test de moral pour éviter d'être repoussée. Un 4 est nécessaire et il n'y a pas de modificateur qui s'applique. Un 4 est jeté donc il y a interruption. Les Français jettent un 2 sur la table de résultat d'interruption, qui devient un 1 grâce à leur moral B. Ce qui signifie qu'un tir d'opportunité peut maintenant être résolu (la cavalerie s'est arrêtée tellement prêt de l'ennemi qu'elle subit un tir de mitraille). Les survivants de la cavalerie sont maintenant *blown* et retraitent de 6 hexs. A la suite de cette interruption, les défenseurs lancent un Dé. Un 3 (impair) est obtenu, ce qui signifie un M-1 : DG !

La suite page suivante.

16.2.8 Charge terminée

Après que la charge et les charges de poursuites soient toutes résolues, la charge prend fin. La cavalerie attaquante effectue une retraite de 6-12 hexs (le joueur a qui appartient l'unité choisit la distance, sauf si la cavalerie est en déroute auquel cas la retraite est obligatoirement de 6 hexs) puis devient *Blown*. Cette pile de cavalerie ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement. Le défenseur ayant été mis en déroute (dans le cas d'une charge réussie) effectue immédiatement une retraite de 6 hexs (s'il ne l'a pas déjà fait).

16.3 Cas spéciaux de charges de cavalerie

16.3.1 Défenseurs en déroute

Lorsque le défenseur est en déroute au début de la charge, il échoue automatiquement son test pour tenir au combat et la charge est réussie. Le défenseur détermine ses pertes normalement, l'attaquant n'en subit aucune. Cette règle s'applique également lorsque le défenseur se retrouve en déroute entre la déclaration de la charge et la charge elle même (en conséquence d'un tir d'opportunité par exemple). (Non, le défenseur ne peut pas effectuer une retraite vers un abri avant que la charge ne l'atteigne).

16.3.2 Artillerie.

Lorsqu'une pile ne contenant que de l'artillerie est attaquée, sa taille est considérée égale à C et cette pile teste pour tenir au combat normalement. L'attaquant ne subit pas de pertes pour le combat, quel que soit le résultat. L'artillerie qui doit battre en retraite détermine ses pertes sur la table "pertes des canons" et non pas sur la table "charge réussie". L'artillerie attelée seule dans un hex échoue automatiquement à son test pour tenir au combat.

16.3.3 Tirailleurs.

Une unité de tirailleurs seule dans un hex et qui est prise pour cible d'une charge de cavalerie doit effectuer un mouvement de retraite d'un hex, soit vers un hex dans lequel la cavalerie ne peut pas le charger, soit dans un hex contenant une unité amie autre que des tirailleurs. Si les tirailleurs ont effectué une retraite dans un hex dans lequel la cavalerie ne peut pas charger ou dans un hex contenant une unité amie autre que tirailleurs, alors la cavalerie est replacée dans l'hex de départ de la charge. Elle n'est pas *Blown* et peut lancer une nouvelle charge si elle le souhaite. Si les tirailleurs ne peuvent atteindre des unités amies ni se mettre à couvert, ils sont automatiquement éliminés. La cavalerie termine normalement la charge, la pile de cavalerie retraite puis devient *Blown*. Il ne peut pas y avoir de charge de poursuite. Si les tirailleurs effectuent une retraite en conséquence d'une charge de réaction, leurs mouvements sont terminés pour cette phase.

16.3.3.1 Les tirailleurs ne peuvent pas battre en retraite vers un hex de combat rapproché.

16.3.3.2 La cavalerie peut charger à travers un hex contenant des tirailleurs (même des tirailleurs amis). Dans ce cas, les tirailleurs doivent se déplacer "hors de la trajectoire". S'ils ne peuvent pas se déplacer vers un hex qui n'est pas un hex du trajet de la charge, les tirailleurs sont éliminés. Les tirailleurs ennemis (uniquement) perdent également un pas s'ils bougent dans un hex qui ne contient ni terrain gênant, ni une unité de son camp autre que des tirailleurs.

16.3.3.3 Empilement d'artillerie et tirailleurs.

Les tirailleurs et l'artillerie empilés sans unité d'infanterie testent pour tenir au combat selon la procédure habituelle (16.4.1). Leur taille combinée est C et l'artillerie est l'unité de tête. S'ils ratent leur test pour tenir au combat, ils déterminent leurs pertes sur la table "charge réussie". Les tirailleurs peuvent absorber une perte sur deux. L'attaquant ne subit pas de pertes lors du combat, quel que soit le résultat (mais les pertes et les ajustements au moral provoqués par le tir d'opportunité s'applique normalement).

16.3.4 Colonne de marche

Lorsque l'unité de tête du défenseur est en colonne de marche, la cavalerie ignore toutes les pertes permanentes normalement subies lors du combat. Seul l'ajustement au moral s'applique à l'attaquant.

Suite de la page précédente.

La deuxième unité de cavalerie française charge le même cible. Une fois de plus la brigade anglaise doit tester pour tenir. Cette fois les modificateurs sont de -2 pour DG et +1 pour le carré. Un 2 est jeté pour un résultat final de 1. Comme les Anglais partent en déroute, la charge est réussie. L'attaquant jette alors sur la table de succès de la charge "Pertes de l'attaquant" (un 2 est obtenu, pas de perte). Le joueur anglais jette un 4 sur la table succès de la charge "Pertes du défenseur", ce qui lui donne 2 pertes pour une unité de taille A. En plus, il jette sur la table de perte de canons car son artillerie part en déroute (21.4.6). 6, avec un +2 car c'est une attaque de cavalerie, tous les canons sont détruits.

La retraite anglaise n'est pas continué maintenant car la cavalerie française peut continuer de tuer des tuniques rouges en faisant une charge de poursuite. Trois charges de poursuite sont autorisé. Donc la brigade Anson jette encore sur la table de perte du défenseur, trois fois...

DIAGRAMME : Charge de cavalerie contre l'infanterie / artillerie

1) L'attaquant annonce la pile qui charge et l'hex cible.
2) Les unités de l'hex de cible peuvent choisir de se former en carré. Cela peut déclencher des tirs d'opportunité et une dégradation du moral si dans une ZI.
3) L'attaquant se déplace dans l'hex cible. Cela peut déclencher des tirs d'opportunité des unités d'artillerie ou des charges de réaction en cours de route.
4) Le défenseur teste pour tenir. En cas de succès, allez à 6, autrement, poursuivez.
5) La charge est couronnée de succès. Jetez pour les tirs d'opportunités des unités d'artillerie en défense dans l'hex cible. Le défenseur est en déroute et contrôle ses pertes sur la table "Réussite de la charge". La cavalerie attaquante teste pour ses pertes sur la table "Réussite de la charge". Le défenseur est en déroute. Une charge de poursuite est possible. Sinon, la charge se termine. Le défenseur se retire de 6 hex. Allez à 9.
6) La cavalerie attaquante tente d'annuler en testant son moral. Si elle échoue, passez à 8, sinon continuez.
7) Succès de l'annulation. L'attaquant teste ses résultats sur la table "Annulée". Le défenseur lance un dé. Impaire = M-1, sinon aucun effet. La charge se termine. Aller à 9.
8) La charge de cavalerie est repoussée. Lancez pour les tirs d'opportunité des unités d'artillerie en défense dans l'hex cible. L'attaquant contrôle ses résultats sur la table "Repoussé", en utilisant la colonne "repoussée". Le défenseur lance un dé. Impaire = M-1, sinon aucun effet. La charge se termine. Aller à 9.
9) L'attaquant retraite de 6-12 hexs et devient alors *Blown*.

16.4 Charge de cavalerie contre la cavalerie

Si l'unité de tête dans l'hex cible de la charge de cavalerie est une unité de cavalerie, la procédure de résolution est, heureusement, plus simple. L'attaquant annonce l'hex cible, puis s'y déplace, éventuellement en déclenchant une charge de réaction et / ou un tir d'opportunité. L'artillerie dans l'hex cible peut tirer de la mitraille en tir d'opportunité (17.4.8) (A moins qu'il ne s'agisse d'une charge de réaction contre la cible). La pile cible a le choix de la charge de réaction en attaquant la pile attaquante. Les deux parties testent pour tenir (habituellement le défenseur d'abord) et le résultat sera une victoire pour un côté ou une égalité. Jetez pour le résultat sur la colonne appropriée de la table de perte "de la cavalerie contre cavalerie". La charge se termine alors.

La plupart des combats de cavalerie n'ont pas mené à un combat réel, comme un bon nombre de charges ont été lâchées juste pour continuer à distraire l'autre cavalerie. Vous avez vu que votre cible avait été leurrée loin de vos affaires et c'est ce qu'on vous avait commandé de lui faire faire. Vous avez ralenti, puis vous vous êtes arrêtés et vous avez échangé quelques mauvaises plaisanteries avant de revenir en arrière pour vous réformer.

16.4.1 Test pour tenir

Pour déterminer l'issue de la charge de cavalerie, chaque côté, à son tour, teste pour tenir et applique les modificateurs appropriés de la charge de cavalerie sur la table "test pour tenir". (Les modificateurs qui nécessitent de plus amples explications sont énumérés à droite.) Si le résultat est égal ou supérieur au nombre donné dans la table, l'unité tient, sinon elle ne parvient pas à tenir.

16.4.1.1 Vérification d'ordre

Le défenseur teste pour tenir en premier, suivi par l'attaquant. Exception : Si le défenseur est une pile de cavalerie qui charge et qui est elle-même chargée en réaction (par une autre unité que l'objectif initial), le défenseur peut choisir de vérifier en second mais perd automatiquement sa charge d'origine. Il retraite et devient *Blown* après la résolution de la charge.

16.4.1.2 Si l'unité cible a choisi une charge de réaction contre l'unité qui charge, les rôles seront inversés et l'unité qui a commencé la bagarre sera le défenseur.

16.4.1.3 Si le premier joueur vérifiant échoue, l'autre joueur passe automatiquement son test, il n'y a pas de jet nécessaire.

16.4.1.4 Le jet du test pour tenir peut être modifié par un maximum de + / - 4. La plupart des modificateurs s'expliquent par eux-mêmes. Ceux qui exigent des explications supplémentaires sont énumérés à droite.

Avantage du commandant : Si au moins un côté a un commandant dans le combat, le côté avec la plus haute valeur de commandant reçoit l'avantage.

Exception : Si un côté a un commandant de valeur 0, et l'autre côté n'a aucun commandant, le côté sans commandant a l'avantage.

Cavalerie lourde contre légère : Si un côté a une cavalerie lourde et l'autre une légère comme unité de tête, le côté avec la cavalerie légère obtient un modificateur négatif.

Cavalerie à l'arrêt : Si la cavalerie qui contrôle est à l'arrêt, c'est-à-dire, ni se déplaçant ni chargeant, elle ne reçoit aucun modificateur.

Adversaire de taille x2 ou plus : Employez la taille de la pile entière (7.0), pas simplement celle de l'unité de tête en déterminant ceci.

16.4.2 Résultats de la charge de cavalerie

Si un côté a raté le test pour tenir perd le combat, l'autre partie gagne le combat. Si les deux camps tiennent le résultat est une égalité. Les deux joueurs jette sur la table de pertes de cavalerie contre la cavalerie, sur la colonne correspondant à leur résultat. Il n'y a pas de modificateur de jet, mais les pertes peuvent être ajustées vers le haut ou vers le bas, en fonction de la taille des forces impliquées.

16.4.2.1 Si l'hex cible contient d'autres unités que de la cavalerie, ces unités déroutent et retraitent de 6 hexs (l'artillerie détachée jette sur la table de "perte de canons") si la cavalerie en défense perd, sinon elles ne sont pas affectées.

16.4.3 Fin de charge

Après la détermination du résultat, la charge se termine. Aucune suite de charge n'est autorisée. Les deux parties doivent maintenant retraiter de 6-12 hex (l'attaquant d'abord) et elles deviennent *Blown*, avec les exceptions ci-dessous :

16.4.3.1 Si le défenseur est une pile de cavalerie qui ne perd pas sa charge en testant pour tenir, en second, et qui a remporté le combat, le défenseur peut alors continuer sa charge originelle.

16.4.3.2 Si le défenseur est une unité de cavalerie à l'arrêt qui n'a pas choisi de charge de réaction et qui a remporté le combat, le défenseur n'a pas de retraite ou devient *Blown*.

16.4.3.3 Si une unité de cavalerie déroute, elle retraite de 6 hexs, pas de choix de distance et devient *Blown*.

16.5 Charge de réaction

Les charges de réaction peuvent se produire lorsque des unités (y compris des unités de cavalerie qui chargent, retraitent ou qui se retirent, etc) entrent dans la "zone de réaction" de la cavalerie ennemie. Sauf mention contraire dans ces règles, une charge de réaction est traitée comme une charge. Les déclencheurs sont énumérés à droite.

16.5.1 La zone de réaction d'une unité de cavalerie comprend tous les hexs à une portée de 1 à 3 hexs de l'unité qui sont dans n'importe quelle direction et dans la LDV de la l'hex de cavalerie. Les hexs avec du terrain gênant la charge de cavalerie et les hexs en dehors de la LDV sont considérés comme étant en dehors de la zone.

16.5.2 La charge de réaction peut se produire dans n'importe quelle phase et pas seulement dans la phase de mouvement. Les unités en déroute qui retraitent dans les différentes phases de combat ou de ralliement font d'excellentes cibles pour de la cavalerie.

Déclencheur de charge de réaction

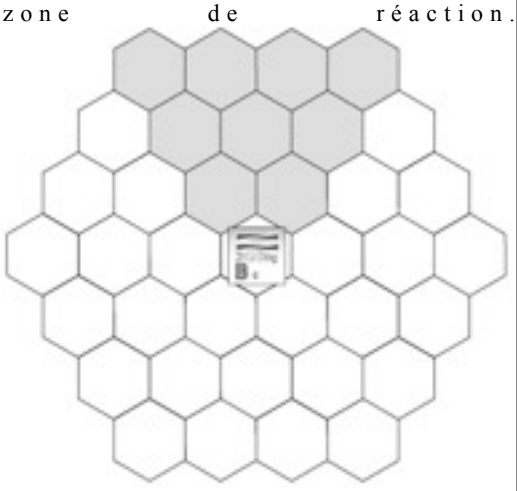
Une charge de réaction peut se produire (à la discrétion du joueur chargeant) en réponse aux déclenchements suivants :

a) Quand une unité entre dans un hex dans la zone de réaction. La charge a lieu après que l'unité soit entrée dans l'hex.

b) Quand une unité change de formation dans la zone de réaction. La charge a lieu après le changement de formation.

c) Quand une unité essaye de se déplacer hors d'une zone de réaction (y compris dans du terrain gênant). La charge a lieu avant que l'unité ne sorte de l'hex.

d) Après qu'une unité ait fini son mouvement dans la zone de réaction.



Tous ces hexs sont dans la zone de charge de réaction (16.5.1). Pour réagir à un déclencheur se produisant dans les hexs clairs, une unité devra passer un test de moral (16.5.5).

16.5.3 Une charge de cavalerie ne peut subir qu'une seule charge de réaction retenue contre elle au cours de sa charge. Vous êtes autorisé à lancer une autre charge de réaction contre un autre charge de réaction mais seulement si la charge de réaction initiale n'a pas été déclenchée par une unité de cavalerie. Ces restrictions s'appliquent à la fois au mouvement de la charge et aux sous-séquences de la retraite de l'unité chargeant. Les charges de réaction ne sont pas autorisées à pénétrer dans l'hex cible de la charge de cavalerie.

16.5.4 Aucune poursuite de charge n'est admise après une charge de réaction.

16.5.5 Si l'unité déclencheuse a débuté à l'extérieur de l'arc frontal de l'unité de réaction qui veut charger, elle doit passer un test de moral (21.2). Si la cavalerie en réaction passe le test, placez l'unité de façon que la cible soit dans un hex de son arc frontal et exécutez la charge. Si l'unité ne passe pas le test, elle conserve son front original et ne peut pas faire de charge de réaction contre l'unité déclencheuse. Cela est considéré comme une charge de réaction pour 16.5.3.

16.5.6 Pour les unités qui ne sont pas de la cavalerie, après la résolution d'une charge de réaction, l'unité se déplaçant initialement peut continuer à le faire (si cela est possible) avec les derniers PM qu'il pourrait avoir, à moins qu'il ne soit formé en carré, dans ce cas son mouvement se termine. La résolution de la charge ne coûte aucun PM à l'unité se déplaçant.

16.5.7 Pour la charge de cavalerie contre la cavalerie, l'unité de cavalerie cible peut ou ne peut pas être *Blown* et retraite comme par 16.4.3.

16.5.8 Un carré qui essaye de se déplacer, mais qui échoue à son test de moral (8.3.2) compte encore comme se déplaçant et peut générer une charge de réaction.

16.5.9 Les changements de front des unités en déroute qui rallient ou la récupération de cavalerie *Blown* ne génère jamais de charge de réaction.

16.5.10 La cavalerie qui effectue une charge de réaction de charge contre une unité de tirailleurs qui retraite comme par 16.3.3 est replacée dans son hex et n'est pas *Blown*. Une unité de cavalerie peut exécuter aussi souvent qu'elle le veut des charges de réaction de ce type en une seule phase et ne devient jamais *Blown* à cause de cela.

16.5.11 Si une unité d'infanterie déclenche une charge de réaction d'une unité de cavalerie adjacente, cette unité d'infanterie ne peut pas former un carré comme cela est indiqué dans le diagramme de charge suivant.

DIAGRAMME : Charge de cavalerie contre de la cavalerie

1) L'attaquant annonce la pile qui charge et l'hex cible.
2) L'attaquant se déplace dans l'hex cible. Ceci peut déclencher un tir d'opportunité ou une charge de réaction (y compris en provenance de la pile cible).
3) testez pour tenir. Le défenseur teste en premier.
4) Le camp qui rate le test pour tenir perd, l'autre camp gagne. Si les deux camps passent leurs tests, le résultat est un nul. Les deux joueurs font un jet sur la table de perte de la cavalerie contre la cavalerie", sur la colonne correspondant à leur résultat.
5) Fin de la charge. Les cavaleries des deux côtés retraitent de 6-12 hex et puis deviennent *Blown*.

17.0 Tir d'artillerie

Dans les phases de tir, les unités d'artillerie en batterie peuvent tirer à travers de leurs hexs frontaux vers une cible à portée et dans la LDV. En outre, les actions amies risquent de déclencher des tirs de l'artillerie ennemie pendant la phase de mouvement.

Procédure de base : pour tirer, déterminez la valeur du tir d'artillerie sur la table "Valeur du tir d'artillerie" en croisant les valeurs du nombre de canons et de la distance. Si le nombre non modifié est 0, aucun tir de combat n'est autorisé. Modifiez la valeur du tir d'artillerie en vous basant sur la liste des modificateurs dans la table "tirs d'artillerie" et lancez un dé.

Elle est également exprimée sur la table "tirs d'artillerie", pour ceux qui trouvent les tables plus facile.

- Si le résultat est supérieur à la valeur de tir modifiée, l'unité cible ne subit pas de perte.
- Si le jet est égal à la valeur de tir modifiée, une perte permanente est prise.
- Si le résultat est inférieur à la valeur de tir modifiée, la différence donne le nombre total des pertes, la moitié étant des traînards et la moitié des pertes permanente. Les points impairs sont des pertes permanentes.
- Si le dé est impair, l'unité cible souffre d'un changement moral, M-2 si des pertes ont été prises, sinon, M-1 (exception : voir 17.1.7)

Exemple : Une batterie autrichienne de 3 points de canons légers tire sur une unité d'infanterie française en colonne de moral B choquée (Sh) avec un commandant. Le rayon est de 2 hexs. 3 points de canons légers à une distance de 2 sont convertis en 2 points de tir. L'infanterie française est en colonne, il y a donc un modificateur de +1 conduisant à modifier la colonne à 3PT. Le dé est 3, ce qui donne un résultat de 1M-2. Une unité de morale B réduit tout résultat de moral de 1, de sorte que le résultat M-2 devient M-1 et le marqueur choqué (Sh) est retourné sur désorganisé. 1 perte permanente est inscrite sur la feuille de perte. Enfin, 2 dés sont jetés pour la perte du commandant, ce qui donne 9 (aucun effet).

17.1 Règle générale

17.1.1 Seule l'artillerie en batterie peut ouvrir le feu. L'artillerie désorganisée et en déroute ne peut pas le faire.

17.1.2 L'artillerie peut cibler d'autres unités d'artillerie, même si elles ne sont pas les unités de tête d'une pile (Voir 14.2 Pour les règles d'ordre d'empilement). Cela peut conduire à deux tirs de combat d'artillerie contre le même hex. Dans ce cas, une Grande Batterie (17,3) est nécessaire.

17.1.3 L'artillerie ne peut jamais faire feu à travers ou au dessus d'unités amies, y compris les tirailleurs, indépendamment de la LDV.

17.1.4 Les unités d'artillerie ne peuvent tirer à travers des tirailleurs ennemis adjacents, bien qu'ils ne bloquent pas la LDV (ils sont là pour harceler les artilleurs). Les hexs contenant les tirailleurs harceleurs peuvent être ciblés par l'artillerie. Les tirailleurs ennemis non-adjacents ne peuvent pas bloquer les tirs d'artillerie.

17.1.5 Les unités d'artillerie dans un hex où un combat rapproché a été engagé ne peuvent pas tirer dans la phase de tir du joueur inactif.

17.1.6 Le modificateur de ligne flanquée s'applique lorsque les tirs d'artillerie entrent dans l'hex cible par le flanc d'une l'unité cible en formation de ligne. Un tir d'artillerie qui se fait à l'intersection entre l'hex de front et de flanc de la cible ne reçoit pas le modificateur de flanc.

17.1.7 Des unités non *Wrecked* de moral A et B, ainsi que des unités de moral C empilées avec un commandant de valeur de commandement de 1 ou mieux reçoivent un bonus de moral quand elles sont sous le feu de l'artillerie. Réduisez les résultats de changement de moral des combats de tir d'artillerie contre ces unités de 1, de sorte qu'un M-2 devient un M-1 et M-1 devient sans effet. Ce bonus s'applique également à l'artillerie ciblée séparément, lorsque elle est empilée avec ces unités. Le bonus de moral s'applique même si l'unité a été *Wrecked* pendant le tir où le résultat de moral à été obtenu.

Le plus grand développement napoléonien dans les tactiques d'artillerie a été l'évolution du contrôle centralisé. La tactique typique de la fin du 18e siècle, dans l'armée, était de disperser ses canons entre des bataillons individuels et efficace en dehors de tout commandant supérieur. La méthode française de faire les choses a été de masser d'artillerie et de faire en sorte que leur feu a été dirigée par des officiers supérieurs au courant des plans. L'ère de ces techniques a vu une escalade de la batterie Marmont de 10 canons à Marengo à la batterie de +100 pièces utilisées à maintes en 1813. Les règles présente essaye de refléter la façon dont la notion de contrôle centralisé de tir c'est propagé pendant cette période.

17.2 Valeur du tir d'artillerie

Croisez les références du nombre et du type de points de tir d'artillerie avec la distance vers l'unité cible. S'il n'y a pas de valeur, la pile ne peut pas tirer. Jusqu'à 5 points d'artillerie peuvent tirer sur un hex, tout excédent d'artillerie est ignorée. Des unités d'artillerie peuvent utiliser une partie de leurs points contre un hex cible et les autres pour tirer contre un autre hex cible, tant qu'il n'y a pas plus d'un total de 5 points dans n'importe quel hex.

Exception : Uniquement 1 point peut tirer hors d'un hex de Ville / Village.

Exemple : Deux unités de 4 points d'artillerie légère tire sur une unité de cavalerie à trois hexs de distance. Le tir est résolue comme une attaque de valeur de tir d'artillerie de 5 (2 sur la table "Valeur de tir d'artillerie", modifié en 3 pour la cavalerie) et une attaque de valeur de tir d'artillerie de 3 (1 modifié à 2).

17.3 Grande batterie

Sauf indication contraire ci-dessous, une unité d'artillerie ne doit pas tirer sur le même hex cible qu'une autre unité d'artillerie, même si les unités d'artillerie sont empilées ensemble, sauf dans les cas où toutes les unités d'artillerie qui tirent sont à côté de la cible ou dans un combat rapproché. Les exceptions nationales sont précisées ci-dessous.

17.3.1 France : Dans les scénarios, avant 1805, les unités d'artillerie française empilées ou adjacentes les unes des autres peuvent tirer sur le même hex cible. À partir de 1805, l'artillerie française peut tirer sans aucune des limites ci-dessus.

17.3.2 Russie : Dans les scénarios qui se déroulent en 1807 ou plus tard, les unités d'artillerie russe peuvent tirer sur le même hex cible à condition que toutes les unités de tir soient soit empilées, soit adjacentes les unes aux autres.

17.3.3 Prusse : Dans les scénarios qui se déroulent en 1813 ou plus tard, les unités d'artillerie prussienne peuvent tirer sur le même hex cible à condition que toutes les unités de tir sont soit empilées ou adjacentes les unes aux autres.

17.3.4 Autriche : Dans les scénarios qui se déroulent en 1809 ou plus tard, les unités d'artillerie autrichienne peuvent tirer sur le même hex cible à condition que toutes les unités de tir sont soit empilées ensembles ou adjacentes les unes aux autres et qu'elles appartiennent à la même division. Les corps d'artillerie sont considérés comme appartenant à leur propre division. A partir de 1813, la restriction de division est supprimée.

17.3.5 Les unités **Britanniques** et **Espagnoles** ne peuvent jamais utiliser des grandes batteries.

17.3.6 Lorsque plus d'une unité d'artillerie fait feu sur une cible, triez les unités de tir par calibre (Léger vs Lourd) et additionnez les points dans chaque catégorie. Déterminez la valeur du tir d'artillerie à partir de la table "Valeur du tir d'artillerie" en croisant le nombre de points de chaque calibre et la plus longue distance parcourue, pour chaque calibre. Faites des jets de dés séparés pour l'artillerie légère et lourde. Additionnez les pertes, mais n'appliquez que le pire résultat de changement de moral. Si la taille a plus de 5 points de tir, exécutez un tir de combat de 5 points séparément, avec le reste comme son propre tir de combat. Modifiez chaque valeur de tir séparément.

17.4 Tir d'opportunité

Les unités d'artilleries en batterie ont une zone de tir d'opportunité qui se compose des hexs dans l'arc de feu de l'unité et la LDV qui est à 3 hexs ou moins. Les unités d'artillerie peuvent tirer sur des unités qui se déplacent dans cette zone. Les déclencheurs sont énumérés à droite.

17.4.1 Chaque unité d'artillerie (ou une pile d'unités d'artilleries) ne peut faire feu sur une pile donnée qu'une fois à chaque phase de mouvement. Compte tenu de cela, une unité d'artillerie peut faire un tir d'opportunité un certain nombre de fois. Une seule unité peut seulement subir un tir par une unité (ou une pile, si les restrictions de la Grande Batterie le permet) par déclenchement.

17.4.2 Résolvez le tir d'opportunité comme un combat normal de tir d'artillerie lorsque cela se produit. Les activités de mouvement et de changement de formation d'une unité et de son extension génèrent des tirs d'opportunité séparément.

Déclencheur de tir d'opportunité

1) Quand une unité pénètre dans un hex de la zone de tir d'opportunité. Le feu a lieu après que l'unité soit entrée dans l'hex.
2) Quand une unité pénètre dans l'hex de l'unité d'artillerie à partir de l'avant ou du flanc. Le feu a lieu après que l'unité soit entrée dans l'hex (pendant une charge de cavalerie, il n'est pas résolu immédiatement, voir 16.0).
3) Quand une unité change de formation dans la zone de tir d'opportunité, le tir a lieu avant le changement de formation, mais le tireur peut choisir dans laquelle des deux formations se trouve l'unité (généralement on choisit celle avec les meilleurs modificateurs de tir).
4) Quand une unité tente de sortir de la zone de tir d'opportunité (y compris hors de la LDV). Le feu a lieu avant que l'unité ne soit sortie de l'hex.
5) Après qu'une unité ait terminé son mouvement dans la zone de tir d'opportunité.

Notez que la zone comprend le propre hex de l'unité d'artillerie.

17.4.3 Le tir d'opportunité n'a pas d'effet sur la capacité de tirer de l'unité d'artillerie dans une phase de tir ultérieur.

17.4.4 Les unités exécutant des retraites requises ne déclenche jamais des tirs d'opportunité. Cela comprend les unités en déroute se déplaçant de leur 6 hexs requis en s'éloignant des unités ennemies, les tirailleurs retraitant avant le combat rapproché ou une charge de cavalerie et la cavalerie retraitant après une charge à la fin d'une charge de cavalerie. Les retraites volontaires DOIVENT déclencher des tirs d'opportunités.

17.4.5 Entrée dans la formation en carré au cours d'une charge de cavalerie ou de la charge de réaction génère des tirs d'opportunité. Si cela se produit, interrompez momentanément la séquence de charge, exécutez les tirs d'opportunité, puis continuez jusqu'à la fin de la résolution de la charge. Une unité désorganisée par un tir d'opportunité ne forme pas de carré.

17.4.6 Un carré qui tente de se déplacer mais qui rate son test de moral peut déclencher un tir d'opportunité.

17.4.7 Les changements de front, le ralliement des unités en déroute et le rétablissement de la cavalerie *Blown* ne génère jamais de tir d'opportunité. Les commandants se déplaçant ne suffisent pas à déclencher des tirs d'opportunité.

17.4.8 Mitraille
Les unités d'artillerie qui font un tir d'opportunité sur des unités entrant dans leur hex (pour lancer un combat rapproché ou au cours d'une charge de cavalerie) tirent à la mitraille. Les unités utilisant la mitraille jettent deux fois le dé en utilisant la distance 1 de leur valeur de tir. Contrairement à la grande batterie, vous DEVEZ ajouter le résultat du changement de moral de l'ensemble des jets. Les unités de moral A et B (et C avec un commandant de valeur 1) réduise les résultats de changement de moral sur les deux jets. Si deux fois 1 pertes de pas sont causés par la mitraille, la même perte peut être prise par un tirailleur.
17.4.8.1 Pour la mitraille, ignorez le modificateur de +1 pour les objectifs en colonne ou de taille AA +, ainsi que les modificateurs de terrain.
17.4.8.2 La mitraille peut être utilisée si l'attaquant est entré dans l'hex de l'artillerie à partir d'un hex de flanc, avec un modificateur de -1. L'artillerie ne peut jamais tirer contre des attaques entrant dans l'hex de l'artillerie par l'arrière.

Note : Notez les subtiles différences entre ceci et la charge de réaction. Les unités d'artillerie essaieront de conserver leurs munitions et ne voudront pas ouvrir le feu sur des unités qui fuient. La cavalerie par contre, est à l'affût de ce genre de cibles d'opportunité.

Exemple : Une unité en colonne de moral AC engage un combat rapproché avec une pile contenant une batterie de 2 points de canons légers. À cet instant, le défenseur choisit le tir d'opportunité (selon 17.4.2). Ce tir est un tir de mitraille et est résolu à une distance de 1 en utilisant une puissance de valeur 2. Parce qu'il s'agit d'un tir de mitraille, le modificateur de colonne ne s'applique pas. Il n'y a pas non plus de modificateur de terrain. Le défenseur jette deux dés et les résultats sont 1 et 5, conduisant à 1 M-2 et M-1. Ceci donne un résultat net de 1 M-3. La Colonne déroute.
Notez que s'il y avait un commandant de valeur 1 ou plus avec l'attaquant, le résultat aurait été 1 M-1.

18.0 Tir des tirailleurs

Chaque tirailleur peut tirer sur une pile cible par phase de tir. Les tirailleurs peuvent tirer séparément ou ensemble, mais uniquement un hex peut être la cible d'un tir de tirailleurs par phase de tir. Pour tirer avec des tirailleurs, ajoutez la valeur des tirs de tous les tirs de tirailleurs contre une cible unique et soustrayez la valeur de tir de tous tirailleurs dans l'hex cible. Modifiez la valeur de tir par les modificateurs listés pour le tir de tirailleur dans la table et lancez un dé. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de modification des tirs, l'hex cible prend une perte, le résultat est en fonction de l'unité de tête.

18.1 Les tirailleurs peuvent tirer uniquement sur les hexs adjacents. En raison de leur orientation de 6 hexs de front, ils peuvent tirer dans n'importe quelle direction.

18.2 Calculer la valeur de tir du tirailleur en additionnant leurs valeurs de tir imprimé et diminuez toutes les fractions, puis ajouter les modificateurs. Si la somme est de 1/2 ou moins avant modificateurs, le tir est inefficace et il n'y a pas de jet.

18.3 S'il y a des tirailleurs dans l'hex cible, ces valeurs de tir des tirailleurs sont déduites de la valeur de tir de tirailleur du côté du tireur. Ne comptez pas les tirailleurs désorganisés ou en déroute.

18.4 Les tirailleurs qui sont désorganisés, en déroute ou hors de commandement (24.2.1) ne peuvent pas tirer. Les tirailleurs dans un hex où un combat rapproché a été engagé ne peuvent pas tirer ; Ils ne peuvent pas tirer vers un hex où un combat rapproché a été engagé. Aucun tir de tirailleur ne peut avoir lieu la nuit.

18.5 en cas de surempilement, un maximum d'un plein tirailleur peut tirer hors de l'hex.
Notez que les tirailleurs ne peuvent jamais tirer sur d'autres tirailleurs. Ils doivent utiliser le combat rapproché pour s'engager les uns les autres.

18.6 Le résultat d'une perte dépend du type d'unité dans l'hex cible :

- Une perte cause à la cavalerie un résultat M-1 et un test pour la perte du commandant (20.1.1).
- Une perte cause à de l'infanterie un résultat M-1et un traînard.
- Une perte cause à de l'artillerie un résultat M-1 et une perte de canon.

Notez que les tirailleurs peuvent choisir de cibler l'artillerie séparément, même si l'artillerie n'est pas l'unité de tête dans la pile (14.2.4).

Pendant les guerres napoléoniennes, la plupart des troupes légères n'ont seulement combattu que très étroitement avec leurs unités parentes. Ces groupes de piquets et d'éclaireurs ne sont pas inclus dans le système. Un pion de tirailleurs représente plutôt différents types de tirailleurs indépendants en ligne, avec de la troupe faisant des aller retour entre les tirs et les lignes et capables de gérer des tactiques plus indépendantes. Il convient également de noter que l'exercice d'un certain nombre de carabiniers sur un rang avec cette plume géniale ne fait pas un pion de tirailleurs. Ce qui importe, c'est la formation et la capacité de maintenir un effort.

Exemple : Deux tirailleurs français avec une valeur de tir total de 4 font feu sur une unité espagnole empilée avec un tirailleur de valeur de tir de 1. Les tirailleurs français toucheront sur un jet de 1-3.

19.0 Combat en village

Pendant les guerres napoléoniennes, les combats dans des villes et des villages répondent à une dynamique propre. Dans les premières batailles, les villes et les villages ont été largement ignorés. Plus tard, comme l'artillerie est devenue l'arme dominante sur le champ de bataille, l'infanterie a cherché la protection des villages. Pour les commandants, c'est devenu une habitude de prendre et de ce maintenir sur ces positions critiques. Il existe de nombreux exemples d'au moins une demi-douzaine de changements de mains de ville au cours d'une bataille.

Les combats dans les villages et les villes tournent au désordre confus au cours de cette période. Les troupes formées à la tradition linéaire du 17e siècle évitaient les zones bâties. Comme l'artillerie est devenue plus puissante, la possession des villages, qui commençaient à servir en tant que bastions et d'écrans, est devenue de plus en plus cruciale .Le problème avec les villages, c'est que, même s'ils ont offert une bonne protection à une troupe dispersée, ces mêmes troupes ne pouvaient pas générer suffisamment de feu pour mettre fin à une attaque déterminé. Par conséquent, l'attaque d'un village, par une colonne bélier, qui n'a pas été arrêtée par les murs ou les barrages routiers réussissait toujours et fracassait la rue principale et débusquait les défenseurs dispersés. Puis, lorsque la colonne s'arrêtait et que la troupe commençait à se disperser à la recherche de protection ou de jouer à cache-cache avec ce qui restait des défenseurs, elle se transformait en une image miroir de l'ennemi qu'elle venait de vaincre et devenait très vulnérable à une contre-attaque.

19.1 Les hexs de terrain ville/village sont un obstacle (donc pas de charge de cavalerie) et offrent des modificateurs de combat positifs contre les tirs. Les ZI ne s'étendent pas dans les hexs de ville/village.

19.2 Comme une exception à la 17.2, uniquement 1 point d'artillerie peut tirer d'un hex de ville/village.

19.3 Les unités d'infanterie en formation de ligne qui se déplacent dans un hex de ville/village deviennent automatiquement DG. Cela a lieu avant le combat rapproché. Toutefois, les unités d'infanterie dans un hex de ville/village ne peuvent uniquement que rallier (21.5) si elles se trouvent en formation de ligne (BL peuvent revenir à la normale). L'attaquant a également un modificateur négatif pour le test pour tenir au combat si le défenseur est en ligne.

19.4 Exception à 8.4, une unité en colonne de marche qui attaque en combat rapproché dans un hex de ville/village est considérée comme un combat en colonne, même si cette nation n'est normalement pas autorisée à utiliser le combat en colonne.

19.5 Le combat rapproché dans des hexs de ville/village utilise une procédure différente du combat rapproché normal. Seul l'attaquant teste pour tenir, en utilisant les modificateurs habituels. S'il échoue, le résultat est une victoire normale du défenseur. S'il réussit, le résultat est automatiquement un résultat "Victoire de l'attaquant". Le défenseur ne teste jamais pour tenir pendant un combat pour un village et il n'y a pas de fusillade. Contrairement au combat rapproché régulier, l'attaquant ne peut pas changer d'orientation après le combat.

19.5.1 Si l'attaquant a remporté le combat rapproché et qu'il est en formation en colonne, il peut continuer sa course effrénée à travers les rues. Immédiatement après la résolution du combat rapproché, l'attaquant peut se déplacer dans un autre hex frontal, s'il est aussi un hex de ville/village. Aucun changement de front n'est permis pendant cet assaut. Si cet hex contient des unités ennemies, résolvez un autre combat rapproché comme indiqué ci-dessus, sinon, il suffit de passer dans l'hex.

19.5.1.1 L'unité attaquante peut continuer à se déplacer et / ou attaquer de cette manière aussi longtemps que

- Il n'est pas en déroute
- Il reste dans le rayon de commandement
- Il reste dans un hex de ville/village
- Il n'entre pas dans un hex ami occupé
- L'article 15.1.2 n'est pas violé.

L'attaquant n'est jamais obligé de se déplacer ou d'attaquer un autre hex.

19.5.1.2 Les colonnes françaises peuvent changer leur formation (voir 26.5) à la fin de l'assaut.

19.5.2 Le combat rapproché de tirailleur vs tirailleur n'utilise pas ces règles, ils résolvent leurs combats rapprochés comme par 15.4.4.1, même dans les hexs de ville/village. Un tirailleur qui est attaqué par de l'infanterie NE peut utiliser ces règles.

JEUX PLUS ANCIENS

Marengo : Traiter tous les murs d'hex de ferme/village de Marengo en tant qu'un hex de ville/village. Aucun d'entre eux ne doit être considérés comme des terrains fortifiés.

Exemple : Le 6ème Léger français attaque le tirailleur autrichien, seul dans Casteggio. L'attaque française se fait à travers un pont, donc elle a lieu en colonne de marche, mais les colonnes de marches sont traitées comme un combat en colonne pour le combat de village [19.4]. L'attaquant doit tester pour tenir. La seule modification ici est -1 au désavantage du tirailleur. Le joueur français lance un 4-1 = 3 et passe. Les attaquants, les Français, ont gagné. Le joueur autrichien jette 4 pour ses pertes et **2(7)** devient **1** (perte réduite de moitié pour les troupes de taille C et les tirailleurs ignorent les traînards). Le tirailleur déroute de 6 hexs. Les pertes françaises sont de **1 (3) M-1** (le jet est de 5).

Les Français sont maintenant choqués mais continuent d'aller de l'avant dans leur assaut pour Casteggio. Ils attaquent maintenant les Jägers Autrichiens, dirigé par O'Reilly. Le joueur français doit tester pour tenir et cette fois, ses hommes sont choqués (-1), ses ennemis sont en ligne (-1). Le moral du 6e Léger est de B et il a besoin de faire un jet d'au moins 4 pour passer, mais il obtient un 3. Les Français reculent vers le premier hex de village conquis.

Le jet de perte est 1 (+1 pour une attaque d'une ligne en colonne) de sorte que le résultat est 1(2)M-1. Mais après avoir jeté 1 (avant modification), ils bénéficient d'un résultat *Bloodlust*. Les pertes sont toujours 1(2), mais leur moral est modifié à BL (SH +2). Le joueur autrichien fait un jet de 3 et enregistre seulement un

traînard, mais il fait un jet de 11 pour la perte de commandant. O'Reilly est tué! Bien que les Français soient maintenant en *Bloodlust*, ils ne peuvent pas attaquer de nouveau à cause de [15.1.2] et parce qu'ils n'ont pas remporté le combat rapproché [19.5.1].

20.0 Résultats des combats

20.1 Général

Le combat peut causer des traînards, des pertes permanentes, des pertes de commandant et des modifications de moral. Pour les deux premiers, voir les sections de règles distinctes ci-dessous. Pour les modificateurs de moral, voir 21.3.

20.1.1 Les pertes de commandant. Chaque fois qu'une pile avec un commandant subit des pertes permanentes ou des traînards (à l'exclusion des pertes de hors combat, voir 20.3.1) et lorsque de la cavalerie est frappée par le tir d'un tirailleur, jetez deux dés pour chaque commandant dans la pile et lire le résultat en tant que de " 2 à 12 ". Si le résultat est 11 ou 12, une perte de commandant a lieu. Voir 25.4.

20.2 Pertes permanentes

Les pertes permanentes sont des pertes de pas non récupérables pour une unité. Celles-ci sont prises par l'unité de tête.

Exception : Les tirailleurs PEUVENT être utilisés pour absorber les pertes, même si ce n'est pas l'unité de tête, au choix du joueur propriétaire. Seules les pertes impaires indiquées par la "table de combat" peuvent être prises par les tirailleurs (la première, la troisième perte etc doivent être prises par l'unité de tête). Les pertes permanentes doivent être prises avant l'enregistrement des traînards.

Exemple : Une pile composée d'un tirailleur et d'une unité d'infanterie subit 3 pertes permanentes des victimes. Le joueur a les options suivantes : appliquer toutes les pertes à l'unité d'infanterie ou appliquer une perte permanente au tirailleur et le reste à l'infanterie.

20.2.1 Enregistrez les pertes permanentes d'infanterie et de cavalerie sur la table des pertes. Marquez ces pertes au moment où elles se produisent et ajustez le niveau des forces en conséquence. Les unités d'artillerie utilisent des marqueurs de point de canons placés sous le pion de l'unité. Une perte donnée est le nombre de points de canons éliminés. Un tirailleur à pleine force prend une perte permanente en le retournant sur son côté réduit. Un tirailleur réduit est éliminé par une perte permanente.

20.3 Traînards

Les traînards sont des troupes temporairement perdues par leurs unités à cause du stress, du combat et de l'effort. Contrairement aux pertes permanentes, les traînards peuvent être récupérés pour reconstruire l'unité. Seules les unités d'infanterie subissent des pertes de traînards. Les unités d'artillerie, de cavalerie et de tirailleurs ne perdent jamais de traînards. Appliquez les résultats de traînards sur l'unité d'infanterie supérieure de la pile de la pile, qu'elle soit l'unité de tête ou non. S'il n'y a pas d'unités d'infanterie dans la pile, les pertes de traînards sont ignorées.

Les traînards représentent les hommes qui ont quitté la formation pour différentes raisons, que ce soit pour fuir ou pour aider un ami blessé à se rendre dans un hôpital de campagne. il faut tenir compte du temps pris pour la plupart d'entre eux pour retrouver le chemin de leurs unités. (Les troupes d'élite ont tendance à revenir vers leurs drapeaux rapidement et à trouver beaucoup moins d'excuses pour laisser partir. En effet, ces unités subissent plus de victimes car les hommes n'ont pas le désir de rester hors de danger.) La cavalerie et l'artillerie ne souffrent pas de traînards dans ces règles car un grand nombre des pertes sont subies par les chevaux qui ne peuvent pas être remis en action avec un "Hey, c'est juste une plaie dans la chair!"

20.3.1 Les traînards pour des causes autre que le combat

Dans certains cas, les unités d'infanterie peuvent subir des traînards pour des causes autres que le combat. Les unités d'infanterie en retraitant dans des hexs de terrain interdit perdent tous leurs forces restantes en des traînards (21.4.2). En outre, les unités exécutant des retraites d'urgence (6.6.3) ou des marches forcées (12.5.6) doivent vérifier pour les pertes de traînards, en faisant un test de moral (21.2). Si l'unité rate son test, elle subit 1 perte de traînards.

20.3.2 Récupération de traînards

Les unités peuvent tenter de récupérer des traînards pendant la phase de ralliement de chaque tour du joueur actif. Les unités qui remplissent les conditions dans la case de droite peuvent tenter de le faire.

Procédure : Faites un test de moral (21.2), sous réserve des modificateurs listés dans la partie "récupération de traînards" de la la table de "test de moral". Si l'unité passe le test, elle récupère un traînard. Une unité de moral A ou B qui fait un jet de 6 non modifié pendant le test de récupération de traînards en récupère deux au lieu d'un. Effacez les traînards récupérés de la table de pertes.

Si une unité est complètement éliminée, mais qu'une partie de sa force a été perdue à cause des traînards, elle peut de nouveau entrer en jeu, par l'intermédiaire de la récupération des traînards. Quand elle est éliminée, placez l'unité 5 tours après le tour actuel sur la piste d'enregistrement de tour. Lorsque le marqueur de l'enregistrement de tour atteint ce tour le joueur peut tenter de commencer la récupération des traînards pour cette unité dans chaque phase de ralliement du tour du joueur. Une fois que l'unité récupère l'un de ses traînards, elle retourne en jeu en la plaçant dans tout hex qui remplit les conditions pour la récupération des traînards. Si un tel hex n'existe pas actuellement, la récupération des traînards ne peut pas être tentée par des unités hors carte. Voir 25.4.6 pour l'applicabilité des avantages des commandants pour ces unités.

Récupération des traînards (20.3.2)

- L'unité est au moins à 4 hexs de toutes unités ennemies. La nuit, de deux hexs est suffisent.
- L'unité doit avoir un état de moral normal ou BL.
- L'unité doit être commandée 6.11.
- L'unité ne dépend pas d'un commandement sous un ordre d'engagement.
- L'unité n'a pas dépensé un seul PM dans le tour actuel.
- L'unité n'a participé à aucune forme de combat.

20.4 Marquage des pertes et des traînards

Chaque brigade a une ligne sur la table des pertes. Marquez les pertes permanentes avec un X et les traînards à l'aide d'un /. Garder les pertes permanentes à la gauche des traînards. Rappelez-vous, seules les unités d'infanterie perdent des traînards, les autres types d'unités ignorent ces pertes.

21.0 Moral

Le moral détermine la façon dont une unité résiste au stress de la bataille. Chaque unité a un niveau de moral imprimé sur son pion. Ce niveau est permanent et ne change pas au cours de la partie. Les unités sont classées de A à E, du meilleur au pire.

Note : Nous n'avons pas beaucoup détaillé les tests de moral afin de gagner du temps. Peut-être qu'un tel modèle détaillé est plus fascinant, il va encore se réduire la plupart du temps à un résultat de "un jet de 1-2 pour réussir".

21.1 Etats de Moral. Contrairement au niveau de moral, l'état de moral représente des conditions temporaires de confusion, de peur ou de rage. Une pile ne peut avoir qu'un seul état moral à la fois. Un résultat de moral infligé à une pile affecte toutes les unités de celle-ci. Placez un marqueur d'état de moral au sommet d'une pile à montrer son état de moral (pas de marqueur pour Normal). Lorsque les unités dans différents États de moral s 'empilent à la fin du mouvement ou d'une retraite, la pile adopte le pire état de moral des unités qui la constitue.

Les états de moral dans l'ordre du résultat de plus en plus mauvais résultats sont les suivants :

- ***Blood Lust*** (BL) - Un état de grande excitation.
- **Normal** - L'état normal d'une unité.
- **Choqué** (Sh.) - Un malaise dans les rangs.
- **Désorganisé** (DG) - Une panne partielle d'ordre.
- **En déroute** (R) - Un effondrement de l'ordre.

21.2 Test de moral. Certaines règles exigent que les unités ou les piles fassent un test de moral. Vérifiez le moral de l'unité, sur la table de test de moral. Pour faire un test de moral, l'unité (ou l'unité de tête s'il s'agit d'une pile) lance un dé. Si le résultat est égal ou plus élevé que le nombre donné par le tableau, l'unité réussit son test. S'il est inférieur, l'unité rate le teste. Le seul modificateur à un test de moral est de +1 si la pile contient un commandant avec une valeur de 2 ou plus.

Une unité **en déroute** subit un certain nombre de restrictions.

- La déroute est considérée comme une formation (une foule d'hommes paniqués) en plus d'être un état moral. Elle est considérée comme ayant orientation de front arrière.
- Rallier une unité en déroute est volontaire. Le joueur peut préférer voir l'unité fuir l'ennemi au lieu de la rallier désorganisée dans une situation difficile.
- Une unité d'infanterie ou de cavalerie en déroute est considérée *Wrecked* (21.6) et subit les effets de cette état.
- Une unité qui subit une déroute, pour quelque cause que ce soit, est immédiatement en retraite (exceptions : Charges de cavalerie, 16.2.7.2, 16.3.1) de 6 hexs au loin de la plus proche unité ennemie. Ce recul n'est pas entravé par les restrictions du rayon de commandement.
- Les unités en déroute ne peuvent pas se déplacer volontairement au cours de la phase de mouvement. Une unité en déroute qui est à moins de 6 hexs de toutes unités ennemies à la fin de la phase de Ralliement amie est immédiatement en retraite jusqu'à ce qu'elle soit à 6 hexs au moins de la plus proche unité ennemie. Sinon, elle reste sur place.

21.3 Changements moral. Les changements de moral surviennent comme résultats de combat ou pour de nombreuses autres causes. Les changements de moral sont exprimés par un M suivi par un certain nombre (généralement négatif, mais parfois positif).. Ce nombre est le nombre de décalages vers le bas (ou vers le haut si elle est positive) que l'unité subi, dans l'ordre des état de moral décrits ci-dessus. 21.3.1 Le changement de moral qui déplace le l'état de moral plus bas que déroute, ou plus haut que bloodlust n'a aucune incidence.

21.3.2 Une brigade qui devient *Wrecked* souffre d'un changement supplémentaire immédiat M-1. Une perte de commandement entraîne aussi immédiatement une perte de moral de M – 1.

21.3.3 ***Blood Lust***

Certaines tables de combat sont marquées d'une boule "•". Quand un 1 non modifié est jeté sur ces tables, l'unité qui teste bénéficie d'un changement de moral M+2 plutôt que les résultats de changement de moral qu'indique la table, si elle n'est pas *Wrecked* et qu'elle a une valeur de moral A ou B. Les unités de moral C peuvent également obtenir ce bénéfice, si elles sont empilées avec un commandant de valeur -1 ou plus. C'est ce qu'on appelle un résultat *Blood Lust*.

***BLOOD LUST* !!!**

À moins que l'unité ne soit désorganisée ou pire, le résultat +2 du *Blood Lust* se traduira par un marqueur *Blood Lust* (BL). Le BL procure un bonus pour le test pour tenir et donne un niveau supplémentaire (temporaire) pour la réduction de moral avant d'arriver à la mauvaise partie (d'être désorganisée et en déroute).

21.4 Retraite

À la fin d'un combat rapproché ou d'une charge de cavalerie, un des deux côté subira toujours une retraite. En outre, une unité qui déroute retraite immédiatement de 6 hexs. (Exception : Charge de poursuite, voir 16.2.7.2, et les tirailleurs, voir 16.3.3). Les retraites sont mesurées en hexs, et non en points de mouvement.

21.4.1 Le premier de deux hexs de retraite doit être le plus éloigné de la cause de la retraite, à moins que la cause ne soit plus éloignée que 2 hexs (c'est-à-dire des tirs d'artillerie). Dans le cas d'un combat rapproché, le premier hex est l'hex d'où vient l'attaquant. Pour le défenseur, il ne doit pas se faire de, ou à côté de l'hex d'où l'attaquant est venu. Aucun hex franchi lors de la retraite ne doit le rapprocher des unités de combat ennemies dans les 4 hexs de l'hex précédent. Donc, par exemple, si une unité qui retraite est à moins de 3 hexs d'une unité ennemie et qu'elle doit retraiter encore d'un autre hex, cet hex ne peut pas être à moins de 2 hexs de n'importe quelle unité ennemie (pas nécessairement de l'unité qui étais la plus proche).

Exemple : Une unité dans un état *Blood Lust* subit un Résultat M-3. Son état de moral est déplacé vers le bas de trois niveaux, jusqu'à désorganisé.

21.4.2 Si une unité ne peut pas retraiter du nombre d'hex requis, en raison de la présence de l'ennemi ou du terrain interdit, elle est éliminée. Pour les unités d'infanterie et de cavalerie, le reste de sa force est marqué comme pertes permanentes (exception : Les unités d'infanterie qui peuvent tracer un chemin au loin à travers du terrain interdit marque ce qui lui reste plutôt comme des traînards). Les unités d'infanterie peuvent toujours revenir par 20.3.2.

21.4.3 Une pile qui subit une retraite peut retraiter comme une pile ou se séparer comme le joueur le souhaite. Les unités en retraite peuvent finir empilées avec d'autres unités qui non pas retraité. L'unité qui retraite est placée sur le haut de la pile.

21.4.4 Si une pile en déroute retraites à travers (sans terminant empilée avec elles) un hex contenant une autre pile amie, cette pile subit une réduction de son état de moral de 1. Les autres unités en retraite ne portent pas atteinte à des unités stationnaires dans les hexs qu'elles traversent.

JEUX PLUS ANCIENS

Le niveau de moral des unités de tirailleurs et d'artillerie se trouve aux pages 36 et 37.

21.4.5 Si une pile formée pendant une retraite dépasse la limite d'empilement d'un hex, la pile voit son état de moral réduit de 1. La pile doit se séparer à la première occasion (au cours de la prochaine phase de mouvement, ou lors d'un mouvement en déroute (21.4)).
21.4.6 Des unités d'artillerie forcées de battre en retraite doivent s'atteler pour le faire. Si de l'artillerie en batterie est forcée de retraiter lors d'un combat rapproché ou d'une charge de cavalerie, elle doit jeter sur la table de "Perte de canons" pour voir si des points de canons supplémentaires sont perdus. Jetez, une fois pour toute la pile, pas pour chaque unité d'artillerie.
21.4.7 Une unité retraitant qui entre dans un terrain qui aurait pu causer un résultat choqué (Sh) ou DG subit l'effet seulement comme un mouvement volontaire d'une unité. Voir 12.2.5.

21.5 Ralliement

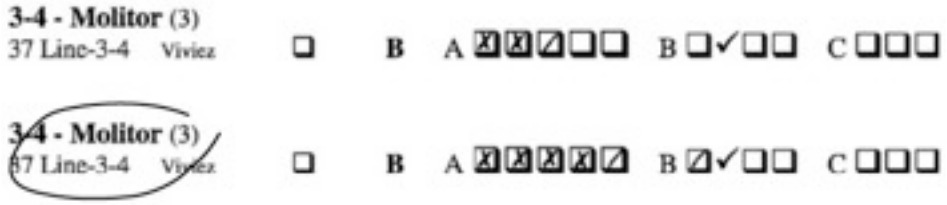
Au cours de la phase de ralliement du joueur, les piles amies peuvent tenter de se rallier si le moral n'est pas dans son état normal. Les piles dans une ZI (11.0) ne peuvent pas se rallier. Les unités d'infanterie dans des hexs de ville/village peuvent se rallier seulement si la formation est en ligne. Voir la séquence de ralliement à droite.

Séquence de ralliement

A. Supprimez tous les marqueurs BL des piles non adjacentes à au moins une unité ennemie.
B. Pour chaque pile restant marqué BL, jetez un Dé. Sur un jet de 1-2 supprimez le marqueur BL, sinon l'unité de reste en *Blood Lust*.
C. Supprimez tous les marqueurs secoués (Sh) des piles qui ne sont pas dans des ZI ennemies.
D. Retourner tous les marqueurs DG vers choqué (Sh) sur les piles qui ne sont pas dans des ZI ennemi.
E. Si vous le souhaitez, faîtes un test de moral pour les unités en déroute qui ne sont pas dans des ZI ennemies. Utilisez l'unité de tête pour le test. Les piles qui passent le test enlèvent leur marqueur en déroute et reçoivent un marqueur DG. Les unités de la pile peuvent adopter toute formation autorisée (Exception : La cavalerie est automatiquement *Blown*). Le joueur peut choisir de ne pas tenter de rassembler les piles en déroute (car cela serait peut-être une mauvaise idée de récupérer le statut DG proche de l'ennemi).
F. Tout reliquat de pile en déroute qui se trouve dans les 6 hexs d'unités ennemies retraite comme décrit en 21.4.

21.6 Brigades et divisions *Wrecked*

Quand elle a subi suffisamment de pertes ou lors d'une déroute, une brigade devient *Wrecked*. Les brigades *Wrecked* subissent des modificateurs négatifs sur les tables de combat et augmentent les chances que leur formation subisse une interruption d'attaque. La cavalerie *Wrecked* ne peut plus mener de charge de cavalerie (de réaction ou normale). Quand un certain nombre de brigades d'une division deviennent *Wrecked,* la division devient elle aussi *Wrecked*. Les unités d'artillerie, les états-majors et les commandants ne deviennent jamais *Wrecked*.
21.6.1 Quand toutes les cases d'une brigade sont remplies de pertes permanentes et de traînards, à gauche de la marque *Wrecked* sur le diagramme de pertes, la brigade devient *Wrecked*. En outre, si une brigade est en déroute, elle est considérée *Wrecked* tant qu'elle est en déroute. Quand une brigade devient *Wrecked*, entourez l'identification de la brigade sur le diagramme de perte et cochez l'une des cases de la division avec un X. **Quand une brigade devient *Wrecked* elle subit un changement de moral M-1 en plus de tout changement de moral produit en même temps lors du combat.**
21.6.2 Lorsque toutes les cases à gauche de la ligne *Wrecked* d'une division sont cochées sur le diagramme de pertes, la division devient *Wrecked*. Entourez l'identification de la division sur le diagramme. Les brigades de la division qui ne sont pas *Wrecked* sont encore considérées non *Wrecked*.
21.6.3 Les brigades et les divisions *Wrecked* peuvent quitter leur statut de *Wrecked* si les brigades perdent leur statut de déroute ou si elles récupèrent assez de traînards. Si cela se produit, retirez la marque *Wrecked* du diagramme de pertes.



Exemple (à gauche) : Aspern est tenu par la division Molitor. Le VI Corps autrichien attaque et est repoussé, mais le 37e de Ligne de la division Molitor subit 2 pertes et 1 traînard (ligne une).

Le I Corps autrichien attaque maintenant. L'assaut est de nouveau repoussé. Le 37e subit de 2 pertes permanentes et 1 traînard (ligne deux). Le 37e de ligne est maintenant *Wrecked*, mais pas de façon permanente, en raison de la possibilité de récupérer des traînards.

21.6.4 Les brigades qui ont reçus des ordres indépendants ou qui sont réaffectées à un autre division peuvent modifier le nombre de brigades dans une division. Cela affecte le nombre de brigades qui doivent être *Wrecked* avant que la division ne soit considérée *Wrecked* et cela se gère comme suit : Pour chaque brigade détachée de la division, réduisez le nombre de brigades *Wrecked* nécessaires de 1 pour qu'une division soit aussi *Wrecked*. Pour chaque brigade supplémentaire jointe à une division, augmentez le nombre de brigades nécessaires de 1 pour qu'une division soit aussi *Wrecked*. Si la brigade jointe est *Wrecked*, bien entendu, elle compte pour le total de brigades *Wrecked*.

22.0 Règles spéciales de cavalerie

La cavalerie est composée des classes légère et lourde, qui ont différentes capacités de mouvement et de combat. La classe d'une unité de cavalerie est indiquée sur le pion. La cavalerie lourde se distingue par une étoile dans le centre de son symbole.

L'époque napoléonienne est la dernière époque où la cavalerie a été bonne à tout faire, mais surtout pour la reconnaissance et la recherche. Alors profitez de la balade. Correctement utilisé, le choc de cavalerie pouvait encore expulser quoi que ce soit sur son chemin. Mais la plupart des charges ont été mises à mal dans des nuages de métal. Les effets véritablement dévastateurs, comme celles d'Albuera ou de Medelin, sont rares et ont réuni le bon minutage et la chance pour réussir. Notez que la cavalerie dite "Lourde" n'a rien à voir avec la cuirasse d'acier plaqué. Elle a plutôt un rôle tactique, d'entraînement et de courage. La cavalerie lourde a employé des hommes robustes sur des grands chevaux et elle démarre au trot, assez lentement pour vous donner le temps de méditer quelques fois cette réflexion "Vont-ils me passer dessus !".

22.1 Retraite de la cavalerie

Si, au cours d'un mouvement, une pile d'infanterie et / ou d'artillerie se déplace à côté d'une unité de cavalerie ennemie, cette unité a le choix d'une charge de réaction immédiate sur la pile se déplaçant ou de retraiter de 6-12 hex (la distance est au choix du propriétaire ; la cavalerie ne devient pas *Blown* par ce retrait). L'unité de cavalerie ne peut PAS choisir de rester dans son hex actuel. Si l'unité est en mouvement sur un hex de flanc ou arrière et qu'une unité en charge de réaction rate son test de moral (16.5.5), l'unité de cavalerie est forcée de retraiter.

22.1.1 La ou les unités de cavalerie *Blown*, DG et en déroute qui ne peuvent pas de faire une charge de réaction pour quelque raison que ce soit sont contraintes de retraiter.

22.1.2 Si une unité d'infanterie lance un combat rapproché contre une unité de cavalerie (qui a commencé sa phase de mouvement à côté de l'infanterie), la cavalerie doit retraiter comme indiqué ci-dessus. L'unité attaquante peut continuer de se déplacer, mais doit quand même dépenser les +2PM pour avoir engagé le combat rapproché.

22.1.3 L'artillerie à cheval attelée est considérée comme de la cavalerie pour cette règle uniquement et doit donc se retirer lorsque de l'infanterie ou de l'artillerie ennemie se déplace adjacente.

22.1.4 Si une unité de cavalerie charge en réaction contre l'unité d'infanterie se déplaçant adjacente, comme décrit au dessus, cette unité d'infanterie ne peut pas former de carré comme indiqué dans la résolution de la charge. Si l'unité est déjà en carré quand elle déclenche la charge par exemple en déplaçant le carré à côté de l'ennemi, elle garde le bénéfice du carré.

22.2 Cavalerie *Blown*

Une fois engagées, les unités de cavalerie ont besoin de temps pour retrouver leur calme et leur organisation. La cavalerie devient *Blown* après avoir participé à une charge de cavalerie (à l'exception : 16.3.3, 26.4.1 et 16.4.3.2), et lorsqu'elle a été ralliée d'un état de moral en déroute.

22.2.1 Quand une unité est *Blown*, retournez-la (pour que le côté *Blown* soit au dessus). La cavalerie en déroute qui est ralliée devient automatiquement *Blown*. Notez l'exception de la cavalerie britannique (26.4.1) et des Cosaques (26.6.3). Une unité de cavalerie devient *Blown* APRES une retraite à la fin d'une charge, pas avant la retraite.

22.2.2 La cavalerie *Blown* ne peut pas charger et a une capacité de mouvement réduite.

22.2.3 Les unités de cavalerie *Blown,* en état de moral normal ou mieux, peuvent tenter de récupérer pendant le segment de récupération de la phase de ralliement de la cavalerie. Même la cavalerie qui devient *Blown* dans le même tour que la phase de ralliement peut tenter de récupérer. Seules les unités de cavalerie appartenant au joueur en phase peuvent tenter une récupération. Faites individuellement un test de moral (21.2) pour chaque unité *Blown*. Si le résultat est "passe", l'unité récupère, il retourne sur son côté non *Blown*. Autrement, il n'y a pas d'effet et l'unité reste *Blown*.

Exemple : Une charge laisse une unité de cavalerie *Blown* et DG. À la fin de ce tour, elle récupère pour devenir Sh tout en restant *Blown*. À la fin du prochain tour, elle récupère de son Sh et peut alors essayer de récupérer de son *Blown*.

23.0 Règle spécial de l'artillerie

L'artillerie est définie par type et classe de mobilité. Le type d'artillerie est légère ou lourde. Les canons lourds sont de 12 lb (ou plus). Les canons légers représentent tous les autres, plus petits. L'artillerie lourde est désignée avec un nombre de points de canons en noir et l'artillerie légère avec les points de canons en blanc. Cette désignation est uniquement utilisée afin de déterminer quelle table de valeurs de tirs d'artillerie utiliser pour le tir. La classe de mobilité de l'artillerie est définie comme à pied ou à cheval. Cette désignation détermine les caractéristiques de mouvement de l'unité. L'artillerie à cheval se déplace plus vite que l'artillerie ordinaire, et peut, lorsque elle est attelée, exécuter une retraite de cavalerie (22.1.3). L'artillerie à cheval est indiquée sur les pions, avec une tête de cheval, l'artillerie à pied n'en a pas.

JEUX PLUS ANCIENS

Austerlitz : Les unités suivantes sont de la cavalerie lourde (et donc toutes les autres sont considérées comme légères !) Français : 1-1HC-C, 2-1HC-C, 3-1HC-C, 1-2HC-C, 2-2HC - C, IG-1c. Alliés: Gd-2b, 3-Rgt, le 1,2-1-CV

Marengo : La cavalerie légère est désignée par un seul triangle, la cavalerie lourde par deux triangles.

23.1 L'artillerie attelée et ou batterie

L'artillerie est sévèrement limitée dans sa capacité à se déplacer et à tirer en même temps. Ceci est illustré par ces deux formations. L'artillerie attelée ne peut pas tirer, tandis que l'artillerie en batterie ne peut que changer d'orientation, mais ne peut pas bouger.

23.1.1 L'artillerie doit s'atteler pour retraiter même d'un hex. S'atteler au cours d'un combat rapproché ou d'une charge de cavalerie nécessite un jet sur la "Table de perte de canons". La "Table de perte de canons" n'affecte que l'artillerie.

23.1.2 Au moment du changement de formation, l'artillerie peut librement changer d'orientation de 180 degrés (exactement, et non pas jusqu'à 180 degrés) sans coûts supplémentaires en PM. L'artillerie en batterie ne peut dépenser ces PM que pour changer d'orientation ou pour s'atteler.

L'artillerie à cheval peut se déplacer et se retirer plus rapidement car elle a suffisamment de montures pour l'ensemble des membres d'équipage. Au-delà de ce niveau de détail les canons sont une abstraction, mais des facteurs tels que les compétences des équipages ont été pris en compte dans la conversion d'arme en points de canons. Dans le cas des pièces très légères, un plus grand nombre d'armes à feu sont représentées par chaque point de canon. Les pièces de bataillon, les canons légers intégrés dans les différents bataillons, sont ignorés dans ce système, car ils n'étaient généralement utiles que pour faire du bruit d'encouragement.

23.2 Batteries détachées

A moins que cela ne soit interdit dans les règles spécifiques de jeu, le joueur peut former des batteries individuelles de 1 ou 2 points de canons en utilisant les pions d'unités d'artillerie détachées et les marqueurs numériques de points de canons. Le détachement et rattachement des points de canons ne coûte pas de PM. Le joueur utilise les détachements d'artillerie comme tout autre unité d'artillerie et peut en rattacher à chaque unité d'artillerie du même type et classe, aussi longtemps que les nouvelles batteries ne contiennent pas plus que la valeur initiale de points de canons (ou 2 pour une batterie détachée). Les pions d'unité d'artillerie ne sont pas désignés par type et par classe ; les joueurs devraient garder une note pour définir ces unités par type, par classe de mobilité et niveau de moral afin d'éviter toute confusion.

Suggestion : Mettez le marqueur numérique de points de canons vers l'avant, sur l'unité, pour montrer l'artillerie légère et à l'envers pour montrer la lourde. La gauche peut être utilisée pour l'artillerie légère à cheval et la droite pour l'artillerie lourde.

JEUX PLUS ANCIENS

Tous : Les unités d'artillerie de la Garde ont un niveau de moral A. Les unités d'artillerie à cheval ont un niveau de moral B et les unités d'artillerie à pied ont une niveau de moral C.

Austerlitz : un L après le nombre de points de canons signifie que se sont des légers et H signifie que se sont des lourds.

Marengo : Les canons légers sont indiqués avec un triangle blanc bordé de rouge et une zone grise autour du nombre de points de canons. Les canons lourds ont un triangle jaune en plus du triangle blanc et ont également leurs points de canons inscrit dans une boîte noire.

24.0 Tirailleurs

Les unités d'infanterie qui n'ont pas la case tirailleurs cochée peuvent en libérer avant qu'elles ne se déplacent. Sauf en cas de déroute, les tirailleurs sont toujours en formation de tirailleurs. Il existe trois types de tirailleurs : normal, élite (toutes les tirailleurs britanniques et français, sauf indication contraire) et tirailleurs armés de carabine. Les tirailleurs ont un côté pleine force et réduit. Leur catégorie de moral et leur valeur de tir sont imprimées sur le pion.

Les tirailleurs représentaient une menace pour l'artillerie car ils étaient trop dispersés pour beaucoup souffrir des dégâts de la canonnade alors qu'ils pouvaient canarder à l'écart les artilleurs et les équipages de chevaux. Pour survivre, les artilleurs devaient soit avoir la protection nécessaire de leurs propres tirailleurs ou faire déployer des troupes. La cavalerie, d'autre part, pouvait toujours abattre les tirailleurs si elle pouvait les rattraper.

24.1 Le détachement des tirailleurs

A moins en déroute ou désorganisé, les unités avec une ou plusieurs cases de tirailleurs non cochées sur leur table de perte permet de libérer des tirailleurs. Les tirailleurs sont détachés au cours de la phase de mouvement, avant que l'unité ne se déplace. Placez le tirailleur dans le même hex que l'unité d'origine et cochez l'une des cases de tirailleurs de l'unité. Une fois placé, le tirailleur peut circuler librement. Le détachement de tirailleur ne coûte aucun point de déplacement.

24.2 Mouvement des tirailleurs

Les tirailleurs ont tous une orientation de 6 hexs de front. Les tirailleurs ont une capacité de mouvement de 6 mais peuvent dépasser cette CM s'ils se déplacent toute la phase empilée avec une unité d'infanterie en colonne. Le mouvement des tirailleurs est sévèrement restreint de nuit (voir 27.1.5).

24.2.1 Les tirailleurs normaux et élite ne peuvent jamais volontairement aller à plus de 2 hexs d'une unité amie non tirailleur. Les tirailleurs armés de carabines peuvent se déplacer jusqu'à 3 hexs d'une unité amie. L'unité amie ne doit pas obligatoirement être l'unité qui a libéré le tirailleur. La distance doit être tracée à travers des hexs où le tirailleur pourrait entrer. Si un tirailleur termine la phase au delà de ce rayon, par le biais de retraites ou d'éliminations, il faut le faire revenir à portée au cours de la prochaine phase de mouvement. Les tirailleurs ne sont pas entravés par les limites du rayon de commandement.

24.2.2 Les tirailleurs peuvent engager un combat rapproché comme attaquant si : A) ils sont empilés avec une unité d'infanterie, ou B), si le défenseur est un tirailleur seul (voir 15.4.4.1).

24.2.3 Les tirailleurs ne peuvent pas devenir adjacents à de la cavalerie, à moins qu'elle ne soit *Wrecked*, *Blown*, désorganisée, en déroute, ou dans un autre état qui la rend incapable de charger l'hex où ils viennent d'entrer.

24.2.4 Les tirailleurs adjacents à de l'artillerie bloquent le tir à travers leur hex.. Voir 17.1.4.

Détachement de tirailleurs

24.3 Pertes pour les tirailleurs

Si un tirailleur prend une perte, retournez le pion sur son côté réduit. S'il est déjà réduit, éliminez le. Les tirailleurs empilés avec d'autres unités ne peuvent pas être l'unité cible du tir, mais ils peuvent être utilisés pour absorber les pertes permanentes au choix du joueur. Seules les pertes paires peuvent être prises par les tirailleurs (la première, la troisième perte, etc doivent être prises par l'unité cible de l'hex).

Les tirailleurs ne peuvent plus être hors de porté de l'infanterie comme ils pouvaient l'être dans les anciennes règles. (Une fois, une division espagnole inexpérimentée a été Wrecked par un tirailleur, mais c'est un cas extrême.) Dans la vie réelle, les tirailleurs pouvaient toujours harceler l'infanterie formée, la tenir occupée ou la ralentir mais pas la détruire. Les tirailleurs étaient en effet "les accrocheurs" dans l'équation de l'infanterie napoléonienne car ils pouvaient garder cette faible intensité de combat pendant des heures sans être mort de fatigue. Le moyen de contre-mesure le plus efficace contre cette tactique était d'avoir vos propres tirailleurs et aussi longtemps que les deux parties de tirailleurs étaient raisonnablement identiques, tant en nombre qu'en compétences, ceux-ci pouvaient se combattre les uns les autres pendant des heures.

24.4 Récupération des tirailleurs

À la fin d'une phase de mouvement, une unité peut récupérer un tirailleur à pleine force ou deux tirailleurs réduits, empilées avec elle, à condition que le l'unité qui les récupère ait au moins une case de tirailleurs barrée. Pour marquer la récupération, supprimez l'unité de tirailleurs et effacez la marque dans la case de tirailleurs de l'unité sur la table des pertes. Un seul tirailleur réduit ne peut pas être récupéré par lui-même, il doit faire la paire avec un autre tirailleur réduit pour compter comme un seul tirailleur complet.

24.4.1 Tirailleurs comme compagnies de ligne
Si le joueur souhaite, il peut utiliser un tirailleur récupéré comme décrit ci-dessus pour effacer une perte permanente d'une unité d'infanterie. Toutefois, cela signifie que le tirailleur ne peut plus jamais être réutilisé. Tout unité d'infanterie peut faire cela, même celle qui ne dispose pas au départ de case de tirailleur.
Si à la fin d'une phase de mouvement, une unité a pris une perte permanente et a des tirailleurs non déployés, ces tirailleurs peuvent être "mis en ligne" par le passage de la perte dans la case du tirailleur sur la table de pertes et de récupérer une perte permanente, sans avoir à passer par le biais du processus de détachement et de récupération de tirailleurs.

Dans la dernière partie de la guerre, il y a eu quelques développements dans le recours à l'infanterie dispersée qui ne sont pas couvertes par ces règles. Nous allons les traiter dans les jeux où ils apparaîtront.

24.4.2 Combat de tirailleurs
Les tirailleurs peuvent tirer dans la phase de tir (18.0), participer à des combats rapprochés (15.4.4) et peuvent être intimidés par la cavalerie (16.3.3).

JEUX PLUS ANCIENS
À Austerlitz, Marengo et Aspern-Essling, les tirailleurs français sont considérés comme Elite et ont un niveau de moral B. Tous les autres tirailleurs sont normaux et ont un niveau de moral C. Leurs valeurs de tir peuvent être trouvées sur la table de "tir de tirailleurs".

25.0 Commandants

Les commandants représentent les officiers de division et leurs supérieurs. Les commandants fournissent le commandement et des avantages au moral pour leurs piles. Les commandants se déplacent comme toute autre unité, mais n'ont pas de capacité de combat. Les commandants peuvent subir des pertes quand ils sont impliqués dans des combats. Un joueur peut conduire des tirs de tirailleurs ou d'artillerie sur un hex contenant uniquement des commandants dans le but de générer des pertes de commandant. Les commandants ont une valeur de commandement. Ils l'utilisent pour des fonctions de commandement, d'initiative et de ralliement.

Note : A la différence des versions antérieures des règles NBS, les commandants de division ne sont pas tenus de s'empiler avec l'une de leurs brigades.

25.1 Incidence sur l'empilement

Les commandants ne comptent pas pour l'empilement et un nombre quelconque peut occuper un hex. Un commandant empilé avec une unité qui retraite, pour n'importe quelle raison, peut choisir de rester dans l'hex ou de retraiter avec l'unité.

25.2 Effet sur le Mouvement

Les commandants se déplacent comme toutes les unités. Ils n'ont pas de front et de formation. Si un commandant se retrouve seul dans un hex avec une unité ennemie, il est immédiatement déplacé dans l'hex de l'unité la plus proche de son commandement. Les unités ennemies ne peuvent jamais éliminer les commandants en entrant dans leur hex.

Le classement des étoiles sur les commandants se traduit à peu près comme suit :
Une étoile - Brigadier (Général de brigade)
Deux étoiles - Major général (Général de division)
Trois étoiles - lieutenant général
Quatre étoiles - Quelque chose de très impressionnant.

25.3 Effets sur le combat

Dans un combat rapproché et une charge de cavalerie, les commandants participant donnent généralement des modificateurs positifs pour les jets de test pour tenir au combat et pour le test de moral. Voir 15.2.2, 16.2.4 et 16.4.1.4.

25.4 Perte de commandant et remplacement

Quand un commandant est empilé avec une unité qui subit des pertes dues au combat (pertes ou traînards) un test de perte de commandant doit être effectué. Jetez deux dés pour chaque commandant de la pile et lisez le résultat en tant que "2 à 12". Sur un jet de 11 ou 12, le commandant est perdu. Toutes les unités empilées avec un commandant tué souffrent d'un résultat de moral M-1.

La perte de commandant a un effet épouvantable. Mais au cours de cette ère du leadership par l'exemple héroïque, il n'était pas rare pour une division de perdre son commandant de division et l'ensemble de ses commandants de brigade et de régiment dans un engagement de trente minutes. Il peut être admit que cette brutale attrition a coupé court à toutes les chances d'évolution tactique importante à cette époque, comme un trop grand nombre d'officiers intermédiaires sont morts avant d'avoir pu connaître une de ses nouvelles idées.

25.4.1 Dans le cas d'un tir de tirailleurs, faites un test de perte de commandant si le tir a été un succès contre une unité de cavalerie, malgré le fait que l'unité de cavalerie ne prend pas les pertes éventuelles.

25.4.2 Les commandant ayant subis des pertes sont retirés de la carte. (Ils peuvent revenir, Voir 25.4.7.)

25.4.3 Remplacez toutes les pertes de commandant immédiatement. Remplacez les commandants de corps et d'armée par leurs plus hauts subordonnés (généralement énumérés dans les règles spécifiques du jeu, sinon, le commandant avec le plus d'étoiles, au choix du propriétaire).

25.4.4 Le verso des commandants de corps et de divisions sont imprimés avec des remplacements génériques. Si vous voulez promouvoir un commandant de division pour pourvoir un poste vacant, utilisez le remplacement générique à l'arrière du commandant du Corps pour combler la place du divisionnaire.

La plupart de ces généraux ont été des clients difficiles. Le pire aimant à plomb de l'époque a probablement été le maréchal Oudinot qui a été blessé plus d'une vingtaine de fois par des balles, des éclats d'obus et même un effondrement de toit. Koutousov a été un autre miracle médical de l'époque. Il a réussi à survivre malgré avoir reçu une balle dans la tête à deux reprises sans mourir.

25.4.5 Quand un commandant de division subit une perte, retournez le sur son côté remplacement et placez le avec une autre pile de la division (c'est-à-dire pas dans le même hex). Si aucun hex n'est disponible, le remplacement apparaît là où le commandant a été perdu.

25.4.6 Si la pile d'un commandant a été *détruite*, mais qu'il s'échappe sain et sauf, le commandant se place avec la pile la plus proche de son commandement qui n'est pas impliquée dans un combat rapproché non résolu. S'il n'existe pas de telle pile, retirez le commandant du jeu. Si une pile éligible sous son commandement devait apparaître plus tard, le commandant apparaît avec cette pile. Si la pile est réapparue en raison de la récupération des traînards, elle n'obtient pas l'avantage d'être empilée avec le commandant pour le test de moral.

25.4.7 Récupération des suites de blessures (Uniquement les scénarios de plusieurs journées)
Dans les scénarios qui s'étendent sur plus d'une journée, il est possible que les commandants blessés puissent se remettre de leurs blessures et rejoindre les combats. Au cours de la phase du ralliement de chaque tour 1 AM du joueur, lancez un dé pour chaque joueur en phase qui a des commandants blessés. Sur un jet de 1 ou 2, le commandant est mort et le dé ne peut pas être relancé de nouveau pour des raisons évidentes. Sur un jet de 3-4, le commandant est encore hors jeu, mais peut réapparaître une des nuits suivantes. Sur un jet de 5-6, le commandant a assez récupéré pour rejoindre le combat. Si le commandant est un commandant de corps, il est placé à son poste et son remplacement peut retourner à sa division. Si un commandant divisionnaire est de retour, il se montre avec une unité de sa division et son remplaçant est enlevé. Le rayon de commandement d'un commandant de retour est actif au moment où il apparaît.

25.5 Combattants
Certains commandants sont dénommés "Combattants", ils ont un "F" sur leur pion. Les combattants sont des commandants dont le style est plus de commander sur le front que de s'occuper du travail d'état major. Les combattants sont considérés comme ayant une valeur de commandement de 2 de plus (mais jamais supérieur à 4) que la valeur imprimée pour toute application, sauf l'acceptation, l'initiative et l'interruption d'attaque.

COMBATTANTS DANS LES JEUX PLUS ANCIENS
Austerlitz : Bagration, Friant, Koutousov (son côté 0 iniquement), Konstantin, Kienmayer, Lannes, Murat, et Oudinot.
Marengo : Kaim, Hadik et O'Reilly.
Aspern-Essling (Notez que leurs valeurs sont également un peu changées) : Masséna (3F), Bessières (1F), Lasalle (2F), Mouton (3F) et Rapp (3F). Pour les Autrichiens, traiter tous les commandants à 0 et 1 en tant que combattants.

26.0 Les unités spéciales et les caractéristiques nationales

26.1 Levées
Certaines unités qui ont combattu dans les batailles napoléoniennes n'avaient seulement été crées que quelques jours plus tôt et n'avaient qu'un minimum de formation militaire. Celles-ci sont désignées comme des "levées". Elles sont désignées par un "Lvy" sur le pion, comme dans la table des pertes et subissent les pénalités suivantes :

A. Elles ne peuvent jamais se former en carré.
B. Elles payent 4 Pm pour changer de formation.

26.2 Chariots
Certains scénarios comprennent des chariots qui représentent les trains de ravitaillement.
26.2.1 Les chariots ont un potentiel de mouvement de 3 et utilisent la colonne de l'artillerie à pied sur la "table de mouvement". Ils n'ont pas de front et ne comptent pas pour l'empilement, mais un hex ne peut contenir qu'un chariot à la fois. Un chariot ne peut pas entrer volontairement dans une ZI.
26.2.2 Les tirailleurs ne peuvent pas entrer dans des hexs contenant des chariots ennemis à moins qu'empilés avec une unité qui n'est pas un tirailleur. Le mouvement par la route (12.5) ne peut pas être utilisé dans un ou par un hex contenant une unité de chariot.
26.2.3 Les chariots sont détruits si une unité ennemie qui n'est pas un tirailleur termine son mouvement dans son hex. Il s'agit d'une exception à la règle normale qui vous interdit d'entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Les chariots ne sont pas touchés par le tir de l'artillerie ou de tirailleurs et ne sont pas affectés par les niveaux de moral.

JEUX PLUS ANCIENS
Austerlitz : Les chariots de munitions ne tombent pas dans la catégorie " chariot" et devrait être retiré de la partie. Ils sont un vestige d'une règle qui a depuis été enlevée.

26.3 Carabines
Quelques tirailleurs étaient armés de carabines rayées. Des brigades spécifiées (indiquées par une case circulaire de tirailleur sur la table des pertes) peuvent détacher des tirailleurs spéciaux appelés "tirailleurs armés de carabines". Ceux-ci sont indiqués avec un clairon imprimé sur leurs pions. Seules les brigades qui ont une case tirailleur peuvent les détacher ou les récupérer. Les tirailleurs armés de carabines obtiennent un modificateur de -1 sur le dé du tir de tirailleur.

Les tirailleurs armés de carabines sont dans les règles comme un détail cosmétique pour donner un certain tranchant aux troupes d'élite britanniques. Ils seront une super-arme quand quelqu'un pourra nous montrer plus qu'une preuve anecdotique brumeuse que les gens qui ont été abattus par des carabines non jamais remarqués la différence entre un tir de tirailleur régulier et de tirailleurs armés de carabines.

26.4 La cavalerie britannique
Si de la cavalerie britannique charge de l'infanterie et qu'elle tient, la cavalerie ne peut chercher à interrompre son attaque à moins qu'elle ne soit empilée avec un commandant. Passez directement à la résolution de cavalerie repoussée. (16.2.6) Si elle est empilée avec un commandant, la cavalerie britannique teste pour l'interruption normalement, mais ne tient pas compte des bonus obtenus en étant empilée avec un commandant de valeur de commandement de 2 ou plus.
26.4.1 La cavalerie britannique devient *Blown* AVANT l'exécution de sa retraite de 6-12 après une charge de cavalerie (et donc ceci en fait un objectif tentant pour une charge de réaction au cours de la retraite).

La pensée d'ensemble de la "Colonne d'attaque française" est un gâchis. "L'ordre mixte" qui s'ouvre aujourd'hui et de nouveau dans les écrits sur la tactique napoléonienne a été rarement utilisé. L'attaque basique française avait lieu en formation en triple ligne de profondeur (ou une colonne de 9 rangés ... C'est comme on veut), ce qui dans les fait donnait à un régiment français un tiers de front d'une même unité dans une ligne normale. Cela signifie également que chaque bataillon ennemi était attaqué par un régiment entier, donnant un avantage instantané de 3-1.

26.5 Colonnes françaises
Si une colonne de combat française remporte un combat rapproché, elle peut changer sa formation en ligne après la résolution du combat. Ce changement de formation ne déclenche pas de charge de réaction ou des tirs d'opportunité.

26.6 Cosaques et autres cavaleries irrégulières

Les cosaques sont marqués d'un C dans leur symbole de cavalerie.

26.6.1 Les unités indiquées comme cosaques peuvent uniquement charger (y compris les charges de réaction) contre des piles ciblées qui sont désorganisées ou en déroute.

26.6.2 Si une unité de cosaques est la cible d'une charge de cavalerie, elle doit immédiatement faire une retraite de six hexs et devient alors *Blown*. L'unité ennemie qui charge n'est pas *Blown*, mais ne peut ni aller plus loin ou ni encore charger durant cette phase (à l'exception des charges de réaction).

26.6.3 Une unité de cosaques devient *Blown* AVANT l'exécution de sa retraite de 6-12 hex après une charge de cavalerie, et non pas à la fin de la retraite.

Les cosaques ne sont pas entrainés pour la charge de troupes formées, tout simplement parce qu'ils n'avaient aucune idée de la façon d'aborder les formations de cette densité. Alors qu'il s'agit d' une cavalerie exotique, notez que la lance est une arme distribuée de gauche à droite pour recruter ce qui ont rarement le temps d'apprendre à la gérer correctement.

27.0 Nuit

Si des actions de nuit ont bien eu lieu durant les guerres napoléoniennes, la plupart ont abouti à des échecs spectaculaires. Dans le jeu, comme dans la réalité, les nuits sont mieux utilisées pour le repos et le redéploiement. L'aube et le crépuscule se ne sont pas considérés comme "nuit" pour l'application de ces règles, elles n'affectent que la visibilité.

27.1 Général

27.1.1 Les tours de nuit représentent une heure, au lieu de trente minutes, laissant la moitié de la nuit pour dormir.

27.1.2 La visibilité de nuit est toujours d'un hex.

27.1.3 La cavalerie ne peut pas charger la nuit.

27.1.4 Les tirailleurs ne peuvent pas tirer de nuit. L'artillerie peut uniquement tirer à mitraille en cas de combat rapproché. Cela signifie qu'il n'existe pas de phases de tir de nuit.

27.1.5 Les tirailleurs ne peuvent entrer que dans des hexs amis ne contenant pas de tirailleurs ou du terrain fortifié. Si un Tirailleur commence un tour de nuit en dehors d'un tel hex, il doit tenter de bouger dans un hex autorisé. Les tirailleurs peuvent « accompagner » d'autres unités amies qui se déplacent la nuit.

27.1.6 Les traînards peuvent être récupérés à au moins 2 hexs d'unités ennemies (au lieu de 4).

27.1.7 Plusieurs tables ont des modificateurs de nuit.

Tout le monde pense que ces règles sont sévères ou le hasard n'y est pour rien pendant la nuit. Il n'y avait pas d'électricité en 1806 et a moins que vous ayez la lune pour vous aider à trouver votre chemin vous deviez utiliser des sortes de torches si vous vouliez voir quoi que ce soit. Toujours armés, en essayant de combattre dans l'obscurité, la plupart dans des zones construites et avec des résultats plutôt mitigés. Il y a même des cas de cavalerie essayant de charger dans l'obscurité, mais ce sont toujours des échecs spectaculaires.

27.2 Le commandement et la nuit

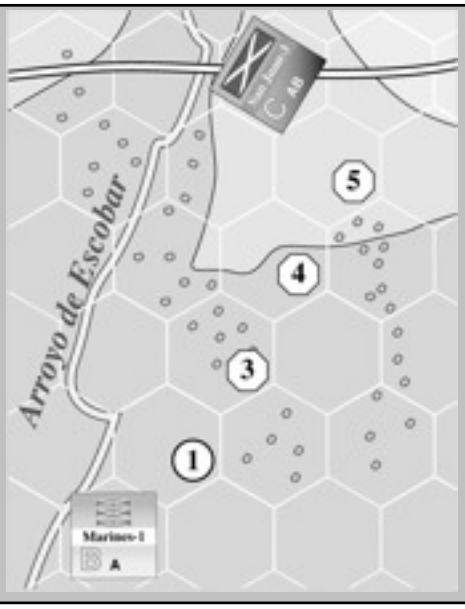
27.2.1 Le rayon de commandement (6.11.1) est réduit de moitié pendant la nuit pour les commandants avec des ordres généraux. Les commandants avec des ordres engagé ou sans ordres ont leurs rayons de commandement réduits à 1 / 4 au lieu d'être réduits de moitié. Les unités (y compris l'ensemble de la division) pris au piège hors commandement par la tombée de la nuit peuvent choisir de demeurer où elles sont au lieu d'essayer de revenir dans le rayon de commandement. Cette décision est prise une fois et ne peut pas être inversée. Si une unité qui choisit de rester en place pendant la nuit subit un résultat de retraite, elle doit essayer de se replacer dans le rayon de commandement.

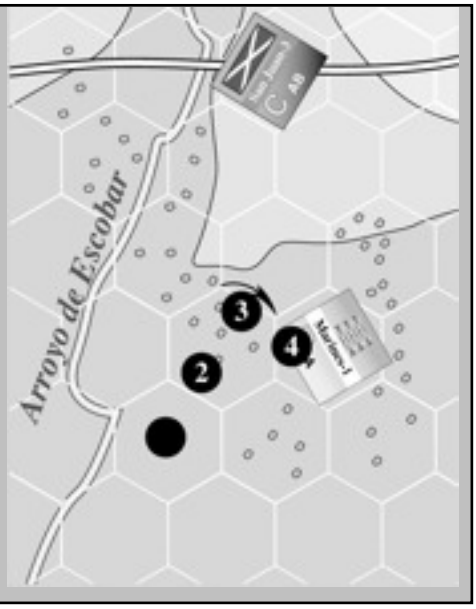
27.2.2 Tout ordre engagé qui doit être mis en œuvre pendant la nuit doit être réécrit comme ordre indépendant et doit être accepté individuellement pour chaque division du corps (même si le corps en question est normalement interdit d'utiliser des ordres indépendants pour ses divisions). Ces nouveaux ordres doivent bien sûr se conformer à l'ancien ordre du corps.

27.2.3 Au cours de la phase de commandement du dernier tour de crépuscule, tout corps actuellement sous un ordre d'engagement doit réécrire un certain nombre d'ordres indépendants qui sont acceptés immédiatement pour chaque division, conformément à l'ancien ordre du corps.

Exemple Au milieu de la nuit, les marins français tentent une attaque surprise. Ils commencent leur mouvement le long de la rivière (1 PM) et puis ils dépensent 4 PM pour entrer dans trois hexs risqués. Ainsi, ils arrivent à l'arrière de la brigade San Juan avec 3PMs restants. Cela suffit pour engager un combat rapproché.

Maintenant que les unités sont adjacentes à une unité ennemie, le joueur français doit déterminer si les marins se sont perdus. Comme ils ont traversé trois hexs risqués il doit jeter 4 ou plus. Il obtient un 2. Les marins se sont égarés. Le joueur espagnol déplace les marins en arrière, vers le dernier hex qui n'est pas risqué et ensuite leur fait faire un détour de 4 PM. Il les conduit vers la droite afin que, lorsque le joueur français reprendra le contrôle de ses marins, ils ne puissent plus atteindre le régiment San Juan.





27.3 Le mouvement et la nuit (facultatif)

Au cours des tours de nuit, seul le mouvement normal (y compris les retraits, mais pas les retraites) est permis

- Le long de n'importe quel type de route ou de cours d'eau (bord d'hex ou dans l'hex)
- Dans des hexs contenant tout type de bâtiments (des "points de repères", de petits groupes de bâtiments,…).
- Dans des hexs contenant des unités amies qui ne se sont pas déplacées pendant le tour.

Tout autre type d'hex est considéré comme un "Hex à risque" pour le mouvement de nuit.

Note : Ces règles mettent un peut la pagaille dans l'ordre des choses. Utilisez-les uniquement si vous trouvez le chaos agréable.

27.3.1 Se perdre

Dès qu'une unité, une pile ou un commandant se déplacent seuls et terminent leur mouvement à travers une série d'hexs à risque en entrant à nouveau dans du terrain non-risqué, dès qu'elles terminent leur mouvement dans un hex adjacent à des unités ennemies ou à l'aube, jetez un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre d'hex à risque traversés par l'unité, elle s'est égarée, sinon, le jet n'a pas d'effet. Notez que si l'unité se déplace dans des terrains à risque sur plusieurs tours, vous devez garder une trace de l'endroit où elle a commencé et combien de PM elle a dépensé dans des hexs à risque.

Une pile qui s'est égaré doit être replacée au dernier hex non-risqué le long de son chemin et peut alors être déplacée par le joueur adverse. Le joueur adverse peut déplacer la pile d'un certain nombre d'hexs égal au nombre de MP dépensés pour le déplacement dans des hexs à risque. Il peut déplacer la pile de la manière qu'il juge bon, sauf qu'il ne peut pas changer la formation de l'unité (à l'exception d'atteler ou mettre en batterie l'artillerie), il ne peut déplacer l'unité illégalement ou changer de front de plus d'un hex de côté avant l'entrée dans chaque nouvel hex. Il est autorisé à déplacer l'unité hors de commandement. Une fois que le joueur a résolu le déplacement de cette unité, le joueur de phase peut continuer à déplacer l'unité si elle a des PM restants.

28.0 Forces dissimulées (facultatif)

Pour ces règles on aura besoin d'un ensemble de "marqueurs de dissimulation". En fait, tout type de pions avec des nombres sur un côté fera l'affaire. Vous aurez besoin également de cases numérotées pour masquer les unités associées à chaque marqueur de dissimulation.

Des fichiers PDF pour les marqueurs de dissimulation peuvent être trouvées dans la section NBS de la page Web de MMP. Allez à : http://www.gamersarchive.net/theGamers/ archive/nbs.htm

28.1 Concepts

Ces règles reposent sur deux concepts :

Tout d'abord, si tous les pions d'une formation ne sont pas dans une LDV ennemie, ils peuvent être transformés en une force dissimulée (FD) et être remplacés par un unique pion de dissimulation. Des FD, dans le tour, peuvent engendrer des FD leurres.

Deuxièmement, il faut une unité qui ne soit pas dissimulée pour révéler ce qui est caché dans une FD.

28.2 Marquage des forces dissimulées

28.2.1 Une force dissimulée (FD) est représentée sur la carte par un marqueur de dissimulation.

28.2.2 Au début de toute phase de mouvement, un joueur peut enlever toutes les unités de l'une de ses divisions de la carte à condition que toutes les unités soient a) commandées et de b) en dehors d'une LDV ennemie et placez un marqueur de dissimulation sur la carte avec le nombre vers le bas. Ces unités sont placées quelque part hors de la carte et hors de vue de l'autre joueur, de préférence à côté du numéro correspondant au marqueur de dissimulation utilisé. Placez le marqueur dans l'hex où le commandant de division a besoin d'être utilisé.

Les unités directement subordonnées à une division dissimulée d'un corps (les unités d'artillerie ainsi que l'EM de corps et le commandant) peuvent être elles aussi dissimulées dans une pile divisionnaire hors carte, du moment qu'elles soient dissimulées et à condition qu'elles soient dans le rayon de commandement du commandant de division et en dehors d'une LDV ennemie. Les brigades sous des ordres indépendants peuvent être elles aussi dissimulées de cette manière. Les renforts peuvent également entrer dans le jeu dissimulés si l'hex d'entrée remplit les conditions ci-dessus.

28.2.3 Une FD ne peut pas se déplacer dans le tour où elle est créée sauf si c'est une formation entrant en tant que renfort. Sinon, une FD se déplace à la vitesse l'unité la plus lente de la division dissimulée en payant les PMs pour les changements de front et ainsi de suite. (Une FD leurre peut se déplacer à la vitesse que le joueur choisit.) Une FD ne peut jamais entrer dans la LDV d'une unité ennemie non dissimulée et doit toujours maintenir une distance de trois hex entre elle et toute FD ennemie ou unité ennemie non dissimulée, en fonction des considérations de la LDV. Une FD ne peut jamais s'empiler avec d'autres unités amies ou FCD sauf pour les commandants et les EM. Les unités qui retraitent n'ignorent pas les FD ennemies.

28.2.4 Au début de toute phase de mouvement, avant de créer une nouvelle FD, le joueur peut déjà "engendrer" de ses FD de nouvelles FD leurres. Un marqueur de dissimulation non encore associé à des troupes peut être placé dans chaque hex contenant une FD. Pendant la phase de mouvement, une FD leurre peut immédiatement commencer à se comporter comme toutes les autres FD. Elle peut, engendrer à son tour, de nouvelles FD leurres pendant le tour suivant.

28.2.5 Un joueur ne peut jamais utiliser plus de leurres que le nombre de divisions, plus le nombre de brigades de cavalerie indépendantes dans son armée. Le nombre disponible à n'importe quel tour devrait refléter le nombre de divisions que le joueur a de disponible sur la table à ce moment de la partie.

Exemple : Dans Marengo, le joueur français commence la partie avec quatre leurres parce qu'il commence avec quatre divisions sur le plateau. Quand Napoléon arrive, ce nombre est augmenté de deux, une pour la division Monnier et l'autre pour la Cavalerie de la Garde consulaire.

28.3 Découverte de forces dissimulées

28.3.1 Si une unité qui n'est pas une FD se déplace dans la LDV ou dans les deux hexs d'une FD ennemie, l'unité doit cesser son mouvement pendant que la FD (si il s'agit d'une ou plusieurs unités) se déploie selon 28.3.3. Si la FD s'avère être un leurre, elle doit être retirée et devient disponible pour être de nouveau créée le tour suivant. Notez que la force révélée peut faire des tirs d'opportunité et une charge de réaction à l'instant où elle est placée sur la carte, y compris le tir ou la charge contre le mouvement même qui a déclenché sa divulgation. Rappelez-vous que les FD ne peuvent jamais provoquer la découverte d'une FD ennemie.

28.3.2 Une FD peut redéployer volontairement ses véritables unités uniquement au début d'une phase de mouvement, avant que tout mouvement n'ait eu lieu. Les unités sont déployées conformément à 28.3.3.

28.3.3 Lorsque, quelle qu'en soit la cause, une FD est révélée, le marqueur de dissimulation est supprimé et le commandant est placé dans l'hex. Puis sa division se met en place avec lui et dans tous les hexs adjacents tout en respectant les règles suivantes.

- Aucune unité ne peut être placée dans du terrain interdit.
- Si la FD s'est déplacée dans le tour avant d'être révélée, les unités d'infanterie doivent être en colonne et l'artillerie attelée et dans la mesure du possible placée dans des hexs de route.
- Si les FD n'ont pas bougé dans le tour précédent, l'artillerie peut être mise en place en batterie.

Ces règles ont été créées pendant la réflexion sur un scénario de Salamanca pour la NBS. Le problème avec cette bataille, c'est qu'elle n'aurait jamais eu lieu si Wellington et Marmont avaient eu la même vue aérienne du champ de bataille qu'un wargamer. Les deux généraux ont fondé leurs décisions sur ce qu'ils voyaient et entendaient plutôt que sur ce qu'il se passait réellement. De plus la bataille a été menée sur un terrain assez accidenté. Ils ont beaucoup souffert de ce que le jargon du wargamer appelle "le renseignement limité". Le même problème existe avec Austerlitz, Gettysburg et plusieurs autres batailles où les lignes de crête et le mauvais temps réduise la visibilité. Et ce problème est le plus évident dans les jeux sur une petite échelle, parce que dans un contexte de jeu de stratégie opérationnelle comme un scénario OCS, nous travaillons avec un tour d'une demi-semaine, suffisamment de temps pour que l'on puisse se faire des idées justes de ce que l'ennemi est en train de préparer alors que dans les vingt à trente minutes d'un scénario NBS, tout ce temps pourrait être consacré à fixer une colonne de poussière et tenter de déterminer si c'est Grouchy ou quelqu'un d'autre dans la poussière.

Mais nous parlons "de renseignement limité", et non pas "de renseignement". La plupart des commandants ont une idée de ce qui se passe mais manquent d'informations ou en ont une mauvaise interprétation. Beaucoup de tentatives pour simuler ces problèmes ont été trop loin dans l'autre sens, ce qui rend les joueurs effectivement aveugles. Au lieu de regarder le ciel, les joueurs soudains percevaient le monde dans un cliché, toutes les vingt minutes. Peut-être que cette approche serait une bonne simulation d'un capitaine de sous-marin de guerre dans la WW2 mais quels commandants n'ont jamais regardé le champ de bataille avec les yeux fermés.

Les règles sont, espérons un heureux compromis. Elles sont destinées à vous faire deviner et bluffer. Vous pouvez deviner ce qui est de l'autre côté de la colline mais la seule façon de vraiment le savoir est de prendre la crête. En revanche vous pouvez terriblement gêner votre adversaire avec très peu de troupes. Ces règles ont aussi l' effet de réduire le nombre de pions à traiter d'environ un sixième, de sorte qu'elles accélèrent le jeu considérablement.

28.4 Eclaireurs, traînards et autres

28.4.1 Au début de toute phase de mouvement amie, une FD peut libérer jusqu'à une unité de cavalerie et / ou un certain nombre de tirailleurs de sa force dissimulée tandis que le reste de la force reste cachée. Une FD contenant une seule brigade de cavalerie ou simplement des leurres ne peut pas le faire. Les unités révélées sont placées sur le dessus du marqueur et peuvent se déplacer jusqu'à deux hexs si ce sont des tirailleurs et de quatre hexs si c'est de la cavalerie (les joueurs peuvent s'entendre pour utiliser un marqueur anonyme pour représenter une unité de cavalerie libérée afin de prévenir l'identification instantanée). La véritable identité de l'unité de cavalerie doit ensuite être révélée si elle entre dans la LDV d'une unité ennemie qui n'est pas une FD. Pour ceux qui veulent explorer ces options, ils trouveront des pions éclaireurs sur le PDF des forces masquées.)

28.4.2 Les unités dans une FD peuvent récupérer des traînards comme dans toute autre situation, en comptant les FD ennemies comme des unités pour le calcul de la distance. Les commandants peuvent affecter jusqu'aux niveaux AAA pour les unités dans une FD. Si une FR est en marche forcée, notez le nombre de tours et lancez pour les traînards pour l'ensemble de la marche à l'instant où la force est révélée, ou jetez pour chaque tour les traînards. Une force ne peut pas jeter pour la récupération des traînards dans le tour où elle se dissimule.

28.4.3 Les commandants dans une FD peuvent faire le jet d'initiative, comme d'habitude. (Il faut un peu de confiance, pour être sûr de garder la trace de vos actions.) Une FD qui subit un résultat de canon lâche est révélée, indépendamment de l'endroit où elle se trouve sur la carte, mais le joueur ennemi doit inscrire l'ordre du canon lâche avant que la révélation ait eu lieu.

28.5 Conditions de visibilité

28.5.1 Lorsque la visibilité s'améliore à l'aube (ou autrement), le joueur qui se déplace en premier a un avantage évident car il sera en mesure de réagir en premier contre les unités qui ont été révélées. Par conséquent, nous suggérons que la révélation mutuelle devrait avoir lieu après la phase de commandement du premier joueur afin d'atténuer l'avantage du premier joueur.

28.5.2 À une certaine distance, un commandant ne peut distinguer ce qui est en train de se déplacer. Mais même s'il n'a pas une chance de distinguer quoi ou qui que ce soit qui se déplace, il sera tout à fait sûr qu'il y a quelque chose, que les rumeurs ne sont pas de la poussière soulevée par le déplacement de 3.000 hommes de troupe. Par conséquent, le déplacement de FD dans une LDV ennemie au-delà de 15 hexs (2700 mètres ou 3000 mètres) n'est révélé que s'ils s'agit de FD leurres. Les FD avec de vrais soldats ne sont pas révélées. Il devrait ensuite être évident pour l'ennemi que cette FD particulière est en effet quelque chose de réel et hostile.

29.0 Evénements aléatoires (facultatif)

Pour ceux d'entre vous qui pensent que vous pouvez faire face à l'incertitude et à la frustration du hasard, essayez ces règles. Au début de chaque tour d'un joueur, le joueur jette un dé. Sur un résultat de 1, un événement aléatoire a lieu. Lancez deux dés et consultez le tableau ci-dessous. Si un résultat n'est pas applicable pour une raison quelconque, traitez le comme un non événement.

Tableau d'événements aléatoires standard

2 Canon lâche
3 Table du jeu
4 Ordre perdu
5 Table du jeu
6 Renfort retardé
7 Récupération de la cavalerie
8 Renfort avancé
9 Table du jeu
10 Perte de commandant
11 Accident d'artillerie
12 Canon lâche

29.1 Evénements standards aléatoires

Accident d'artillerie
Sélectionnez de façon aléatoire une batterie d'artillerie. Si elle est attelée, la batterie a eu un accident de la circulation. La batterie est désorganisée et perd un point de canons. Si elle est en batterie, la batterie subit une explosion de munitions. Elle doit immédiatement faire un tir à mitraille contre son propre hex et l'hex souffre en conséquence de changement de moral et tous les autres effets.

Canon lâche
Le joueur en phase doit sélectionner au hasard un de ses commandants. Le commandant sélectionné souffre d'un résultat de canon lâche. Mais il ne doit pas utiliser d'initiative locale pour ce tour et tout ordre devant arriver ce tour est perdu.

Ordre perdu
Un ordre déterminé de façon aléatoire actuellement en transit est, pour une raison ou une autre, perdu et n'atteindra jamais sa destination. Cela doit être "découvert" sur un jet de 5 ou 6 comme si l'ordre avait été déformé.

Perte de commandant
Un des commandants du joueur sur la carte, choisi au hasard, subit une perte. L'emplacement actuel du commandant n'a aucune importance. Cet événement peut résulter d'éléments tels que des tirs amis, des tireurs embusqués, des accidents et des boulets de canon perdus. Si Napoléon ou tout autre commandant attribuant des points de la victoire subit ce résultat, il est blessé et doit être retiré du jeu, mais aucun points de victoire n'est accordées ou perdu.

Récupération de la cavalerie
Pour ce tour uniquement, lancez pour chaque (*Blown* ou non) unité de cavalerie qui serait éligible pour la récupération de traînards comme si elle était de l'infanterie.

Renfort avancé
Avancez les prochains renforts que le joueur attend d'un tour, en fonction du moment où le renfort est attendu. Si les renforts devaient arriver le prochain tour, ils viendront ce tour et s'ils devaient arriver à minuit, ils viennent à 23h00. Pour les renforts variables qui exigent des jets de dé pour l'entrée, lancez deux fois. Si des renforts sont attendus ce tour, les renforts peuvent faire une marche forcée sans jet de pertes de traînards pour ce tour.

Renfort retardé
Retardez le prochain renfort du joueur d'un tour, indépendamment du moment où les renforts sont attendus, c'est-à-dire que si les renforts devaient arriver ce tour, ils vont venir le prochain tour et s'ils devaient arriver à minuit, ils arrivent à 0100. Les renforts variables qui exigent des jets de dé pour l'entrée, ne lancez pas pour ce tour.

Table du Jeu
Lancez sur la table spéciale pour le jeu auquel vous jouez.

29.2 JEUX PLUS ANCIENS

Tableau de jeu - Austerlitz :

1 Alliés : Brouillard persistant / froid
Français : Brouillard persistant / froid
2 Alliés : Kutusov se réveille
Français : Prudence de Murat
3 Alliés : Inspiration royale
Français : Napoléon contrôle Joseph
4 Alliés : Inspiration royale
Français : Spectacle de Napoléon
5 Alliés : Une division se perd
Français : "Nous sommes tous des grenadiers!"
6 Alliés : Résurgence du commandement d'aile
Français: Télépathie?

Brouillard persistant / froid
Si tiré avant 10h00, le brouillard prend effets pendant le tour de 9:30, reste pendant celui de 10h00. Si tiré après 9h30, dans le froid de décembre tous les jets de récupération des traînards subissent un modificateur de -1 au cours de et de la prochaine et heure complète.

Kutusov se réveille
Kutusov décide qu'il ne peut pas regarder passivement la catastrophe en cours. Il est retourné sur son côté "3" et reste ainsi jusqu'à ce que le Kaiser ou le Tsar obtienne un résultat canon lâche. A ce moment, Kutusov revient à la normale, intérieurement dégoûté. (Notez que l'événement aléatoire "Inspiration royale" est suffisant pour faire de nouveau le désespoir de Kutusov).

Prudence de Murat
Ayant été très critiqué par l'empereur pour son comportement téméraire de la semaine précédente, Murat décide d'adopter une position plus prudente. Il ne jette pas pour l'initiative pendant le reste de la partie et ses subordonnés ont leur valeur de commandement réduit de 1 lors d'un jet d'initiative. Si cet événement est de nouveau tiré, Murat revient normal.

Inspiration royale
Un des Rois intervient. Un jet de dé de détermine lequel, ensuite lancez de nouveau un dé. Sur 1-3, le Régent en question doit émettre un ordre d'engagement écrit par le joueur français. Sur 4-5 le Régent en question doit émettre un ordre d'engagement écrit par le joueur des Alliés. Sur un 6, le Régent devra soit arrêter un ordre en transit ou causer la perte d'un ordre qui n'a pas encore été accepté. Choisissez l'un des ordres disponibles au hasard et rappelez vous que les Rois ne peuvent affecter que les troupes de leur propre nationalité.

Napoléon contrôle Joseph
Joseph Bonaparte, le très peu militaire frère de l'Empereur, commande le 4e Rgt de ligne dans la Division Vandamme. Lorsque l'événement se produit, Napoléon décide d'inspecter Joseph et doit se déplacer immédiatement vers le 2-1-4 et passer une phase de commandement avec lui. Napoléon ne peut pas émettre d'ordres tout en criant après son frère.

Spectacle de Napoléon
L'Empereur pense (plus ou moins correctement) qu'il a parfaitement tout sous contrôle et qu'il n'a pas besoin d'émettre des ordres pour ce tour. Et il en va de même pour le joueur. Aucun nouvel ordre ne sera publié ce tour-ci. "Nous allons attendre un quart d'heure."

Une division se perd
La structure confuse de commandement des forces alliées rend la vie misérable à une division. Lorsque cet événement se produit une division actuellement en cours d'engagement déterminée au hasard ne peut pas se rapprocher de l'ennemi (à l'exception d'une charge de réaction) au cours de ce tour alors que le commandant essaie de démêler les choses.

"Nous sommes tous des grenadiers!"
Les troupes françaises sont en confiance, à la limite de la témérité, au cours de la bataille. Lorsque l'événement se produit le joueur allié choisi une brigade française qui doit essayer d'entrer en combat rapproché avec une cible éligible au cours de la prochaine phase du mouvement. Elle revient à la normale le tour suivant.

Résurgence du commandement d'aile
Kutusov et les commandants d'ailes des forces alliées essayent de prendre le contrôle des choses. lancez un dé : sur 1-3 Kutusov peut donner un ordre à Buxhöwden comme si ce dernier était un commandant de Corps pour l'ensemble de l'aile gauche, sur 4-5 Kutusov peut donner à Bagration un ordre pour l'aile droite et pour l'une des nombreuses colonnes de l'aile gauche qui est attachée au commandement de

Bagration, sur un 6 Kutusov peut donner à Kollowrath un ordre pour les 1-C et le 2-C ensembles. Tous ces arrangements ont pour objet un ordre et un ordre seulement.

Télépathie?

Au cours de la bataille Napoléon à fait preuve d'une étrange intuition sur les intentions des Alliés. Lorsque l'événement se produit le joueur français peut demander au joueur Alliés de révéler les ordres de l'une de ses formations.

Tableau de jeu - Marengo

1 Autrichien : Arrêt d'une division
Français : Kellerman chevauche encore

2 Autrichien : Une autre aile!
Français : Lapoype se montre

3-4 Autrichien : Ott hésite
Français : Mauvaises idées!

5 Autrichien : Amenez la cavalerie!
Français : Renfort avancé

6 Autrichien : Melas se retire
Français : Renfort retardé

Arrêt d'une division

Les divisions autrichiennes opèrent dans un mode quelque peu aléatoire à Marengo. Lorsque l'événement se produit, une division autrichienne déterminée de manière aléatoire, avec un ordre mis en œuvre, s'arrête sur place, comme si elle avais raté sont contrôle d'interruption d'attaque. Comptabilisez l'aile de Ott comme une "division" pour cet événement.

Kellerman chevauche encore

Kellerman, qui a eu son heure de Gloire à Marengo, inspire ses hommes à de nouveaux sommets. Sa brigade peut effacer une case de pertes permanentes.

Une autre aile !

Melas suppose qu'un autre commandant d'aile à peut être une bonne idée. Il donne immédiatement un ordre afin que Zach ou O'Reilly puissent fonctionner en tant que commandant d'aile temporaires (suivant les Règles optionnelles) dans le but de publier un ordre et un ordre seulement.

Lapoype se montre

La division Lapoype se déplace au son du canon et se présente à 11h00 ou plus tard selon les règles optionnelles (ce qui donne 1 PV pour les Autrichiens s'il arrive effectivement). Il entre dans la zone B avec l'ordre de se déplacer au QG de l'Armée.

Ott hésite

Ott n'est pas sûr des intentions de Melas. Il ne peut pas faire de jet d'initiative ou essayer d'accepter un nouvel ordre le tour suivant. S'il est actuellement sous des ordres, ni Ott, ni aucun commandant sous son commandement ne peut se déplacer ce tour-ci.

Mauvaises idées !

Si Napoléon n'est pas encore sur la carte, déterminez au hasard qui de Lannes, Murat ou Victor veut tenter quelque chose d'un peu trop intelligent et subir un résultat de canon lâche.

Amenez la cavalerie !

Melas suppose que ses arrières sont sûres et envoie ce qui reste de la division Elsnitz. Les unités parviennent en A dans quatre tours et se déplacent directement pour rejoindre Elsnitz. (Donnez au joueur français 1 PV.)

Renfort retardé / avancé

Cas standard.

Melas se retire

Si les Autrichiens ont de 4 PV d'avance, le vénérable Melas décide qu'il en a fait assez et passe le commandement à Zach, qui ne délivre aucun ordre pour ce tour.

Tableau de jeu - Aspern-Essling

1 Autrichien : Hiller
Français : Le train recolle

2 Autrichien : Confiance de l'Archiduc
Français : Regroupement

3 Autrichien : Exemple personnel
Français : Tempéraments!

4 Autrichien : Récupération de grenadiers
Français : Vérifiez les ponts!

5 Autrichien : Corps? - Colonne?
Français : Panique

6 Autrichien : Pluie
Français : Feu

Note générale : Ils sont mieux utilisés avec la variante "interruption variable" et de laisser le joueur français prendre le corps de Davout si toutes les autres unités françaises sont sur la carte. Les événements standards "Renfort retardé ou avancé" n'ont pas d'effet pour le français, car l'arrivée des renforts est déjà traitées par les règles sur le pont.

Hiller

Bien que l'un des meilleurs commandants autrichiens, Hiller est intransigeant avec les ordres auxquels il n'est pas d'accord. Une attitude qui le conduit à quitter l'armée en raison d'une "maladie" à la veille de Wagram. Si ce résultat est tiré et que le Corps d'Hiller n'a pas d'ordre d'engagement, sa valeur tombe à 0 et s'il en à, il tombe à 1. Si ce résultat est de nouveau tiré, Hiller donne des feuilles de maladie et quitte la bataille comme s'il était devenu une victime.

Le train recolle

Si ce résultat est tiré lorsque le pont est en place, ce résultat signifie que les commandants français en attente de franchir le pont laissent passer discrètement quelques chariots chargés de cartouches. Lancez pour les commandants subissant une pénurie de munitions comme en 2.1 (dans le kit en ligne mise à jour d'Aspern-Essling) jusqu'à ce que l'un réussisse ou que tous échouent (le propriétaire choisit l'ordre). Si ce résultat est tiré lorsque le pont est détruit, un commandant retient avec prudence ses troupes. Un commandant maintenant choisi au hasard subit une pénurie de munitions.

Confiance de l'Archiduc

Charles se sent un peu plus en confiance ! Si les PVs à ce moment de la partie donnent une victoire mineure autrichienne ou mieux (selon la perspective autrichienne), le joueur autrichien peut choisir d'utiliser l'option 3.8.1 (avec la perte de PV).

Regroupement

Le joueur français peut dissoudre toutes les unités d'infanterie, mais pas la plus forte unité de toute division de l'un des II ou IV Corps qui n'ont pas d'ennemi à proximité et "transférer" les cases survivantes de ces unités (perdre de fait tous les traits de traînard dans le processus) à la plus forte, ce qui permettrait à celle si d'effacer les pertes permanentes. La division est considérée *Wrecked* de façon permanente.

Exemple personnel

L'Archiduc, à plusieurs reprises, prit des risques personnels très importants au cours de la bataille, prêcha l'exemple d'une manière assez spectaculaire. (L'archiduc lui-même plus tard, a fait remarquer qu'un anémique petit bonhomme comme lui n'aurait jamais pu se précipiter pour agiter les énormes vagues d'infanterie, mais peu importe ...) Quand ce résultat est tiré, Charles doit immédiatement partir précipitamment soit, pour être personnellement dans une charge en combat rapproché ou rallier une unité en déroute. Mais il ne délivrera pas d'ordre avant qu'il n'ait fait une de ces choses, ce qui pourrait prendre plusieurs tours.

Tempérament !

Le terme tempérament est important parmi les commandants français. Lorsque ce résultat est tiré, l'autre valeur de commandement de Bessières décide qu'il ne peut plus supporter Lannes. Instantanément un duel est évité, mais à partir de maintenant Bessières et ses subordonnés fonctionnent avec une valeur de commandement de "0" lors de la manipulation de tout ordre impliquant des unités attachées à Lannes et toutes les unités de CAV joints à Lannes lorsque l'événement est tiré retournent immédiatement vers Bessière. Si ce résultat est de nouveau tiré, Bessières se calme.

Récupération de grenadiers

Le joueur autrichien peut dissoudre de l'unité actuellement *Wrecked* de la 1G-R ou de la 2G-R et de distribuer les cases survivantes (perdre de fait tous les traits de traînards dans le processus) pour les autres unités des deux divisions, ce qui leur permet d'effacer les pertes permanentes. La dissolution de la brigade compte bien sur pour la destruction de la division.

Vérifiez les ponts !

Les ingénieurs ont besoin d'encouragement. Napoléon doit immédiatement passer le pont et passer la prochaine phase de commandement française là-bas. Il ne peut pas émettre d'ordres alors qu'il est sur le pont.

Corps ? - Colonne ?

Les Autrichiens ont été organisés en corps mais arrangés comme des colonnes, ce qui a été un peu déroutant pour les commandants impliqués. Lorsque ce résultat est tiré, un commandant de division autrichien déterminé au hasard a quelque peu mal compris les choses et sur un dé égal ou inférieur à sa valeur de commandement, il attache immédiatement son commandement au corps le plus proche, auquel il ne fait pas partie, acceptant automatiquement l'ordre du corps. La division suit son nouveau corps jusqu'à ce qu'il soit ordonné de retourner à son corps d'origine ou que le corps "d'adoption" subisse une interruption d'attaque. Si le joueur jette un dé plus élevé que la valeur de commandement du commandant, ce commandant décide qu'il n'appartient à personne et "détache" sa division de son corps, s'arrête, comme s'il c'était arrêté sous un ordre indépendant.

Panique

Si ce résultat est tiré pendant la journée du 22, cet événement signifie que toutes les divisions *Wrecked* françaises doivent faire un test d'interruption d'attaque séparé et ceux qui échouent doivent faire une retraite d'urgence vers le pont. Ce jet n'a pas d'effet avant l'aube du 22.

Pluie

Une averse de pluie commence et se poursuivra jusqu'à ce que le joueur qui a tiré cet événement jette un cinq ou un six sur un dé sur un futur contrôle d'événements aléatoires. Au cours de la pluie, le pont est automatiquement détruit, tous les allocations de mouvements, sauf pour les trois hexs de la charge de cavalerie sont réduits de moitié, la visibilité est réduite à trois hexs et aucun tir de tirailleur ne peut avoir lieu. Il y a un modificateur de -2 sur la table de perte et sur la table de fusillade dans le combat rapproché. Un orage va éteindre tous les feux, de toute évidence.

Feu

Un hex dans un des villages prend feu. Placez un marqueur feu (le marqueur fumée de la TCS fais l'affaire) dans un hex de ville/village déterminé au hasard qui a été le théâtre d'un combat rapproché dans le tour précédent. Les unités commençant le tour dans un hex en feu doit vérifier son moral, ainsi que toute unité qui entre dans cet hex. Les unités qui ratent leur test deviennent désorganisées. Chaque fois que le marqueur de tour est déplacé tout feu sur la carte se consume sur un jet de cinq ou six sur un dé.

30.0 A propos des ordres

Ce point n'est pas vraiment un point de règles, car il est impossible d'écrire des règles précises pour décrire comment rédiger correctement des ordres, car cela dépend beaucoup de la situation spécifique. Prenez-les comme des orientations générales plutôt que des règles strictes.

Comment doivent être rédigés les ordres pour les objectifs géographiques ?

Il n'est pas ici question d'un nombre fixe d'hexs. Cela dépend du terrain, de la taille de la formation et de la situation locale. Pour la défense, une division peut gérer 3 à 4 hexs autour de son objectif. Un corps, 4 à 5 hexs par division. Si vous pouvez être repoussé de 10 hexs et toujours suivre vos ordres, c'est que vous les avez écrits avec trop de latitude. Vous pourriez avoir un ordre défensif afin de retraiter tout en faisant un combat de retardement. Mais si vous faites cela, vous devez garder quelques hexs comme axe de retraite (généralement une route).

De même, pour une attaque, vous devez disposer d'un axe d'avance avec un front d'environ 3 a 5 hexs pour une division de 3 brigades (par exemple). Si une bagarre éclate loin de cet axe, vous devez pousser le long de cet axe plutôt que de vous engager dans un détour.

La cavalerie, en raison de sa nature, est un peu plus libre de ces restrictions. Cependant, vous devez au moins rester dans les limites ci-dessus lorsque vous lancez une charge de cavalerie. Essayer de revenir dans ces limites une fois que vous avez récupéré de celle-ci.

Quel genre d'attaque suis-je autorisé à faire alors que j'ai l'ordre de tenir sur place ?

Toutes les attaques, sauf les contre-attaques strictement locales, exigent un ordre d'engagement. Pour rappeler ce qu'est une contre-attaque locale, gardez ceci à l'esprit : Vous attaquez le terrain que vos troupes avaient un ordre de tenir en cours ce tour ou quelques tours auparavant. "Plus de quelques tours" signifie probablement que les troupes ont concédé du terrain et auraient besoin de nouveaux ordres pour le récupérer.

Qu'arrive-t-il si je dévale la route et que je fonce sur l'ennemi ?

Cela dépend de la façon dont vous avez écrit l'ordre. Si vous avez fait du mouvement sur la route l'ordre général, vos unités sont vouées à perdre leurs ordres si elles rencontrent des ennemis. "Rencontre" ici signifie qu'elles engagent un combat ou un probable combat et pas seulement de voir au loin un certain nombre d'ennemis ou une unité d'artillerie qui prend du plomb à plus d'un kilomètre. Si vous avez demandé d'avancer sur la route comme un ordre engager, vous êtes libre de combattre contre toute résistance que vous rencontrez sur le chemin. D'autre part, vous avez a lancer pour l'interruption d'attaque à chaque tour, même si la route est libre d'ennemis. Justifié ?

Puis-je utiliser des ordres conditionnels ?

Oui, vous pouvez utiliser comme conditions, "attaquez à 10:00", "attaquez lorsque le V Corps lance son attaque" ou "attaquez lorsque le V Corps a pris la colline de Hümburger". Vous risquez de voir les conditions devenues obsolètes lorsque l'ordre est accepté ou que ces conditions ne pourraient jamais se produire. Si une unité a des ordres et que le temps s'est déjà écoulé lorsque l'ordre est accepté, elle devrait commencer à exécuter ses ordres immédiatement. Si une unité a des ordres avec horaire et que les conditions ne sont pas encore remplie, elle est considérée comme en défense sur place, en attendant les bonnes conditions.

Puis-je adopter une défense par défaut alors que je suis en plein combat, après la capture de la moitié de l'objectif ?

Bien sûr, mais vous ne pouvez pas continuer d'attaquer, uniquement tenir ce que vous avez acquis à ce jour. Si vous engagé un combat rapproché contre des hexs ou que vous vous déplacez dans des hexs de victoire, vous ne le garder pas lorsque vous aurez déclaré une défense par défaut, vous tricheriez. Les hexs contre-attaqués que vous avez pris au moment de la déclaration de la défense par défaut et perdus pendant la sous séquence suivante sont bien sûr parfaitement valides.

31.0 Quelques brèves notes sur les tactiques

Oui, il s'agit d'un jeu sur le commandement des armées. Nous vous l'avons dit tout au long de ce livre. Mais c'est toujours une bonne idée que de savoir comment fonctionne les outils de votre commerce. Alors, on y va.

1. Le combat est dangereux
Cela peut paraître stupide et évident, mais c'est important. Dans ce système, le combat peut détruire la meilleure des unités en un tour de jeu et seulement quelques unités sont, tout comme dans la vraie vie, bonnes pour plus de deux charges par jour. Par conséquent, n'engagez pas le combat à moins qu'il y ait une raison valable de le gagner. N'attaquez pas "juste pour voir" et développez le bon sens de reculer pour faire face à une attaque à moins que vous ne défendiez quelque chose de très précieux. Si vous avez besoin de "fixer" quelqu'un, utilisez l'artillerie et les tirailleurs ou peut-être la menace d'une attaque. Rappelez-vous que chaque combat évité permet à une unité d'être utilisée pour quelque chose de plus utile plus tard.

2. Collaboration inter-armes
Les tactiques napoléoniennes offrent un très subtil jeu de pierre-papier-ciseaux. L'artillerie offre une puissance de feu lointaine, la cavalerie, l'élan et le choc, l'infanterie, l'endurance et la capacité de capturer le terrain. Ajoutez les tirailleurs et l'artillerie à cheval à l'équation et vous avez un casse-tête sur lequel vous pouvez toujours réfléchir. Prenez votre temps pour comprendre les forces et les faiblesses des différentes armes. Notez que la cavalerie est très fragile et que la menace d'une charge est souvent aussi efficace qu'une véritable charge. Les tirailleurs sont bons comme nuisance, mais cela ne durera pas longtemps en terrain ouvert, sauf s'ils sont soutenus. L'artillerie peut ramollir un ennemi avant votre attaque ou ruiner ses attaques mais elle ne peut jamais attaquer elle-même. L'infanterie est très lente mais elle est la seule arme qui peut à la fois capturer et tenir le terrain Découvrez comment ces armes interagissent et se soutiennent les unes des autres.

3. Tenir la distance
Vous allez bientôt découvrir qu'une fois que vous êtes à moins de 3 hexs de l'autre gars, tout l'enfer va vous tomber dessus. Les charges de réaction et les tirs d'opportunités vont mettre le désordre dans tout ce que vous faites et l'herbe sera le champ d'exploration des tirailleurs. Bientôt, vous serez involontairement pris dans une vendetta inutile qui commencera à brûler des troupes pour lesquels vous avez des meilleurs plans. Par conséquent, restez au calme jusqu'au moment où vous voulez vous battre. N'ayez pas peur de rompre le combat afin de pouvoir vous rallier. Ce n'est pas l'endroit pour une unité désorganisée que de rester à proximité de l'ennemi. Il est plus sage de la sortir de là pour mieux la faire revenir.

4. Tir, tir, tir
Peu importe ce que Suvarov dit de la baïonnette que c'est "une vierge sage" et de l'artillerie qu'elle est le véritable tueur. Un bon bombardement avant votre attaque peut toujours aider. Et pas seulement pour un ou deux tours. Bombardez de loin pendant un moment et usez les. Le plus longtemps vous les tenez, mieux ce sera. Soyez patient.

5. Réserves
Gardez des réserves. A la fois pour l'attaque et pour la défense. Ceci est crucial alors que quand une attaque se décompose en une pagaille d'unités désorganisées, le vainqueur sera le premier joueur qui peut envoyer une unité en ordre pour rétablir la ligne ou la briser. Cela fonctionne dans les deux sens. Attaquez avec tout sur un large front et vous aurez moins de succès que si vous attaquiez sur un plus petit secteur mais avec une deuxième vague en appui. Sur un champ de bataille, il faut toujours veiller à avoir une "réserve générale" à un endroit central idéal derrière vos lignes. Ce n'est pas forcement la Garde Impériale mais plutôt quelque chose en assez bonne forme qui peut être envoyé pour contrer une évolution inattendue. Et rappelez-vous que le moment pour vous d'engager une réserve générale, c'est créer quelque chose de nouveau, quelque chose qui semble assez logique, mais qui est très difficile à mettre en place.

6. Terrain élevé
C'est toujours une bonne idée d'être au-dessus. Un certain général britannique a fait une très brillante carrière en étant tapis sur des collines et il n'y a pas de raison de ne pas le copier. Vos canonniers auront une meilleure vision des choses et vous pourrez cacher vos gens du danger, derrière la crête. En outre toute personne tentant de vous attaquer sur votre colline sera obligée d'y aller lentement et le meilleur de tout, comme il manque des points de mouvement pour arriver juste en face de votre ligne, vous pourrez le frapper avec une charge en descente dévastatrice.

7. Fracassez le
Apprenez à vaincre l'ennemi. Des bonnes attaques doivent être engagées avec un rapport d'environ 3-1. Elles sont précédées par un bombardement d'artillerie massif et suivies d'une poursuite sans relâche de la cavalerie. Vos unités remportent les batailles pour vous. La chose la plus délicate, c'est que pour créer cette situation sur un point du champ de bataille, vous devez avoir une certaine obligation de maintenir une grande partie de l'armée ennemie occupée à ne rien faire. C'est dur. Mais vous êtes le chef. Obtenez cela et vous pourrez vraiment vous appeler un commandant.

32.0 Etre un général

Alors ... Que faire maintenant ? Vous avez tous ces magnifiques pions alignés sur une grande carte représentant un endroit dont vous ignoriez l'existence quinze minutes avant. Vous avez une vague idée de ce que le côté que vous jouez n'a pas trop bien fait pendant cette bataille. Bon courage.

Comment peut-on planifier une bataille, de toute façon ? Le but de ce chapitre est de vous aider à trouver quelque chose qui fonctionnera la plupart du temps. Comme nous le savons, de grandes catastrophes arrivent à ceux qui n'ont aucune idée de ce qui se passe. Regardez à Austerlitz. On ne se pose même pas la question de savoir si quelqu'un qui commandait dans le camp des alliés. Un plan décent, exécuté raisonnablement bien, vous sauvera toujours de la pire des humiliations et votre adversaire en aura pour son argent. Regardez le général autrichien Schwartzenberg. Il est probablement le plus méconnu de tous les commandants opposés à Napoléon en dehors de l'Espagne. Il a été battu de nombreuses fois mais en 1814, il avait appris suffisamment de ficelles pour obtenir de Napoléon de sanglants matchs nuls, encore et encore. Un amateur ? Essayez de faire mieux que lui.

Ils ne vous diront pas cela dans les livres de théorie militaire, mais la condition essentielle pour une véritable victoire écrasante est un adversaire idiot.

La mission
Commencez par les conditions de victoire. Lisez-les et lisez-les à nouveau. Pour les deux parties. Regardez la carte et ce qui y figure. Où êtes-vous et où est l'ennemi ? Prenez une grande image. Pas la peine de mémoriser la valeur en point de victoire pour cette maison au bord de la rivière ou le fait que telle ou telle brigade arrivera à 11h30 à la taverne Böse Frau. Trouvez plutôt les principales orientations et les critères les plus importants. Faites de même pour votre adversaire. Devinez ce qu'il aimerait faire et où vos intérêts sont en conflit. Comparez les notes. Si les deux parties gagnent en prenant Grossgörschen, vous avez déjà une bonne idée de la manière dont la partie va se dérouler.

Même si vous n'aimez pas écrire, le résultat final "comment gagner" est l'une des deux choses que vous devriez toujours écrire, en lettres majuscules. Vous devez "CAPTURER LES PONTS SUR LE DANUBE" tandis que l'autre gars lui doit "TENIR LES VILLAGES ET ECRASER LES ENNEMIS (vous !)". Ne jamais oublier ces objectifs, ni surtout de "maintenir le but". Dès que vous ordonnez autre chose pendant la partie, demandez-vous si cela a du sens vis-à-vis de vos objectifs généraux. "Pourquoi j'attaque le pont ?" "Parce que je vais gagner la partie si je capture ce maudit pont, c'est pour cela". Au moment où vous êtes en train de penser "c'est juste pour le pourquoi pas", vous êtes en difficulté.

Eviter l'engagement
Au cours de tous ces travaux préparatoires, essayez de vous rappeler que plus vous pouvez éviter d'engager votre esprit dans ce plan, plus vous serez en mesure de voir les choses clairement. Ce qui apparaît comme un plan parfait avec les règles dans une main, une bière dans l'autre et la carte posée sur la table pourrait ne pas être parfait une fois que les pions sont sortis et que vous avez un vrai joueur en face de vous. Mais, puisque vous avez compris le jeu dès le début, que vous avez gardé votre plan parfait et qu'au lieu d'un amerrissage forcé, il n'est juste modifié qu'un peu plus chaque fois qu'il se pose un nouveau problème. Il ne sera pas reconnaissable, ni moins bon à la fin.

Le terrain
Maintenant prenez quelques minutes pour observer le terrain. Notez les choses importantes comme le fait que l'Elster, la Luppe et leurs affluents, forment une version teutonique large des Everglades des deux côtés de Leipzig. Tirez en des conclusions. Les flancs de Leipzig sont sécurisés. Peu importe la façon dont il serait possible de traverser le labyrinthe de rivières et d'attaquer Lindenau pour encercler les Français, cela ne peut pas être fait. Notez comment la partie occidentale du champ de bataille de Talavera est couvert par des buissons. Vous pouvez traverser la Fontanone en trois endroits. Où avons-nous les zones de la cavalerie ? Les zones des tirailleurs ? Les zones interdites ? Les bois et les marais entre Aspern et le Danube couvrent le flanc. La zone entre Essling et la rivière est une région optimale pour la cavalerie. Etudiez le réseau routier. S'il est en désordre, affichez la carte. Où cela se passe-t-il et où sont les goulots d'étranglement ? Des personnes plus douées que vous ont été dupées par des routes qui n'y étaient pas. Vous pouvez juste être en mesure de déterminer la valeur en morts de la jonction, et si vous vous y rendez d'abord vous pourriez éviter beaucoup de pertes parmi vos troupes.

Options ennemies
Faites des notes mentales et déplacez vous pour voir les options de votre adversaire. Vous savez ce qu'il doit faire pour gagner alors comment va-t-il le faire ? Si ses conditions de victoire sont "CAPTURER LES PONTS DU DANUBE" et que votre armée est entre lui et les ponts, que fera-t-il ? Il viendra à vous pour connaître la disposition du terrain Vous pouvez supposer que la première chose qu'il va frapper sera ce village appelé Aspern.

A ce point, soyez prêt à noter une deuxième chose importante. Le calendrier. Marquez cette chose cruciale qui aura une incidence sur votre planification. Quand arrivera le premier affrontement inévitable ? Un peu de paperasse risque de révéler qu'il ne sera pas en mesure d'attaquer votre malheureuse division avant quatre heures de l'après-midi et jusqu'à la tombé de la nuit, à 17 heures, on n'aura plus à se battre que pendant une heure. Peut-être que ces gens ne sont pas si dangereux.

À ce stade, vous remarquerez que c'est en fait assez facile de comprendre une bataille de rencontre. Même s'il y a des gens venant de toutes les directions, à tout moment, et qu'il y a tant de choses qu'ils voudraient faire. Vous pouvez prévoir qu'il y aura très probablement un combat pour Champaubert, en fin de matinée parce qu'il aura deux corps convergeant vers cette place. Et peu importe ce que vous faites, vous n'avez là que la division Olssufiev quand ils se montreront et (comme il l'a probablement compris ainsi) il n'y a pas beaucoup de chose que vous pouvez faire dans l'ensemble que de tenter de la retirer d'une façon ordonnée. Quelle direction l'ennemi va-t-il prendre après est également très facile à comprendre. Comme toute personne saine d'esprit, il va essayer de vous faire le plus grand nombre de pertes tout en évitant des pertes pour ses unités. C'est pourquoi il laissera un puissant flanc-garde à l'est de Champaubert et hors du sentier à l'ouest vers ... Montmirail.

De cette manière, il est très facile de prévoir chaque étape de la légendaire campagne de Champagne de Napoléon - les "Cinq Jours de Gloire" - simplement parce que chaque étape est tellement évidente que vous pouvez écouter le cri des panneaux de signalisation routière où vous devez aller. Que ce plan soit assez évident - comme la plupart des bons plans - de ne pas faire une exécution spectaculaire est moins impressionnante. À la fin, un simple, mais bien exécuté, défait toujours une idée brillante bien qu'il soit tout aussi bien exécuté.

Maintenant, vous l'avez ... PAS
Avec cette vision des choses, ce que va faire l'ennemi est simple. La plupart du temps, il suit un chemin logique. Avec des variantes mineures, mais quel que soit le côté du bosquet vers où il va se décider de marcher, il y aura encore du vent à cet endroit. Il est plus difficile de prédire les événements s'il y a un ou plusieurs points où les décisions ennemies donneront le rythme à toute la bataille. Va-t-il aller à gauche ou à droite et combien de temps faudra-t-il avant de vous le découvriez ? Rechercher pour les deux cas GAUCHE et DROITE. Vous devez les comprendre tous les deux.

Deux choses peuvent vraiment gâcher la découverte des plans de votre ennemi. La première, c'est bien sûr qu'il est difficile de comprendre un joueur, qui va venir avec un plan qui - peu importe si cela fonctionne ou non - est en dehors de votre zone. (Soyez conscient qu'un mec qui n'a pas de plan du tout ou a mal compris la chose peut facilement en trouver un de très intelligent. Ne serait-ce que pendant un moment.)

La deuxième, c'est quand il n'y a pas de plan ennemi évident à découvrir. Il n'y a pas de "vous devez faire des choses" ou "aller à gauche ou à droite du point" pour vous aider à vous en sortir. Le plus dur combat à comprendre est souvent celui qui commence avec deux armées parfaitement alignées (comme à Austerlitz et Eylau). Surtout dans un endroit comme Eylau où le terrain est absolument indescriptible et que les événements peuvent être écrit sur le dos d'une boîte d'allumette. Il suffit de penser : comment voulez-vous vous battre à Eylau, dans le même esprit que les Russes ? Pouvez-vous écrire "PORTER L'ENFER LA BAS" en cyrillique ?

Le plan principal
De toute façon. A présent, vous connaissez le terrain et au moins trois versions différentes des plans ennemis. Vous avez une idée claire de ce que vous devez faire et le décor est planté pour votre plan. Si vous avez travaillé les choses ci-dessus, vous savez à peu près ce que vous devez faire et où et quand votre plan A1 va réussir facilement. Les choses que vous devez faire pour gagner et les choses que vous avez à faire pour veiller à ce que les autres gars ne peuvent pas gagner. À ce stade, vous pourriez avoir à choisir entre deux grandes alternatives (A1 ou A2) et chaque plan pourrait avoir un couple de sous-alternatives (A1a, A1b), mais c'est à peu près tout. Choisissez l'une des solutions de remplacement et prenez des notes sur le moment où vous avez besoin pour décider de la sous-alternative. Maintenant, à l'aube ou après, vous devez prendre Ligny.

Le plan dans toute sa splendeur c'est matérialisé juste en face de vous et tout ce que vous avez à faire, c'est de remplir les blancs et vous êtes là.

"Remplir les blancs" dans la vie réelle est appelé "travail personnel" et les moyens de transférer vos magnifiques idées et inspirés marmonnements en ordres de travail. Les vrais généraux ont une équipe pour cela. Vous devrez faire vous-même cette écriture. Et vous allez bientôt réaliser que l'écriture d'un bon ordre est beaucoup plus difficile que d'aller se dire cinq minutes "attaquer le Pratzen à l'aube" avant de s'assoupir.

Il y a juste un problème. Face à un adversaire décent, celui-ci aura compris votre plan A1, tout comme vous avez compris le sien. Votre A1 va parfaitement s'entrechoquer avec l'A1 ennemi et le décor est planté pour un vaste et prévisible chaos. Sauf fortes doses de chance ou de grandes erreurs tactiques, aucun de vous n'a des chances de gagner; du moins, pas beaucoup. Parce que l'ennemi sait ce que vous savez. Il sait que vous savez et vous savez aussi bien que le tout sera assez terne. Il existe trois méthodes de base autour de ce futur plutôt prévisible. Tout d'abord, vous pouvez essayer de tout faire ce que l'ennemi pense que vous allez faire, mais plus vite. Deuxièmement, vous pouvez essayer de le tromper en pensant que vous aurez quelque chose d'autre à faire que la chose où vous êtes d'accord à penser que c'est la meilleure chose à faire. Ou vous pouvez faire quelque chose de complètement original.

C'est le moment ou toutes les devises sympa comme "simplicité" et "dislocation" viennent en rampant dans votre travail...

Distrayez le avant qu'il vous distraie
Commençons d'abord par l'astuce simple de ce livre. Soyez le plus rapide. Si vous faites ce que vous avez à faire avant qu'il ait fait ce qu'il doit faire, vous prendrez de l'avance. Très bon. Il y a une file de généraux d'ici à Ulm qui seront d'accord. La vitesse est bonne. La lenteur est mauvaise. "Une ville peut toujours être reprise. Mais le temps perdu, jamais."(Napoléon) Donc, planifiez un plan d'opération rapide et furieux. Etre le premier à telle ou telle importante place est bon car cela signifie que vous devrez défendre quand les autres gars se présenteront. Un important bon sens militaire. Soyez-y en premier, de préférence avec un grand nombre de troupes. Assurez-vous que vous ne vous précipitez pas vers une imprudente catastrophe.

C'est mieux encore si la pagaille est mise dans le programme de votre adversaire pendant que vous, en même temps, continuez de faire ce que vous êtes censé faire. S'il se prend dans quelques gesticulations inutiles pendant que vous vous précipitiez (prudemment) vers la victoire et la gloire.

En outre, le truc de base : non seulement vous voulez jeter les clés des travaux de l'autre type mais en plus, vous voulez donner le premier tour de vis. Si votre plan comporte "Commencer la journée par la manipulation de l'ennemi grâce un énorme problème" vous êtes sur la bonne voie. Surtout si vous pouvez faire cela avec un minimum d'effort. Forcez-le à se battre pour un certain carrefour dont il aura besoin pour continuer à faire quelque chose ou à attaquer quelque chose qui n'est pas tout à fait pertinent pour vous, mais assez important pour lui pour le forcer à réagir. Notez que la menace de faire des choses qui vont bouleverser ses plans, souvent contrarie ses plans autant que de les effectuer vraiment.

Aussi stupide et évident que cela puisse paraître, c'est crucial. Tous les écrivains militaires modernes actuels sur "l'approche indirecte" et "les boucles OODA" essaient de vous dire que c'est le jeu de "celui qui à la première idée lumineuse" en utilisant des armées. Quelques généraux réels ont été à moitié bons à ce jeu, tels que ce minuscule corse avec sa coupe de cheveux ridicule.

Si vous voulez apprendre du maître, achetez un bon livre sur les campagnes d'Italie en 1796/97. Lisez-le et regardez au delà du bruit et de la fureur. Il ya tellement de trucs astucieux qui se sont passés que cela en est déroutant.

Feintes
(Si vous souhaitez que cette partie soit vraiment intéressante, essayez de convaincre votre adversaire que vous devez utiliser les règles des forces dissimulées. Ils ajoutent à tout ceci une fascinante incertitude.)

Une fois que nous avons trouvé comment faire pour gâcher la planification de l'adversaire, c'est la tromperie qui entre en jeux. Comme vous l'avez maintenant compris, la guerre est assez logique. Les intentions des deux côtés seront évidentes. La prochaine astuce est de savoir comment cacher votre activité si parfaitement évidente. Mieux encore, faites tout ce que vous voulez tout en faisant croire que vous faites quelque chose de complètement différent - mais de manière très évidente et rationnelle - du point de vue ennemi. C'est effectivement très, très difficile à faire. Si vous allez à gauche, il n'est tout simplement pas si facile de faire penser à quelqu'un que vous êtes réellement en position à droite.

La première règle avec la tromperie est qu'il n'y a pas de point en faisant semblant de faire quelque chose que votre adversaire pense être peu probable que vous ne feriez pas. Il est préférable de choisir le meilleur plan et de prétendre le suivre. (Et comme votre adversaire fera aussi cette lecture, il est préférable de mieux utiliser votre deuxième meilleur plan comme un leurre. Ou le premier après tout.) Essayez également de savoir quand, au plus tard, votre couverture sera découverte et que votre ennemi va commencer à réagir à votre tromperie. Cela vous donnera une idée de combien de temps vous avez pour vous déchaîner avant qu'il ne vous rattrape.
Assurez-vous aussi que votre adversaire ne remarque pas du tout votre tromperie parce que sinon vous aller juste l'inviter à un jeu d'obus. Quinze marqueurs de dissimulation derrière une ligne de crête deviennent juste une distraction qu'il aura à traiter avec un peu de prudence. Une tromperie est une surprise qui le force à hurler son incrédulité avant de se bousculer à réécrire l'ensemble de sa planification. Il est difficile d'en réussir une, mais si vous gérez, nous vous saluons.

Quelque chose d'original
C'est par là que la plupart des gens commencent quand ils essaient de trouver leur propre brevet d'opération militaire. En essayant d'inventer la roue et généralement ne réussissent qu'à aller nulle part. Mais peu importe ce qu'ils disent sur *History Channel,* il y a peu de plans militaires qui ont jamais réellement été considérés comme "originaux" comme dans "hey, si ont faisait foncer tous nos chars à travers les Ardennes". Napoléon, un génie militaire de premier plan, avait eu très peu de ces moments. En d'autres termes, oubliez.

Donc, si vous essayez de regarder le champ de bataille de Waterloo afin de trouver quelque chose d'entièrement original à faire sur ce sujet, ne désespérez pas si vous échouez. Une grande partie des très, très expérimentés officiers de l'armée ne regarde pas ce terrain de 1815 sans venir avec une idée d'erreur monumentale. En fait, la plupart des guerres sont menées sans que personne ne viennent avec quelque chose d'original. Quelques situations militaires sont réellement en attente de quelques énigmes à résoudre comme un certain noeud Gordien. La plupart d'entre elles peuvent être traitées en utilisant le sens commun plutôt que par l'inspiration divine.

Néanmoins, il pourrait y avoir des moments où votre idée si stupide (ou originale) peut être mise à profit. Lorsque l'ennemi fait quelque chose d'aussi inattendu ou stupide que tout ce qui peut l'arrêter est le plan "Z pour Zeppo" où vous avez passé trois secondes avant de réaliser qu'il s'agissait d'une idée incroyablement stupide. Mais cette fois le plan Zeppo gagnera aujourd'hui. Ensuite, n'oubliez pas que vous n'avez pas gagné en raison de votre bonne planification, mais parce que l'ennemi vous à remis sa tête pendant une seconde et vous lui avez prise. C'est tout à fait autre chose. Ils ne vous diront pas cela dans les livres de théorie militaire, mais les guerres ne sont pas gagnées par le général le plus fort, mais plutôt par le moins confus.

Avons-nous mentionné que vous êtes aux commandes ?

Bonne chance

Glossaire

Blood Lust : Etat de moral qui fait qu'une troupe est sur motivé pour se battre. (Soif de sang)
Blown : Etat de fatigue et de fractionnement de la cavalerie après une charge ou un combat, qui la rend inapte à refaire une charge avant de se reposer. (Epuisée)
Disorganized : Etat de moral qui représente la dernière limite d'une troupe avant son effondrement. (Désorganisé)
Limbered : Désigne une unité d'artillerie qui est en ordre de marche. (Attelé)
Shaken : Etat de moral d'une troupe qui commence à perdre de sa cohésion. (Choqué)
Routed : Etat de moral d'une troupe qui est disloqué et en proie à la panique. (En déroute)
Unlimbered : Désigne une unité d'artillerie qui est prête au combat. (En batterie)
Wrecked : Etat d'une formation de combat qui à la suite de lourde perte à perdu toute capacité offensive, elle n'est plus opérationnelle. (Brisé)

Ordre narratif de jeu

Tour du premier joueur

Phase de commandement

Evénements aléatoires (optionnel)
Lancez un dé. Sur un 1, un événement aléatoire se produit. Vérifiez les tables d'événements aléatoires. (29.0).

Découvrez les ordres déformés
Lancez un dé pour chaque ordre déformé. Sur un 5 ou 6 le problème est découvert et des nouveaux ordres peuvent être donnés. (6.5.3).

Publication d'ordre
Le joueur actif crée des ordres, dépensant pour chacun les points de commandement disponibles. Il note alors ces ordres sur une feuille d'ordre et note leur temps d'arrivée. (6.0).

Initiative locale
Le joueur actif peut lancer les Dés pour les unités dont il souhaite obtenir des ordres d'initiative. Les ordres Défense par défaut et Retraite d'urgence sont déclarés. (6.6)

Contrôles d'Interruption d'Attaque
Tous les commandements du joueur actif qui suivent des ordres d'engagement dans le tour courant doivent vérifier l'interruption d'attaque. (6.7).

Réduction du Retard
Vérifiez tous les ordres en retard pour voir si leur retard prend fin. (6.5.2).

Acceptation des nouveaux ordres
Lancez les Dés pour voir si les ordres délivrés ce tour sont acceptés, retardés ou déformés.

Phase de tir du joueur actif

Le joueur actif tire avec ses unités d'artillerie (17.0) et ses tirailleurs (18.0).

Phase de mouvement

Les unités du joueur actif peuvent se déplacer en se basant sur leurs capacités de mouvement, leurs formations, et leurs restrictions d'ordre. Les unités d'infanterie peuvent entrer dans des hexs occupés par l'ennemi pour combattre dans la phase de combat rapproché. Des tirailleurs peuvent être libérés et récupérés. Les charges de cavalerie (16.0) sont résolues. Les charges de réaction (16.5) et les tirs d'opportunité (17.4) peuvent se produire. Le statut de commandement des unités du joueur actif est vérifié (6.11)

Phase de tir du joueur inactif.

Le joueur inactif tire avec ses unités d'artillerie (17.0) et ses tirailleurs (18.0).

Phase de combat rapproché (15.0)

Le combat rapproché est résolu dans les hexs où des unités amies et ennemies sont empilées ensemble.

Phase de ralliement

Rétablissement des traînards
Les unités peuvent essayer de récupérer des traînards (20.3.2). Effacez les traînards récupérés de la table de pertes.

Ralliement et retraite de déroute
Le joueur actif vérifie pour voir quelles unités choquées (Sh) reviennent à la normale, les unités désorganisées (DG) à choquées (Sh) et les unités en déroute (R) à DG ou si les unités en *Blood Lust* (BL) retournent à la normale. Le joueur peut choisir de ne pas rassembler des unités en déroute s'il le désire.

Segment de rétablissement de la cavalerie
Le joueur actif peut essayer de récupérer de la cavalerie qui est devenue *Blown*. (22.2.3).

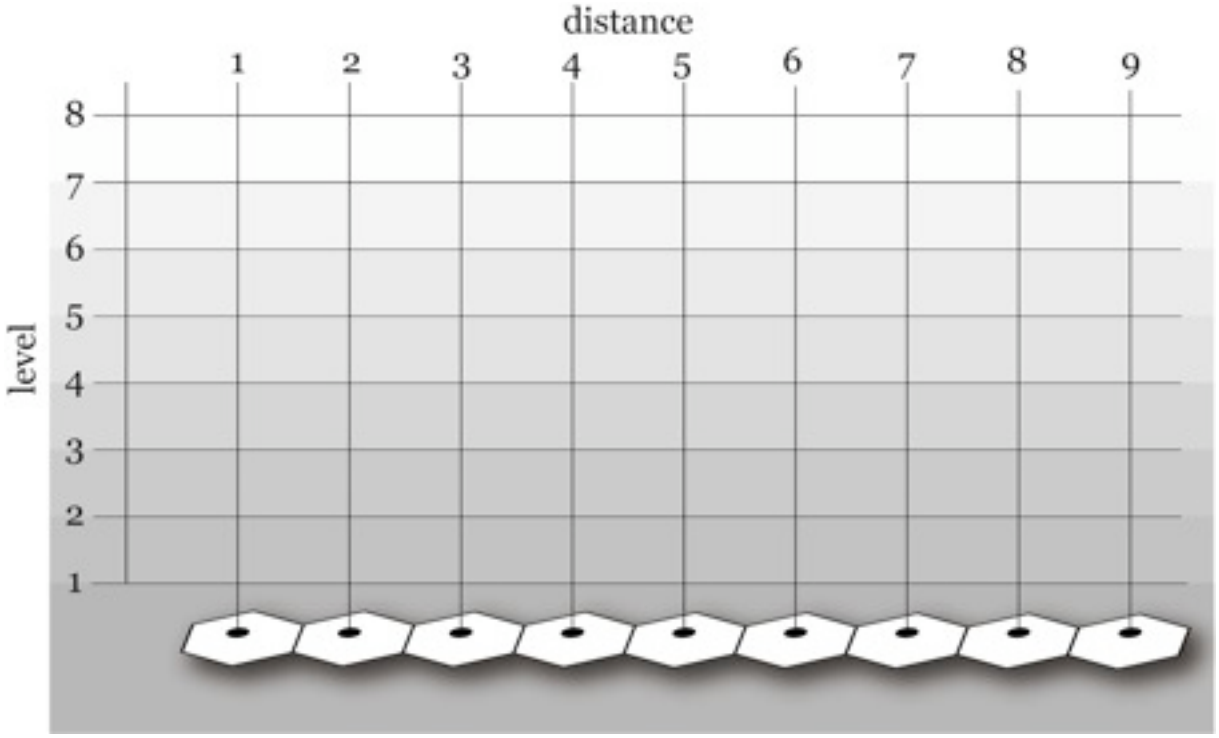
Tour du deuxième joueur

Le deuxième joueur répète ce qui précède en inversant les rôles.

Phase de fin de tour de jeu

Avancez le marqueur du tour de jeu. (2.1.3).

Graphique de Ligne de Vue



Phase de commandemant — Série Batailles Napoléoniennes, p 1

Contrôle d'événement aléatoire [29.0] *(optionnel) :* Jetez un Dé. Si le résultat est 1 un événement se produit *(voir p 6)*.

Découverte des ordres déformés [6.5.3] **:** 5 ou plus sur un Dé pour remarquer un ordre Df

Publication d'ordre [6.4]

Points de commandement [6.4.1]

Valeur du commandant				
4	3	2	1	0
16	15	13	10	7
Points de commandement				

Coût d'ordre = Methode + Type

Méthode		Type		
Oral	Ecrit	Engager	Complexe	Général
2	5	5	5	1

Enregistrement d'ordre [6.4.5]
Heure de publication, expéditeur & receveur, ordre, heure d'arrivée, méthode & type, statut d'acceptation.

Restrictions dans la distribution d'ordre [6.4.6]
Le commandant d'armée doit être empilé avec son QG pour publier des ordres distribués par un aide de camp. Il peut donner des ordres en personne n'importe où, mais entre chaque ordre de ce type, il doit passer par le QG d'armée.

Ordres généraux [6.3.2]
Autorisés pour **tout excepté pour le mouvement offensif et le combat** (marcher, défendre, rester, etc.).
Sous des ordres généraux :
- Les traînards peuvent être récupérés,
- L'initiative est plus facile.

Ordres complexes [6.3.3]
Ordres qui utilisent l'alternatif (*...si... alors...*) ou met en scène les deux types d'ordre engager et général.
- Appliquez les règles du type d'ordre qui est en cours actuellement
- Le contrôle d'interruption d'attaque est requis uniquement pendant les tours où des ordres engager sont en cours.

Ordres engager [6.3.1]
Autorisés pour le **mouvement offensif** et le **combat offensif**. Se défendre n'est pas une mission offensive.
Sous des ordres engager :
- Les traînards ne peuvent pas être récupérés,
- Le commandant doit jeter pour l'interruption d'attaque à **chaque tour**.

Sans Ordres [6.3.4]
- Le rayon de commandement est diminué de moitié,
- Les unités ne doivent pas engager de combat rapproché (excepter contre des tirailleurs),
- La cavalerie peut seulement executer des charges de réaction,
- L'artillerie peut seulement faire des tirs d'opportunité,
- L'acceptation d'ordre est plus facile,
- La récupération des traînards est plus facile.

Délai de livraison d'ordre [6.4.7]
Temps de distribution d'un ordre par un aide de camp : Additionnez au tour courant la distance (en PMs de commandant) /10 (arrondir au supérieur).
Les ordres en personne sont reçus le tour où ils sont envoyés.

Initiative locale [6.6] : Les commandants sur place peuvent exercer une initiative locale. Il y a trois types d'initiative locale :

Initiative [6.6.1] Les commandants peuvent distribuer des ordres sur un jet réussi d'initiative.

Valeur du commandant (2 pour des brigades indépendantes) (+1 si **déjà** sous des ordres généraux)						
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	Résultat
11-14	11-13	11-13	11-12	11-12	11	**Canon lâche**
15-65	14-64	14-63	13-61	13-53	12-51	**Pas d'effet**
66	65-66	64-66	62-66	54-66	52-66	**Initiative**

Défense par défaut [6.6.2]
Tout commandant sous des ordres peut, au début de n'importe quelle de ses phases de commandement, adopter un ordre général de "**Défense sur place**".

Retraite d'urgence [6.6.3]
Tout commandant sous des ordres ou non, qui est menacé de destruction peut exécuter une **retraite d'urgence**.

Des commandants qui reçoivent de nouveaux ordres grâce à une initiative locale annulent l'ordre actuel et tout ordre en cours d'acceptation.

Test d'interruption d'attaque [6.7] : Jetez si un commandant exécute un ordre engager dans le tour actuel.

# de sous unités *Wrecked* (+1 si le commandt est perdu)	**# de sous unités dans le commandement** 10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3
2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	4
3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	
4	2	2	2	2	2	3	3	4		
5	2	2	2	2	3	3	4			
6	2	2	2	3	3	4				
7	2	3	3	3	4					
8	3	3	3	4						
9	3	3	4							
10	3	4								
11	4									

Valeur du commandant (2 pour les brigades indépendantes)

	0	1,2	3,4
1	4	3	3
2	7	6	5
3	10	9	8
4	12	11	10

Faire un jet égal à ou plus que # sur 2 Dés ou arrêter l'attaque et exécuter une retraite d'urgence.

Nuit : -3 pour le jet

Définitions de la sous unité.
Corps : Chaque division compte comme une sous unité.
Division : Chaque brigade compte comme une sous unité.
Brigade : Une brigade est considérée comme ayant seulement une sous unité (lui même).
L'artillerie n'est jamais comptée.

Retraite d'urgence [6.6.3]
- Le commandant (ou le QG de Corps pour un Corps) doit retraiter d'au minimum de 6 hexs jusqu'au maximum de son allocation de mouvement.
- Le rayon de commandement est diminué de moitié.
- Les unités dépendant de ce commandement doivent retourner dans le rayon de commandement; ils ne peuvent pas rester sur place comme indiqué par 6.11.4.
- Après le mouvement, toute les unités d'infanterie doivent faire un contrôle de traînards (Contrôle de moral).
- Le commandement passe en statut sans ordre au prochain tour.

Réduction du retard [6.5.2] & Acceptation d'un nouvel ordre [6.5]

Valeur du commandant expéditeur	+	Valeur du commandant récepteur	+	Méthode: En-Personne +2 / Aide de camp oral -1 / Aide de camp écrit 0	+	Type: Engager -2 / Complexe -2 / Général 0	+	Ordre actuel: Engager -1 / Général 0 / Sans Ordre +1

-3 ou moins	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 ou plus	
11-32	11-26	11-23	11-16	11-14	11-13	11-13	11-12	11-12	11	11				**Df** l'ordre est déformé ou perdu. Jetez chaque tour: 5 ou plus sur un Dé pour remarquer un ordre Df
33-54	31-51	24-42	21-34	15-31	14-25	14-24	13-22	13-21	12-16	12-15	11-14	11-13	11-12	**D6** Jetez chaque tour : 6 sur un Dé pour accepter
55-65	52-64	43-63	35-61	32-55	26-52	25-45	23-42	22-36	21-33	16-31	15-25	14-23	13-21	**D5** Jetez chaque tour : 5 ou plus sur un Dé pour accepter
66	65-66	64-66	62-65	56-65	53-64	46-63	43-62	41-61	34-55	32-53	26-46	24-43	22-35	**D4** Jetez chaque tour : 4 ou plus sur un Dé pour accepter
			66	66	65-66	64-66	63-66	62-66	56-66	54-66	51-66	44-66	36-66	**A** L'ordre est accepté

© 2007. Multi Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Phase de tir du joueur actif [17.0, 18.0] *(voir p 3)*

Table de mouvement [12.2]

Terrain	Gênant	INFANTERIE (1)			CAVALERIE			ARTILLERIE (Attelé)		Cmd & QGs
		Ligne (2)	Colonne	Tirailleur	Légère	Lourde	*Blown*	à pied	à cheval	
Allocation de mouvement		8	8	6 (3)	14	12	6	6	10	14
Changement de formation		1 (4)			-			3		-
Clear		2	1							
Slope (2-niveau d'hex) (5)		+1	-		-			+1	-	-
Moderate Slope (3-niveau d'hex) (5)	[G]	+3	+1		+1	+2	+1	+2	+1	-
Steep Slope (4-niveau d'hex) (5)	[G]	+5	+3	+2	**Interdit**			+4	+8	+1
Impassable Slope (5-niveau d'hex)	[G]	**Interdit**								
Woods [B]	[G]	5	3	2	4 **DG**		4 **DG**	4	6	2
Vineyards/Orchards/Olives [B]	[G]	3	2	1	2 **Sh**		2 **Sh**	3		1
Town/Village [19.0] [B]	[G]	5 **DG** (6)	2	1	4 **DG**		3 **DG**	2	3	½
Swamp	[G]	**Interdit**	4	2	6 **DG**			**Interdit**		2
Stream/Ford (5)	[G]	+2 **Sh**	+1 **Sh**	+1 **Sh**	+1 **Sh**			+2 **Sh**		-
Tributary (5)	[G]	Tous **DG**			Tous **DG**			**Interdit**		All
River	[G]	**Interdit**								
Road (route principale) (7)		-	1	-	1		2	½		½
Track (route secondaire) (7)		-	1	-	2			1		½

Les unités **DG** divisent par 2 leur PMs. Les unités en dé**R**oute ne peuvent pas dépenser de PMs. Les unités peuvent toujours faire un mouvement **minimum** d'un hex, à moins que cet hex ne soit gênant.

1. Les carrés ne peuvent se déplacer que dans un hex *clear*, et uniquement s'il passe un **contrôle de moral** [8.3.2].
2. Les lignes dépensent tous leur PMs pour reculer d'un hex.
3. Les tirailleurs peuvent «suivre» les colonnes.
4. Les levées doivent dépenser 4 PMs et ne peuvent former de carré.
5. En plus d'autres terrains dans l'hex. Dans les cas complexes lisez 'niveaux' comme 'couleurs'.
6. Les lignes ont une orientation de 6 hexs de front dans les villes/villages.
7. Mouvement par route.

[B] Bloquant : Ce terrain bloque la LDV.

[G] Gênant : Aucune charge n'est autorisée dans cet hex (le terrain fortifié est toujours gênant.)

Sh : Les unités deviennent Sh si elles utilisent le mouvement par route pour entrer dans cet hex (inclue une retraite).

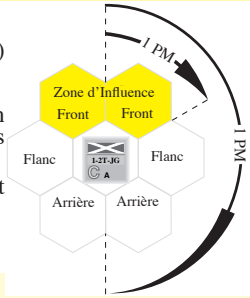
DG : Les unités deviennent DG si elles utilisent le mouvement par route pour entrer dans cet hex (inclue une retraite).

Changement d'orientation

Par coin d'hex 1 PM (à moins d'utiliser le mouvement par route)
Tour de 180° 1 PM (gratuit pour tous les modes de l'artillerie)

Les unités peuvent gratuitement reprendre une orientation à la fin d'une retraite, d'une charge ou d'un combat rapproché (excepté dans une ville/village [19.5]).

Les tirailleurs, les commandants et les unités en déroute n'ont pas d'orientation pour le mouvement.



Zone d'influence de l'infanterie [11.0]

Les **lignes** et les **colonnes de combat** avec **un moral Sh ou mieux** créent une Zone d'Influence (ZI)
Pas de ZIs dans des hexs amis occupés, les hexs de ville/village, le terrain interdit ou les hexs fortifiés.

Effets des ZIs

- Se déplacer d'une ZI à une autre ZI = M-1.
- Changer de formation dans une ZI = M-1.
- Retraiter à travers une ZI = M-1.
- Pas de ralliement dans une ZI.

Limites d'empilement [9.0]

Dans un simple hex : **Trois niveaux A de tir** et/ou **10 points de canon** et /ou **un tirailleur à pleine force** et /ou **tous nombre de commandants et QGs**
Une pile ne peut avoir **qu'un niveau de moral** (adopter le niveau de moral le plus mauvais).

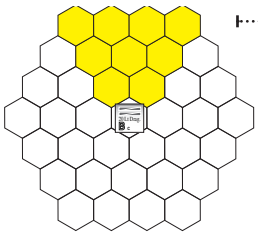
Charge de réaction [16.5] *(voir p 4)*

Les charges en dehors "du cône frontal" (les hexs jaunes) requièrent à l'unité changeante de passer un **contrôle de moral [21.2]**.

Faire un jet **égal à ou supérieur**

Moral	A	B	C	D	E
Jet de Dé	3	4	5	6	6

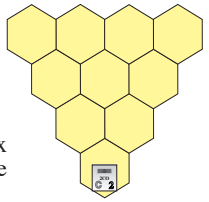
Modificateur : Empilé avec un commandant de valeur 2 ou plus +1



Tir d'opportunité de l'artillerie [17.4] *(voir p 3)*

Quand une unité **se déplace dans** ou essaye d'y changer de formation ou **qu'elle essaye de quitter** une zone de tir d'opportunité de l'artillerie, elle peut tirer.

Si jamais une unité entre dans l'hex de l'artillerie par un de ses flancs, elle peut toujours tirer.



Rayon de commandement [6.11.1] : Contrôlez à la fin de la phase de mouvement.

Du Corps à la division : 8 hexs De la division à la brigade : 4 hexs

Woods, Swamps, et ***Steep slopes*** compte comme **2 hexs**.

Les unités **adjacentes** sont **toujours dans le commandement**, même a travers des affluents.

Effets d'être hors de commandement

Une unité qui commence son mouvement hors de commandement doit soit rester sur place, soit se déplacer pour "l'attraper." Les unités d'artillerie hors de commandement peuvent uniquement faire des tirs d'opportunités.

Tir de tirailleurs [18.0]

Valeur de Tir (VT)

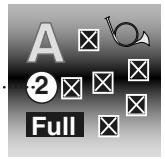


Table de valeur de tir (VT)

Unité Qualité	Taille de l'unité Complète	Réduite
Elite	**2**	**1**
Régulier	**1**	**1/2**

Déterminer **la valeur du modificateur de tir**

Valeur du tir du tirailleur

\-

Valeur du tir du tirailleur dans l'hex cible

\+

Modificateurs du tir

Cible en terrain fortifié ou en ville/village	-2
Cible atellée ou en carré	+1
Tir de carabine	+1

Les tirailleurs peuvent tirer **uniquement sur les hexs adjacents**.
Ils peuvent tirer dans **toutes les directions**.
DG, **en déroute** ou **hors de commandement [24.2.1]** ne peuvent pas tirer.

Jetez **moins ou égal** en utilisant un Dé.

Un coup sur ...

...la cavalerie	**...l'infantrie**	**...l'artillerie**
cause M-1 (et un test de perte du commandant).	cause M-1 une perte de traînards.	cause M-1 et une perte d'un point de canons.

Notez que les tirailleurs peuvent choisir d'engager l'artillerie ennemie séparément, même si elle n'est l'unité de tête dans la pile **[14.2.4]**.

IMPORTANT: Les tirailleurs bloquent la LDV de l'artillerie s'ils sont **adjacents** à l'artillerie.

Tir d'artillerie [17.0]

Croiser la référence en points de canon (PCs) dans la batterie avec la distance vers la cible. Le résultat et la valeur de tir (VT) pour l'artillerie légère [**lourde**].

Distance en Hexs

PCs	1	2	3	4	5-7	8-9
5	5 [**5**]	4 [**4**]	2 [**3**]	1 [**2**]	1 [**2**]	1 [**1**]
4	4 [**4**]	3 [**4**]	1 [**2**]	1 [**2**]	1 [**2**]	1 [**1**]
3	3 [**4**]	2 [**3**]	1 [**2**]	1 [**2**]	1 [**1**]	[**1**]
2	2 [**3**]	1 [**2**]	1 [**2**]	1 [**1**]	[**1**]	
1	1 [**2**]	1 [**1**]	1 [**1**]	[**1**]		

Modificateur de valeur de tir :

+1 La cible est AA+, une cavalerie, atellée, en colonne, en carré ou le flanc d'une ligne
-1 La cible est dans un hex fortifié ou de Ville/Village.
-1 La cible entre en combat rapproché a travers un hex de flanc du tireur
-1 La cible est un tirailleur

Jeter un Dé et contrôler sur la colonne approprié

Valeur du tir (VT)

JD	Moins que 1	1	2	3	4	5	6
1	M-1	1M-2	1M-2	1(1)M-2	2(1)M-2	2(2)M-2	3(2)M-2
2	0	0	1	1	1(1)	2(1)	2(2)
3	M-1	M-1	M-1	1M-2	1M-2	1(1)M-2	2(1)M-2
4	0	0	0	0	1	1	1(1)
5	M-1	M-1	M-1	M-1	M-1	1M-2	1M-2
6	0	0	0	0	0	0	1

Ajustement des pertes [17.1.7]:
Des unités non Wrecked de moral A et B, ainsi que des unités de moral C empilée avec un commandant avec une valeur de commandement de 1 ou mieux réduise leur changement de moral de un.

Cas spéciaux

Unités DG, en déroute ou de puissance 0 ne peuvent pas tirer.

Le tir d'artillerie est interdit la nuit sauf pour la mitraille.

Uniquement 1 PC peut faire feu en dehors d'un hex de Ville/Village.

Mitraille [17.4.8] : Quand l'artillerie fait un tir d'opportunité sur des unités entrant dans leur hex, jetez deux fois, mais ignorez les modificateurs pour les cibles en colonne, de taille AA+ ou du terrain. Additionnez les résultats de perte ET de moral, mais appliquez les ajustement de perte séparément à chaque jet.

Grande batteries [17.3] : Lorsque plus d'une unité d'artillerie fait feu, triez les unités de tir par calibre (Léger vs Lourd) et additionnez les points dans chaque catégorie. Déterminez la valeur du tir en utilisant la plus longue distance pour chaque calibre. Faites des jets de Dés séparé pour l'artillerie légère et lourde. Additionnez les pertes ensemble, mais n'appliquez que le pire résultat de changement de moral. Si une catégorie contient plus de 5 points de canon, traitez les comme des tirs séparés de 5 points chacun; avec les PCs restant combinés dans un tir unique.

Seule une unité d'artillerie peut tirer sur le même hex cible, à moins que les tireurs ne soient adjacents à la cible, en combat rapproché ou qualifiéq par leurs exeptions nationales.

FRANCE Avant 1805 ou plus tard, les unités peuvent tirer ensemble si elles sont empilées ensemble ou adjacentes les unes des autres. A partir de 1805 plus de restrictions.

RUSSIE 1807ou plus tard, les unités peuvent tirer ensemble si elles sont empilées ensemble ou adjacentes les unes des autres.

PRUSSE 1813 ou plus tard, les unités peuvent tirer ensemble si elles sont empilées ensemble ou adjacentes les unes des autres.

AUTRICHE 1809 ou plus tard, les unités de la même division peuvent tirer ensemble si elles sont empilées ensemble ou adjacentes les unes des autres. L'artillerie de Corps compte pour sa division. A partir de 1813, laisser tomber la restriction de "division".

Pertes de commandant [25.4] : Quand une unité souffre d'une perte permanente et/ou de traînard, jetez deux Dés. Sur un 11 ou 12, une perte de commandant est obtenue et la pile est **M-1**.

Table de perte de canons [23.1.1] : Jeter un Dé pour de l'artillerie (atellée ou pas) qui doit retraiter après avoir perdu un combat rapproché ou une charge. Les canons en batterie doivent s'ateller pour retraiter.

	0-3	4	5	6	7+
Perte de PC	0	1	2	3	Tous

Tous les canons sont de l'artillerie à cheval - 1
Attaqués par de la cavalerie + 2

© 2007. Multi Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Test pour tenir [16.2.2, 16.4.1]

Ordre de test (Cavalerie)

Cas	Premier testeur
Contre la cavalerie **[16.4.1.1]**	Défenseur
Contre l'infanterie/artillerie **[16.2.2]**	***Uniquement*** le défenseur

Faites un jet **égal à ou supérieur** sur un Dé pour tenir
(un **6** non modifié est toujours une réussite)

Morale	A	B	C	D	E
Jet de Dé	1	2	3	4	5

Si le premier testeur échoue, le second testeur gagne automatiquement (il ne doit pas faire de jet).

Modificateur de jet de Dé (Max. +/-4)

pour chaque cas

BL +1	Avantage du commandant +1
Sh -1	La pile opposé à le double de taille -1
DG -2	Attaquant de l'arrière -2
Wrecked -2	Uniquement des tirailleurs et/ou de l'artillerie (à moins que dans un terrain fortifié) -2

Une unité en déroute ou l'artillerie en batterie perd à chaque fois **[16.3]**.

contre la Cavalerie

- Cav légère vs. lourde -1
- Défenseur *Blown* ou cav. immobile -2

contre l'infanterie/Artillerie

- Défenseur en carré +1
- Défenseur en colonne de marche -1
- Défenseur en ligne[1] -1

[1]Si les hexs de flanc sont occupés par des unités amies en ligne ou du terrain gênant, la ligne est traité comme une colonne de combat.

Charge de cavalerie contre la cavalerie [16.4]

Séquence (dans la phase de mouvement)

1) L'attaquant annonce sa **cible**.

2) L'attaquant se déplace dans l'hex cible. Il peut déclencher des **charges de réaction** [16.5] & des **tirs d'opportunités** [17.4].

3) Test pour tenir [16.4.1]. Défenseur en premier.

4) Déterminez le résultat du combat.

5) Retraite, *Blown*, 6-12 hexs (6 hexs en déroute).

Pertes Chaque côtés lance un Dé.

JD	•Gagnant	•Egalité	Perdant
1	0	0	1M-1
2	0	1	2M-1
3	1	1	2M-1
4	2	2M-2	3M-2
5	2M-1	3M-1	3M-2
6	3M-1	3M-2	4M-3

Ajustements des pertes :

Chaque côté B ou C: réduire les pertes de 1.

Chaque côtés AA+ : +1 aux pertes.

- ***Blood Lust*** (Voir plus bas).

Charge de cavalerie contre l'infanterie/l'artillerie [16.2]

Séquence (dans la phase de mouvement)

1) L'attaquant annonce sa **cible**.

2) La cible peut former un carré [16.2.1]. Déclenchant un **tir d'opportunité** [17.4].

3) L'attaquant se déplace dans l'hex. Déclenchant des **charges de réaction** [16.5] & des **tirs d'opportunités**

4) Le défenseur **teste pour tenir** [16.2.2]. S'il réussit, aller à 6.

5) La charge est un succès [16.2.3]. Jetez pour le **tir d'opportunité** de l'artillerie en défense. Contrôlez les résultats du combat. Une **charge de poursuite** [16.2.7] peut être exécutée jusqu'à trois fois. Sinon, la charge se termine [16.2.8]. Retraite, *Blown*, 6-12 hexs.

6) Tentative d'annulation [16.2.4]. Si la cavalerie rate sont jet, allez à 8.

7) Déterminez les effets sur la table **Annulée**. La charge se termine [16.2.8]. Retraite, *Blown*, 6-12 hexs (6 hexs si en déroute).

8) Cavalerie repoussée [16.2.6]. Jetez pour le **tir d'opportunité** de l'artillerie en défense. Déterminez le résultat **Repoussée** La charge se termine. Retraite, *Blown*, 6-12 hexs (6 hexs si en déroute).

Réussite da la charge [16.2.3]

Chaque côtés lance un Dé.

JD	Pertes de l'attaquant: Tous	Pertes du défenseur (+ déroute): AA+	AB-A	B-C
1	• 0	1(3)	0(1)	0(1)
2	0	1(2)	1(1)	1
3	1	1(2)	1(1)	1
4	1	2(1)	2	1
5	2M-1	3(1)	2	2
6	2M-1	3(1)	3	2
7	-	4(0)	4	3

- ***Blood Lust*** (Voir plus bas).

Attaquant de taille A ou AB +1
Attaquant de taille AA+ +2

Tentative d'annulation [16.2.4] (Test de moral [21.2])

Faire un jet **égal à ou supérieur** pour annuler.

Morale	A	B	C	D	E
Jet de Dé	3	4	5	6	6

Modificateur : Empilé avec un commandant de valeur 2 ou plus +1

- **La cavalerie Anglaise** doit être empilée avec un commandant pour annuler. Ignorez le modificateur d'empilement avec un commandant [26.4].

Annulée [16.2.5]

Le défenseur jette un Dé et il est **M-1** sur un résultat impair. La cavalerie jette un Dé est contrôle la table.

JD	Annulée
1	TO
2	-
3	-
4	M-1
5	M-1
6	M-2
7	M-3

TO : L'Artillerie dans l'hex cible peut tirer avant l'annulation.

Modificateur

Morale de l'attaquant
- A -2
- B -1
- C 0
- D +1
- E +2

Repoussée [16.2.6]

Le défenseur jette un Dé et il est **M-1** sur un résultat impair. La cavalerie jette un Dé est contrôle la table.

JD	Repousée
1	1M-1
2	1M-1
3	2M-1
4	2M-1
5	3M-2
6	3M-2
7	4M-2

Modificateurs

- Défenseur en ligne +2
- Défenseur en carré -2
- Défenseur de taille B ou C -1
- Attaquant de taille AA ou + +1

Charge de poursuite [16.2.7] peut soit attaquer la cible en cour ou tous hex dans les 2 hexs.

Si la charge de poursuite attaque la cible en cours, faites juste de nouveau un jet sur la table de perte du défenseur. La cavalerie chargeant ne prend pas de perte additionnelle.

Si la charge de poursuite attaque un nouvel hex, résoudre la poursuite comme une charge régulière.

Si la cible de la charge de poursuite est adjacente à la cible originelle et que la cible originelle est capable de former le carré mais qu'elle choisit de ne pas le faire, la cible de la charge de poursuite ne peut pas non plus former de carré. Dans la sous-séquence de poursuite de charge, les cibles à 1 hex autour de la dernière cible ne peuvent pas former de carré, les cibles à 2 hex au loin peuvent faire un carré normalement.

Note général : Toutes les conditions des modificateurs ne regardent que votre unité à moins que noté autrement.

• ***Blood Lust*** **[21.3.3]** : Sur un jet non modifié de 1, les unités non *wrecked* de moral A & B et les unités de moral C empilées avec un commandant de valeur 1 ou plus gagnent M+2 (à la place du résultat de la table).

Perte de commandant [25.4] : Quand une unité subit une perte permanente et/ou des traînards jetez deux Dés. Sur un 11 ou 12, une perte de commandant à eu lieu et la pile est **M-1**.

(dans la phase de mouvement)

L'attaquant entre dans l'hex du défenseur, en payant +**2PM**

L'artillerie en défense peut faire un **tir d'opportunité [17.4].**

(dans la phase de combat rapproché)

Test pour tenir [15.2, 19.5]:

Le résultat final est victoire du défenseur, de l'attaquant ou fusillade (si les deux cotés passent) **[15.3.3].**

Ordre de test (Infanterie)

Case (lire de haut en bas)	Premier testeur
1) Défenseur en ville/village	Attaquant ***uniquement***
2) Défenseur en terrain fortifié	Attaquant
3) Attaque d'une élévation supérieure Attaque d'une élévation inférieure	Défenseur Attaquant
4) Aucun des précédents	Le plus petit **[7.4]**
5) Taille égale	Attaquant

Faite un jet **égal à ou supérieur** sur un Dé pour tenir
(un **6** non modifié est toujours une réussite)

Moral	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**
Jet de Dé	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Si le premier testeur rate, le second testeur gagne automatiquement (il ne doit pas faire de jet).

Modificateurs de jet dés (Max. +/-4)

BL +1	Avantage du commandant +1
Sh -1	La pile ennemi à la double de taille -1
DG -2	Attaqué par l'arrière -2
Wrecked -2	Uniquement de l'Artillerie et/ou des Tirailleurs (à moins que dans un terrain fortifié) -2
Défenseur dans un terrain fortifié +1	Attaque en Ligne -1
Désavantage de tirailleurs -1	Attaque en Colonne de Marche -1
Nuit -2	Attaque en Ligne dans une Ville/Village -1

Une unité en déroute ou l'artillerie en batterie perd à chaque fois **[15.4.1].**

Détermination du résultat du combat [15.2.3]

Chaque coté jette un Dé et contrôle sur la table appropriée.

maximum MJD +/-2

Ajustements des pertes (ne pas utiliser pour la fusilliade) :

- ***Blood Lust*** **[21.3.3]** : Sur un jet non modifié de 1, les unités non *wrecked* de moral A & B et les unités de moral C empilées avec un commandant de valeur 1 ou plus gagnent M+2 (à la place du résultat de la table).

Nuit : toujours au moins un minimum de un traînard **[15.3.7].**

Taille B&C moitié des pertes (arrondir à l'inférieur, mais jamais en dessous de 1) **[15.3.6].**

Taille AA+ les unités réduisent le résultat M- d'un niveau **[15.3.4].**

Le **gagant** ne prend jamais plus de pertes permanentes que le perdant (à moins que le gagant soit en colonne de marche). Ignorez les pertes en excès. **[15.3.1].**

• Fusilliade [15.3.3]

Formation adverse et taille.

Comb. col. / Jet de Dé	AB+ / B+	A-C / C
0	0	0
1	1	0
2	1(1)	0(1)
3	2M-1	1M-1
4	2(1)M-1	1(1)M-1
5	2(2)M-2	2(1)M-2
6	2(3)	2(2)

Modificateur de Jet de Dé :

Taille AA+ OU en colonne +1

Opposant à une élévation différente -1

Tir de tirailleur -2

Défenseur en terrain fortifié -2

Nuit -2

Ajustements des pertes :

Unités de taille C : moitié des pertes (arrondir à l'inférieur, mais jamais en dessous de 1)

• Pertes de l'attaquant

Attaquant gagne

JD	Morale de l'attaquant A	B	C	D	E
1	0	0	0(1)	0(2)	0(2)
2	0(1)M+1	0(1)	0(2)	0(3)	0(4)M-1
3	0(2)	0(3)	1(3)M-1	1(3)M-1	1(4)M-1
4	1(2)	1(3)M-1	1(4)M-1	1(4)M-1	1(4)M-2
5	1(2)M-1	1(3)M-1	1(4)M-1	1(5)M-2	2(4)M-2
6	1(3)M-1	2(3)M-1	2(4)M-2	2(5)M-2	2(6)M-2
7	2(3)M-1	3(4)M-1	3(5)M-2	3(6)M-2	3(7)M-2

Taille AA+ +1 **Nuit -2**

• Pertes du défenseur (+déroutes)

JD	Morale du défenseur A	B	C	D	E
1	1(3)	1(4)	0(6)	0(6)	0(7)
2	2(3)	2(4)	1(6)	1(7)	0(8)
3	2(4)	2(5)	1(7)	1(8)	1(9)
4	2(5)	2(6)	2(7)	2(9)	1(10)
5	2(5)	3(6)	3(7)	3(9)	2(11)
6	3(5)	3(7)	3(8)	3(10)	3(12)
7	4(6)	4(8)	4(10)	4(11)	4(13)

Taille AA+ +1 **Attaquant en ligne -1** **Nuit -2**

• Pertes de l'attaquant (+ Retraites)

Défenseur gagene

JD	Morale de l'attaquant A	B	C	D	E
1	1(1)	1(1)	0(2)M-1	0(3)M-1	0(4)M-2
2	1(2)M-1	1(2)M-1	1(3)M-1	0(4)M-2	0(5)M-2
3	2(1)M-1	2(2)M-1	1(4)M-2	1(5)M-2	0(6)M-3
4	2(2)M-1	2(3)M-2	2(4)M-2	1(6)M-2	1(7)M-3
5	3(1)M-1	2(4)M-2	2(5)M-2	2(6)M-3	2(8)M-3
6	3(2)M-2	3(4)M-2	2(7)M-3	2(7)M-3	2(9)M-3
7	3(4)M-2	3(5)M-2	3(7)M-3	3(8)M-3	3(10)M-3

En colonne vs. défenseur en ligne +1 **Taille AA+ +1** **Nuit -2**

• Pertes du défenseur

JD	Morale du défenseur A	B	C	D	E
1	0	0	0	0M+1	0(1)
2	0M+1	0	0(1)	0(1)	0(2)M-1
3	0(1)	0(1)	0(2)	0(2)M-1	0(3)M-1
4	1(1)	1(2)	1(2)M-1	1(2)M-1	1(4)M-1
5	1(2)	1(2)M-1	1(3)M-1	1(3)M-2	1(5)M-2
6	2(2)M-1	2(2)M-1	2(3)M-1	2(4)M-2	2(6)M-2
7	2(3)M-1	2(4)M-2	3(4)M-2	3(5)M-2	3(7)M-2

En Colonne +1 **Taille AA+ +1** **En terrain fortifié -2** **Nuit -2**

Note général : Toutes les conditions des modificateurs ne regardent que votre unité à moins que noté autrement.

Perte de commandant [25.4] : Quand une unité subit une perte permanente et/ou des traînards jeter deux Dés. Sur un 11 ou 12, une perte de commandant à eu lieu et la pile est **M-1**.

Test de moral [21.2]

Moral	A	B	C	D	E
Jet de Dé	3	4	5	6	6

Modificateur pour tous les cas :
Empilée avec un commandant de valeur 2 ou plus +1

dans la phase de mouvement

Traînards — retraite d'urgence [6.6.3.6]
et **marche forcé [12.5.6]**
Subit 1 perte de traînard si l'unité fait un jet **inférieur**.

Mouvement d'un carré [8.3.2]
Faire un jet **égal à ou supérieur** pour se déplacer en carré.

Charge de réaction [16.5]
Faire un jet **égal à ou supérieur** pour faire une charge de réaction en dehors de son "cône" frontal.

Tentative d'annulation [16.2.4]
Faire un jet **égal à ou supérieur** pour annuler.

- **La cavalerie Anglaise** doit être empilée avec un commandant pour annuler. Ignorez le modificateur d'empilement avec un commandant [26.4].

dans la phase de ralliement

Rallier les déroute [21.5]
Faire un jet **égal à ou supérieur** pour rallier d'une déroute à DG.

Récupération de la cavalerie [22.2.3]
Faire un jet **égal à ou supérieur** pour récupérer du *Blown*.

Récupération de traînard [20.3.2]
Pour récupérer des traînards les unités doivent :
- *Être au moins à 4 hexs (2 la nuit) de toutes unités ennemies.*
- *Avoir un état de moral normal ou BL.*
- *Être dans le rayon de commandement* **[6.11.1].**
- *Ne pas être sous des ordres d'engagements.*
- *Dans le tour actuel : N'a pas dépensé de PM, n'a pas subit de tir, n'a pas combattu en combat rapproché.*

Faire un jet **égal à ou supérieur** pour récupérer un traînard. Les unités de moral A & B récupère deux traînards sur un 6 non modifié.

Modificateurs pour la récupération de traînard :
Nuit +1
En terrain fortifié ou ville/village +1
En statut sans ordres +1
Empilé avec un commandant de valeur 2 ou supérieur +1

Evénement aléatoire [29.0]

Jeter 2 Dés pour déterminer l'événement :

2	Canon lâche
3	Table du jeu
4	Ordre perdu
5	Table du jeu
6	Renfort retardé
7	Récupération de la cavalerie
8	Renfort avancé
9	Table du jeu
10	Perte de commandant
11	Accident d'artillerie
12	Canon lâche

Résumé des effets du moral [21.1]

***Blood Lust* (BL) :** Affecte le test pour tenir.

Choqué (Sh): affecte le test pour tenir, pas de récupération du *Blown* (cavalerie), pas de récupération de traînard (infanterie), pas de charge (cavalerie)

Désorganisé (DG): comme Sh plus réduit de moitié la capacité de mouvement, pas de tir (artillerie et tirailleur), ne peut pas former un carré (infanterie).

Déroute (R): comme DG plus pas de déplacement, orientation de front arrière, perd toujours en combat rapproché, compte pour *Wrecked*.

Récupération du *Blood Lust* [21.5]
Si pas adjacent à une unité ennemie, retirez le BL. Si adjacent, jetez un Dé et retirez le BL sur un 1 ou 2.

Effets du commandant

Donne un MJD pour les jets de test pour tenir et de moral **[15.2.2, 16.2.2, 16.4.1.4, 21.2]**

La cavalerie Anglaise doit être empilée avec un commandant pour annuler **[26.4]**

Réduit les effets du combat M- du tir d'artillerie quand empilé avec des troupes de moral C **[17.1.7]**

Autorise le résultat *Blood Lust* quand empilé avec des troupes de moral C **[21.3.3]**

Combattants [25.5]: Les commandants marqué avec (F) ont un +2 sur leur valeur imprimée (max. 4) pour le combat et le moral.

Pertes

Lire les résultats de combat [14.3, 20.0]

Le premier nombre indique les pertes permanentes. Le nombre entre parenthèse indique les traînards. Le M-# indique un changement de moral.
Exemple : *1(1)M-1 est une perte permanente, un traînard et une réduction d'un niveau de moral (normal à Sh ou SH à DG, ect.).*

Pertes du commandant [25.4]

Quand une unité subit une perte permanente et/ou des traînards jetez deux Dés. Sur un 11 ou 12, une perte de commandant à eu lieu et la pile est **M-1**.

***Wrecked* [21.6]**

A l'instant où une unité devient *Wrecked* elle est **M-1** (inclue les lignes d'extensions).

Unités éliminées [20.3.2]

Si une unité est complètement éliminée placer là 5 tours plus tard sur la piste d'enregistrement de tour. A ce tour elle peut commencer à récupérer ses traînards.

Table de perte de canon [23.1.1]

Jeter un dé pour l'artillerie (attelé ou pas) qui doit retraiter après avoir perdus un combat rapproché ou une charge. Les canons en batterie doivent s'atteler pour retraiter.

JD	0-3	4	5	6	7+
PC perdus	0	1	2	3	All

Tous les canons sont de l'artillerie à cheval - 1
Attaqué par de la cavalerie + 2

Combats spéciaux

- Tirailleurs vs. Tirailleurs [15.4.4.1] : Ne pas utiliser les tables de pertes. Le gagnant ou les deux côtés dans une fusillades, ne sont pas affectés. Le perdant est M-2 et est réduit sur un jet ultérieur de 1 sur un Dé. Dans une fusillade le plus petit jet modifié de test pour tenir retraite (l'attaquant dans le cas d'une égalité).

- Infanterie vs. Tirailleurs [15.1.7] : Si de l'infanterie attaque un tirailleur seul, il n'y a pas de combat ; le tirailleur automatiquement retraite d'un hex. L'infanterie paye quand même +2 PM pour entrer dans l'hex. Les tirailleurs dans un terrain gênant ou empilés avec de l'artillerie peuvent tenir et sont traités comme une infanterie de taille C **[15.4.4]**.

- Cavalerie vs. Tirailleurs [16.3.3] : Les tirailleurs sont détruits à moins qu'ils réussissent "à plonger pour se couvrir." La cavalerie n'est pas *Blown* et peut continuer sa charge si le tirailleur n'étais pas sa cible.

- Infanterie vs. Cavalerie [22.1] : Quand de l'infanterie se déplace a côté d'une cavalerie, cette cavalerie doit retraiter de 6-12 hexs (elle n'est pas *Blown*) OU charge. De la cavalerie *Blown* attaquée par de l'infanterie retraite automatiquement.

- Cavalerie stationnaire [16.4.3.2] : De la cavalerie stationnaire gagnante n'est pas *Blown* et n'a pas à retraiter.

- Carré [15.4.5] : Quand attaquez par de l'infanterie, les carrés retournent en colonne (en ligne si une part d'une extension de ligne) avant le combat et est M-1 (mais au pire DG). Cela ne déclenche pas de tir d'opportunité.

- Artillerie seule [15.4.3.1] : Elle est traitée comme une unité de taille C et test pour tenir normalement. L'attaquant ne doit pas jeter sur les tables de pertes. Si forcée à la retraite, l'artillerie jette sur la table de perte de canons.

- Unités en déroute & Artillerie atelée [15.4.1, 15.4.3.1, 16.3] : Automatiquement rate son test pour tenir.

- Combat en ville/village [19.0] : Les colonnes de marche sont traitées comme des colonnes de combat (toutes les nations). Seul l'attaquant teste pour tenir (il n'y a pas de fusillade). Si l'attaquant gagne, il ne peut pas changer d'orientation mais avance d'un hex (et continue de faire du combat rapproché). L'unité attaquante peut continuer à se déplacer et à attaquer dans cette voie tant qu'il reste dans des hexs de ville/village et n'est peut pas être en déroute.