

We Are Napoléon l'affaire se corse

Manuel des règles

CLAUDE LABARUSSAT



CHRISTOPHE GOUNEAU

Merci à Polak, infatigable testeur – et foutre oui ce qu'on a testé –, au bêta groupe qui a patiemment élaboré les retouches publiées au printemps 2012, ainsi qu' à Archeboc pour sa contribution aux algorithmes.

1. Présentation			
1.1 Caractéristiques des unités	2	4.1.2 Entrée en zone de contrôle ennemie	6
1.1.1 La caractéristique principale	2	4.1.3 Spécificités des généraux et artilleries	6
1.1.2 La valeur de mouvement	2	4.1.4 Surcoût pour sortie de ZdC des unités en ordre	6
1.1.3 La valeur de moral	2	4.1.5 Mouvement d'une ZdC ennemie à une seconde	7
1.1.4 Valeur de tir et portée de l'artillerie	2	4.1.6 Routes et chemins lors des sorties de ZdC	7
1.2 Général en chef	2	4.2 Coût des mouvements	7
1.3 Séquences de jeu	2	4.2.1 Obstacles : coûts additionnels et interdictions	7
1.4 Échelles de jeu	2	4.2.2 Voies	7
1.4.1 Les forces en présence	2	4.2.3 Gratuité des mouvements hors carte	7
1.4.2 Durées et distances	3	4.2.4 Mouvement minimal	7
1.5 Traits	3	4.3 Annulation automatique d'un mouvement	7
1.5.1 Description des traits	3	4.4 Traversées et empilements	7
		4.5 Les charges de cavalerie	7
		4.5.1 Résolution	7
2. Généralités		4.5.2 Modificateur au test moral lors d'une charge	7
2.1 complémentarité des troupes	3	4.5.3 Conséquences d'une charge	8
2.2 Les Zones de contrôle	4	4.5.4 Ponts et cours d'eaux durant une charge	8
2.2.1 Unités en contact	4	4.6 Replis	8
2.2.2 Limitations à l'exercice des zones de contrôle	4	4.6.1 Positions de repli	8
2.2.3 Débordement et pénétration	4	4.6.2 Pertes consécutives au repli	8
2.2.4 Positions non contrôlables	4	4.6.3 Replis traversant et replis en cascade	8
2.3 Les pertes	4	4.7 Poursuite après combat	8
2.3.1 Pertes morales	4		
2.3.2 Pertes aggravées	5	5. Les combats	
2.4 Test moral	5	5.1 Soutiens	8
2.4.1 Résolution	5	5.1.1 Soutiens offensifs et défensifs	8
2.4.2 Conséquences d'un test moral	5	5.2 Détermination du rapport de force	8
2.5 Test d'aptitude	5	5.2.1 Les combats sporadiques	8
2.6 Le Désordre	5	5.3 Résolution	9
2.6.1 Désordre et pertes	5	5.3.1 Modificateurs au dé de combat	9
2.6.2 Désordre et combat	5	5.3.2 La table de résolution des combats	9
2.6.3 Désordre et zones de contrôle	5	5.4 Poursuite après combat	9
2.6.4 Généraux en désordre	5		
2.6.5 Artillerie en désordre ou démoralisée	5	6. Ralliement	
2.7 Placement des unités	5	6.1 Ralliement des troupes	9
		6.2 Ralliement des États-Majors	9
3. L'artillerie		7. Victoire et défaite	
3.1 Résolution d'un tir	5	7.1 Points de victoire	9
3.1.1 Malus aux tirs	5	7.1.1 Pertes	9
3.2 Tirs de réaction	6	7.1.2 Domination spatiale, la prise d'objectif	9
3.2.1 Tirs de réaction simultanés	6	7.2 Indice tactique des joueurs et palmarès	10
3.2.2 Tirs de réaction durant les charges	6	7.2.1 Gains de points d'indice par partie	10
3.3 Tir et mouvement des batteries	6		
3.4 Lignes de vues	6	8. Annexe. Les paysages	
3.4.1 Sur terrain plat	6	8.1 Le terrain accidenté	10
3.4.2 Les pentes régulières	6	8.1.1 Quelques rappels	10
3.4.3 Bords d'hexagones	6	8.1.2 Particularités	11
3.4.4 Ligne de vue montante ou descendante	6	8.2 Les obstacles	11
4. Les Mouvements			
4.1 Mouvements et zones de contrôle	6		

Dernière révision le 13 septembre 2012. Bon jeu !

1. PRÉSENTATION

Votre armée est constituée de troupes regroupées en différents corps. Infanteries, cavaleries et artileries voient à leur tête un état-major qui assure leur direction. Le terme «unités» désigne un pion dans les règles qui suivent.

1.1 CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Les unités disposent de trois caractéristiques. L'artillerie dispose en plus d'une quatrième, la portée.

Durant le jeu une caractéristique soulignée de blanc indique que la caractéristique est de valeur optimale. En cours de jeu elle perd cet effet suivant les actions intentées (la caractéristique de mouvement lorsque l'unité bouge par exemple), ou l'usure (une unité dont le moral n'est plus optimal n'a pas la valeur morale soulignée de blanc).

Durant la phase de mouvement, sélectionner une unité vous permet d'afficher quelles sont les caractéristiques initiales de l'unité.

La valeur de commandement des généraux et de la valeur de tir des artileries sont sujettes à une usure définitive car ces pertes figurent d'une part l'enclouage ou la prise de pièces par l'ennemi, et, d'autre part, la perte physique d'estafettes et aides de camp. Toutes les autres caractéristiques sont sujettes à bénéficier d'un regain par ralliement lorsqu'elles ne sont plus optimales.

1.1.1 La caractéristique principale

Chaque type d'unité dispose d'une caractéristique principale, située à gauche en bas des pions :

- Général : Commandement.
- Infanterie, cavalerie : Valeur combattive.
- Artillerie : Valeur de tir.

Généraux

Les généraux ont pour caractéristique principale la valeur de Commandement (ou Cd). Cette caractéristique figure leur aptitude à diriger les troupes placées sous leur direction. Pour qu'une troupe soit commandée elle doit être située à distance inférieure ou égale au Cd d'un supérieur hiérarchique – général de corps ou d'armée – en ordre. Le commandement est vérifié au début de chaque phase de jeu.

Infanteries et cavaleries

Leur caractéristique principale est la valeur combattive (Vc). Cette valeur est déterminée à l'origine par l'effectif en hommes (Voir 1.4.1 «les forces en présence»).

Artileries

L'artillerie a pour caractéristique principale la valeur de tir (Vt) et se trouve dotée en sus d'une portée de tir. C'est le calibre des pièces qui détermine ces deux paramètres.

Les unités non combattantes

Au combat, seules les unités disposant d'une valeur combattive peuvent engager physiquement l'ennemi soit l'attaquer, le charger ou apporter un soutien. Les généraux et l'artillerie peuvent au mieux se défendre s'ils sont attaqués. Ils exploitent alors en lieu et place de la Vc leur valeur de commandement ou de tir. Pour ces deux unités ce sont ces valeurs qui se voient affectées en cas de perte aggravée. Par ailleurs, ces unités n'entrent jamais volontairement en zone de contrôle ennemie.

1.1.2 La valeur de mouvement

La valeur de mouvement (Mv) régit la capacité à se mouvoir de l'unité. Cette valeur baisse après chaque mouvement, d'un certain nombre de points dépendant du type de l'unité effectuant le mouvement et du type de terrain traversé. Non commandée en début de tour, une unité perd 1 Mv.

Dans l'interface de jeu vous pouvez modifier le rendu graphique des pions en utilisant le bouton de couleur arc-en-ciel. Trois modes sont

disponibles (carré, silhouette ou hexagonal). L'interface mémorise votre choix sur l'ordinateur utilisé.

1.1.3 La valeur de moral

En début de partie les troupes sont dotées d'une valeur morale (Mo) déterminée par leur entraînement et leur expérience du combat.

	Moral
Conscrits, landwehrs	5
Infanterie de ligne	6
Vétérans	7
Garde	8

L'expression de l'expérience des unités est parfois renforcée par des traits caractéristiques – tels que «Élite» ou «Novice» (Cf. § 1.5)

1.1.4 Valeur de tir et portée de l'artillerie

En plus de leur valeur de tir (Vt), les unités d'artillerie disposent d'une portée (Po).

	Valeur de tir	Portée
Batterie de 12 à 18 £	3	6
Batterie de 9/10£	2	6
Batterie de 8£	2	5
Batterie de 3 à 6£	2	4

1.2 GÉNÉRAL EN CHEF

Il existe deux types de généraux. Les généraux de corps dirigent chaque formation sur la carte. À la tête de chaque armée se trouve un général en chef. Ce dernier a pour particularité de palier aux défaut de commandement des officiers subalternes. Toute unité placée à portée de commandement se voit commandée même si elle se trouve hors de portée de son général de corps.

La teinte d'un général de corps est identique à celle des troupes sous sa direction; celle du général d'armée est de dominante bleue ou orange suivant l'armée.

1.3 SÉQUENCES DE JEU

Un tour de jeu se déroule en six phases se déroulant dans l'ordre suivant.

1. Placement. Le joueur peut être amené à placer ou re positionner ses unités sur la carte. Cette phase est optionnelle.
2. Tir. Les unités d'artillerie délivrent leur tir.
3. Mouvement. Les unités effectuent leurs déplacements.
4. Combat. Le joueur exécute les combats qu'il désire mener parmi les troupes en contact avec l'ennemi.
5. Ralliement. Les unités se remettent en ordre, rallient des troupes en déroute ou regagnent confiance.
6. Fin du tour. Le joueur peut s'il le désire rédiger un message à destination de son partenaire de jeu puis envoie les données au serveur pour sauvegarde. C'est ensuite à son adversaire de jouer...

Des phases de jeu additionnelles peuvent s'ajouter suivant les traits caractéristiques historiques ou humains.

Sur notre scénario Austerlitz, Napoléon dispose du trait «Stratège» qui introduit une phase de manoeuvres supplémentaire après combat.

1.4 ÉCHELLES DE JEU

1.4.1 Les forces en présence

Pour l'infanterie et la cavalerie, un pion représente une brigade. Plus rarement nous scindons les formations en demies brigades en cas de forts effectifs (supérieurs à 2850 hommes pour l'infanterie) ou lorsque des dispositions géographiques particulières, le plus souvent défensives, sont observées sur les documents d'époque.

Lors de la bataille Wagram la couverture du cours d'eau le Russbach par les autrichiens suppose une répartition étendue des troupes la

couvrant; certaines brigades de fort effectif sont donc ici scindées en deux entités.

	Effectif par point de VC	Mouvement
Infanterie de ligne	400	3
Cavalerie lourde (cuirassiers, carabiniers)	150	5
Dragons	175	5
Lanciers, dragons légers	175	6
Cavalerie légère (hussards, uhlands etc.)	200	6

1.4.2 Durées et distances

Chaque document cartographique précise l'échelle utilisée et référence l'altitude. Un hexagone sur la carte correspond à 250 mètres sur le champ de bataille.

Un tour de jeu représente environ trente minutes de temps réel. D'un point de vue topographique la différence entre deux niveaux d'élévation est de 15 à 20 mètres.

Une partie se déroule généralement entre 16 et 20 tours de jeu.

1.5 TRAITS

Les traits caractéristiques permettent de mieux simuler certains faits, de scénariser les batailles selon les comportements historiques des protagonistes.

Un trait est une compétence, ordre ou particularisme qui vient modifier les règles de bases. En cas d'interaction avec les règles c'est toujours l'effet du trait qui prend le pas sur la règle.

Les traits peuvent affecter à plusieurs niveaux le jeu :

- Un trait d'armée affecte toute l'armée.
- Un trait de général d'armée pourra affecter les règles concernant ce général en chef comme les règles concernant ses subordonnés (généraux subalternes et/ou troupes).
- Un trait de général de corps pourra affecter le général et/ou les troupes placées sous sa direction et situées à portée de commandement.
- Un trait peut enfin caractériser directement une unité.

Par souci de simplicité chaque maillon de la chaîne ne peut recevoir qu'un trait caractéristique. L'ensemble est toutefois cumulatif, une unité pourra donc au final subir plusieurs effets cumulés.

Les différents traits en usage dans un scénario sont récapitulés sur la page descriptive du scénario. Par ailleurs, durant le jeu, les traits sont indiqués sur les pions. Lorsqu'un général porte un trait, ce dernier peut affecter le général ou les troupes sous son autorité suivant l'effet du trait.

1.5.1 Description des traits

La liste des traits qui suit n'est pas limitative et sujette à évolution en fonction de nos envies et besoins de scénarisation.

Autorité

Réservé aux généraux. Un général doté du trait «autorité» peut commander toute unité d'un autre corps que le sien placé à portée de commandement.

Davault doté à Austerlitz «d'Autorité» pourra commander les brigades détachées sur l'axe Sokolnitz/Telnitz.

Brave

Les braves disposent toujours d'une relance à leur test moral. Cet effet permet d'illustrer le comportement parfois exemplaire de certaines unités.

Durant le jeu cette compétence n'est pas commentée dans l'interface. L'échec du test signifie que l'unité a malencontreusement échoué à deux tests moral consécutifs. C'est d'ailleurs toujours le meilleur des deux résultats qui est indiqué en commentaire.

Charisme

Réservé aux généraux. Ce général d'armée permet aux unités à portée de rallier automatiquement 1 Mo en tout début de phase de ralliement.

Cette règle est cumulative avec les règles habituelles de ralliement, une unité peut donc par ce biais bénéficier d'un regain de 2 Mo si

elle se trouve à la fois sous le commandement d'un général d'armée charismatique et de son général de corps.

Couvrir

Les unités sous ordre Couvrir ont reçu des ordres formant des contraintes géographiques. Elles ont donc pour mission d'occuper une zone délimitée sur la carte par une ligne colorée de teinte identique à celle des unités formant le corps. En dehors de cette zone les unités ne rallient pas.

A Ligny le corps de Thielmann s'est tenu aux consignes reçues de couvrir Sombreffe jusqu'à la rivière la Ligne. Sans ce trait chacun ferait un usage non historique de ces troupes en les donnant plus offensivement qu'attendu et fausserait ainsi l'attitude attendue de l'armée prussienne.

Crâne

Les unités «crânes» bénéficient d'un bonus de 1 au dé lorsqu'elles attaquent si elles disposent d'un moral maximal ou d'une valeur de mouvement entière (l'unité n'aura donc pas bougé avant de combattre).

Élite

Durant les combats, en attaque comme en défense, les rapports de force de la table de résolution des combats sont toujours décalés d'une colonne en faveur de «l'élite». Ce bonus n'a pas lieu si les deux unités sont «élites», lorsque «l'élite» fait soutien ou si le combat est sporadique.

Un rapport de force de 2/1 deviendra 3/1. Ce trait est souvent réservé à la vieille garde française !

Novice (Refus)

Un novice effectue un test d'aptitude en début de tour avant d'agir. En cas d'échec le trait «Novice» devient «Refus». Cette unité refuse d'agir normalement ce tour : elle refuse d'entrer de son propre chef en contact ennemi, ne combat pas mais peut toutefois soutenir.

Peu entraînées et fort mal équipées les troupes de Cuesta à Talavera sont «novices».

Passif, passive

Trait d'armée ou de corps. En cas d'absence de commandement les unités subissent un malus de 2 au mouvement en début de tour. Ce malus remplace l'habituel malus de 1 pour défaut de commandement.

Réserve

Ce trait caractérise les corps ou troupes présents sur un champ de bataille mais n'ayant pas historiquement pris parti au combat. Ces unités ne en principe non engagées comptent comme cinq (au lieu de 1) dans les pertes, en terme de décompte d'effectif.

L'armée française à Austerlitz n'est pas sensée engager sa garde en réserve. Liberté est donc faire au joueur français de les engager donc mais avec un facteur risque important quant aux pertes possibles dans le décompte des effectifs.

Rompu

Les troupes «rompues» doivent réussir deux tests consécutifs au lieu d'un lorsqu'elles ont à tester leur moral.

Les troupes de Bernadotte à Wagram sont «rompues» pour avoir donné la veille.

Stratège

Réservé aux généraux d'armée en ordre. Un général «stratège» provoque une phase de mouvement exceptionnelle après la phase de combat. Durant cette phase, le joueur peut déplacer toute unité commandée et tout général disposant d'une caractéristique de mouvement non nulle. Cette phase n'a pas lieu si le général se trouve en désordre.

2. GÉNÉRALITÉS

Ce chapitre détaille les grands mécanismes en usage à We Are Napoléon.

2.1 COMPLÉMENTARITÉ DES TROUPES

La complémentarité des troupes s'articule autour de la notion de «désordre». Le désordre est toujours consécutif à un test moral raté.

Alors qu'en ordre une unité subit des pertes morales, ces dernières se

voient aggravées dès lors où l'unité est en désordre. Tout nouveau test moral raté par une unité en désordre la contraint au repli.

Les unités ne peuvent rallier leur désordre tant qu'elles demeurent en front ennemi. Il faut donc replier pour rallier et lâcher ainsi le terrain à l'adversaire.

Si dans la table des combats ne figure jamais «repli» comme résultat de combat, notre moteur de jeu les ordonne pourtant mais indirectement. Ces derniers seront orchestrés par le joueur les subissant durant sa phase de mouvement.

Voici l'illustration résumée de la complémentarité des troupes par type, formant conseils de jeu :

- L'artillerie par ses tirs cause des pertes puis contraint ses cibles à tester leur moral et occasionne à ce titre des «désordres». La phase de tir ayant lieu en début de tour, leur réussite déterminera pour beaucoup les actions à venir de vos unités combattantes.
- Durant la phase de mouvements la cavalerie, en chargeant, déclenche de nouveaux tests moral. Les combats donnés par la cavalerie voient un modificateur de 3 s'appliquer au dé de combat. Ce dernier est bonus dès que la cavalerie engage un ennemi en désordre mais se trouve être un malus si l'ennemi est en ordre. Limitez leurs combats aux seules unités en désordre... À moins qu'un fort rapport de force ne soit à son avantage !
- L'infanterie forme le coeur de votre armée et ne dispose d'aucun bénéfice particulier mis à part un bonus de +1 au dé de combat lorsqu'elle attaque une unité en désordre. Sur les unités en ordre évitez de combattre avec votre cavalerie. Préférez une combinaison d'infanterie et de cavalerie, l'attaque étant donné par l'infanterie tandis que la cavalerie apporte son seul soutien puisque c'est l'attaquant et non se(s) soutien(s) qui subit l'éventuel modificateur au dé de combat.

2.2 LES ZONES DE CONTRÔLE

La zone de contrôle représente l'influence exercée par une unité au delà de la position qu'elle occupe sur l'ennemi. Toutes les unités peuvent exercer une zone de contrôle sur les six hexagones adjacents.

Les zones de contrôle (ZdC) ont pour objectif d'introduire des restrictions particulières aux mouvements. Ainsi, une unité entrant ou sortant d'une ZdC ennemie ou parfois même glissant d'une ZdC ennemie à une seconde, subira des conséquences en terme de points de mouvement dépensés, de perte de cohésion ou de pertes de moral ou d'effectif, suivant la situation et/ou l'état de l'unité faisant mouvement.

Sont décrits ici les mécanismes de fonctionnement des zones de contrôle. Les conséquences d'un mouvement sous l'incidence d'une ZdC ennemie sont traitées plus loin au chapitre «Mouvements».

2.2.1 Unités en contact

Deux unités sont dites en «contact» si elle sont adjacentes et si aucun obstacle infranchissable ne les sépare (à-pic et/ou fleuve). On peut être en «contact» avec l'ennemi sans pour autant subir ou exercer de ZdC.

Deux unités situées de part et d'autre d'un ruisseau sont en «contact».

2.2.2 Limitations à l'exercice des zones de contrôle

Les unités démoralisées (o Mo) et les généraux ne peuvent exercer de ZdC. L'artillerie peut contrôler tout au plus un ennemi. Les autres unités peuvent contrôler 3 ennemis. Cette valeur est réduite de 1 pour chaque cas vérifié suivants :

- Si l'unité est en désordre,
- Si l'unité occupe un terrain accidenté (soit tout terrain non vierge).

Exemple. Une unité Vc 3 en désordre et occupant un village ne peut contrôler qu'une unité ennemie.

Dans tous les cas de figure, les troupes ne peuvent exercer plus de zones de contrôle que leur valeur combative (Vc) ne l'y autorise. Cette valeur forme plafond mais n'est pas cumulative avec les deux points de règles précédents :

- Unité de Vc 1 = 1 ZdC au max.
- Unité de Vc 2 = 2 ZdCs au max.

Exemple 1. Une unité en ordre Vc 2 située en terrain clair peut contrôler au maximum deux unités du fait de son effectif insuffisant.

Exemple 2. Une unité en ordre Vc 2 située dans un village peut contrôler au maximum deux ennemis. La considération de son effectif (sa Vc) n'est donc pas cumulative avec celle du terrain occupé.

2.2.3 Débordement et pénétration

Si une unité peut exercer en principe une influence sur les six positions la bordant, il s'avère qu'en pratique cet exercice est limité à trois ennemis en contact au maximum, ou moins, en fonction de son état ou du terrain qu'elle occupe. Lorsque cette limite est atteinte (ou lorsque la limite vaut zéro) l'unité est dite «débordée».

Exemple 1. Une infanterie peut exercer jusqu'à 3 ZdC. Trois ennemis sont actuellement à son contact, elle est donc débordée.

Exemple 2. Une artillerie en désordre ne peut exercer de ZdC (1-1=0), elle est donc débordée.

Une fois débordée l'unité n'exerce plus ZdC. Toute unité surnuméraire peut se mouvoir alors librement au contact de l'unité débordée.

Situations usuelles

Il est important de décrire ce qu'il advient lorsqu'une unité a atteint sa limite d'exercice de ZdC. Dans les cas qui suivent, trois pions amis sont au contact d'un pion ennemi. Ce pion est donc débordé mais exerce tout de même trois contrôles.

Situation 1.

Un quatrième pion ami peut venir au contact sans que son mouvement soit stoppé. Puisque l'ennemi est débordé, il y a pénétration.

Situation 2.

Un des trois pions au contact veut rompre le contact vers une position arrière. Il peut avoir à payer 1 surcoût de 1 pour sortie de ZdC.

Notons que si un quatrième pion était au contact il n'y aurait pas surcoût pour sortie de ZdC !

Situation 3.

Un des trois pions au contact veut se mouvoir tout en demeurant au contact de ce même pion ennemi (il glisse d'une position à une seconde toutes deux en contact avec cet ennemi). Comme se mouvoir de ZdC en ZdC entraîne une perte, il subit alors un désordre ou une perte aggravée suivant son état initial car cet ennemi exerce toujours une ZdC sur lui.

Et lorsque 4, 5 ou 6 pions sont au contact d'1 seul ennemi ?

Tant qu'il se trouve plus de pions que la limite de ZdC ne l'admet, ces pions peuvent se mouvoir librement, sans conséquence ou surcoût. Le contact ennemi n'a alors aucune incidence.

2.2.4 Positions non contrôlables

Les positions qui suivent ne sont pas contrôlables :

- Les positions retranchées (fermes fortifiées, cases protégée par un abattis).
- Les positions situées en haut d'une pente raide ne sont pas contrôlables depuis le bas (mais une unité située en bas d'une pente raide est contrôlée par celle en position haute).

Les cours d'eaux non «rus» interrompent également l'exercice des ZdC.

Les «rus» sont figurés en pointillé sur les cartes. Ils n'ont aucune incidence sur le jeu mais sont représentés à fin de reconstitution.

2.3 LES PERTES

Les pertes figurent l'usure des armées. Une perte peut être unique (l'unité subit 1 perte) ou multiple (l'unité subit 3 pertes, au combat par exemple).

2.3.1 Pertes morales

À moins d'être spécifiquement définies comme de nature particulière, les pertes sont toujours morales si l'unité qui les subit se trouve en ordre.

Une infanterie en ordre subit 2 pertes lors d'un combat. Cette perte entre dans le schéma normal des règles : son moral baisse de 2.

Un effet vient décrire une perte comme perte Vc. Cette perte est spécifiquement liée à l'effet et sort du schéma normal des règles : l'unité subit une perte de Vc qu'elle se trouve — ou non — en ordre.

2.3.2 Pertes aggravées

Les pertes se voient aggravées si l'unité les subissant se trouve en désordre mais également si elle se trouve démoralisée (o Mo). Les pertes se trouvent cette fois réparties entre caractéristique principale (Cd, Vc ou Vt) et Mo, en alternance, à commencer par la caractéristique principale.

Une infanterie en désordre subit 3 pertes lors d'un combat. Elle subit en alternance perte d'effectif et perte morale, soit ici au total 2 pertes Vc et 1 perte Mo.

2.4 TEST MORAL

À diverses reprises une unité peut avoir à tester son moral durant le jeu :

- Après perte(s) à la suite d'un tir d'artillerie.
- Lorsqu'elle est chargée.
- Après perte(s) durant un combat lorsqu'elle a la table de résolution des combats l'indique.

2.4.1 Résolution

Lors d'un test moral une valeur aléatoire est déterminée. Ce dernier est équivalent à un jet de 2 dés à cinq faces (1 à 5 + 1 à 5).

La plage de résultats est ainsi comprise entre 2 et 10.

Le test est réussi si le résultat du test est inférieur ou égal à la valeur morale actuelle de l'unité.

2.4.2 Conséquences d'un test moral

Échec au test

- Une cible en désordre se replie.
- Une cible en ordre passe en désordre.

Réussite au test

Pas de conséquence. Certains effets peuvent toutefois s'appliquer en cas de réussite au test.

2.5 TEST D'APTITUDE

Un test d'aptitude est un test moral un peu particulier. Lors d'un tel test, l'issue aléatoire du test moral est comparée à la valeur morale initiale de l'unité, soit à son expérience. Il n'est donc pas tenu compte des pertes morales subies par l'unité.

Une réussite entraîne la réalisation de l'action intentée ou de l'effet attendu; un échec n'entraîne aucune conséquence.

Seules les unités non démoralisées peuvent réaliser des tests d'aptitude. Les unités démoralisées réalisent à la place un test moral normal.

Durant le ralliement une unité de garde en désordre (Mo 5 mais initialement de Mo 8) se trouve séparée de l'ennemi par un ruisseau. Cette unité doit réussir un test d'aptitude pour se remettre en ordre. Ce dernier tient ici compte de l'expérience initiale (8) à reformer ses rangs pas de l'état moral de l'instant.

Un «Novice» réalise en début de tour un test d'aptitude. En cas d'échec il refuse de combattre ou d'entrer en ZdC ennemie ce tour.

2.6 LE DÉSORDRE

Le désordre advient toujours à la suite d'un échec à un test Moral.

Généraux et artilleries passent également en désordre lors de tout mouvement ennemi à leur contact si cet ennemi est en ordre et exerce sur eux une ZdC.

2.6.1 Désordre et pertes

Une unité en désordre subit des pertes aggravées.

2.6.2 Désordre et combat

Une unité en désordre ne peut ni attaquer ni soutenir, mais se défendra si elle est attaquée.

En terrain vierge

En terrain vierge, attaquer une unité en désordre procure un bonus au dé de combat :

- +1 si l'attaquant est infanterie,
- +3 si l'attaquant est cavalerie.

En terrain accidenté

Lorsque l'attaque a lieu vers ou depuis un terrain non vierge aucun bonus n'a cours pour attaque d'une unité en désordre, car on considère, dans un cas, que le couvert offert par le terrain joue en faveur du défenseur, et de l'autre, que le couvert nuit à la bonne coordination de l'attaque.

2.6.3 Désordre et zones de contrôle

Une unité en désordre continue à exercer une ZdC mais de façon réduite, limitée alors à deux hexs.

Une unité en ordre peut exercer jusqu'à 3 ZdCs. En désordre elle ne peut exercer que 2 ZdCs.

2.6.4 Généraux en désordre

Un général en désordre n'est pas capable de commander les troupes dont il a la charge. Attention au ralliement !

2.6.5 Artillerie en désordre ou démoralisée

Une artillerie en désordre – ou démoralisée – ne peut plus effectuer de tir, pas même en réaction.

2.7 PLACEMENT DES UNITÉS

Le premier tour de jeu est parfois réservé intégralement au placement.

Au premier tour de jeu ou lors de l'arrivée de renforts vous pouvez être amenés à placer des pions sur la carte ou à re-positionner des pions déjà mis en place. Les positions sont souvent en partie déjà déterminées et fixes afin de respecter la situation historique.

Renforts positionnés hors carte

Il appartient aux joueurs de faire entrer en jeu leurs renforts positionnés hors carte durant la phase de déplacement. Toutefois ces renforts sont parfois oubliés des joueurs (c'est le propre des renforts d'être attendus et tardifs !). Ils pourront entrer en jeu plus tard dans la partie.

3. L'ARTILLERIE

Chaque unité d'artillerie ne peut effectuer qu'un tir par tour. Le tir peut être normal ou de réaction. Un tir de réaction a lieu lorsqu'un ennemi vient sur une position adjacente à celle de l'artillerie si cette dernière n'est pas déjà en contact ennemi.

3.1 RÉOLUTION D'UN TIR

Lors d'un tir un jet aléatoire est effectué par l'artillerie afin de juger si le tir est une réussite ou un échec.

Le jet oscille entre 0 et «n». La valeur de «n» est déterminée par la distance entre tireur et cible (hex du tireur exclu, hex de la cible inclus) auquel vient s'ajouter d'éventuels malus.

Le tir est réussi si la valeur obtenue lors du test est inférieure ou égale à la Vt du tireur.

En cas d'échec le tir n'a pas de conséquence. En cas de réussite la cible subit 1 perte, ou 2 si le résultat du jet modifié est zéro, puis teste son moral.

Note : à portée courte (1 à 2 hexs) les tirs sont des réussites automatique si la Vt de l'artillerie est intacte !

3.1.1 Malus aux tirs

Les malus qui suivent sont cumulatifs. Ces modificateurs s'ajoutent à la distance pour former la valeur «n» formant le plafond lors du jet.

	<i>Difficulté supplémentaire</i>
<i>Tir depuis un terrain accidenté</i>	+2
<i>Tir vers un terrain accidenté</i>	+2
<i>Tir vers une position retranchée*</i>	+2
<i>Artillerie ciblée</i>	+4
<i>État-major ciblé</i>	+6

Abattis et murs d'enceinte lors des tirs

Une position est retranchée si les abattis ou murs d'enceinte bordent directement la case où se situe la cible. Dans tous les autres cas ces obstacles sont ignorés.

3.2 TIRS DE RÉACTION

Les unités d'artillerie qui n'ont ni agi ni été à aucun moment en ZdC adverse depuis le début de tour, peuvent délivrer un tir de réaction par tour de jeu. Ce tir est résolu automatiquement dès qu'un ennemi entre à la suite de tout mouvement sur une position adjacente à l'unité d'artillerie.

Notez qu'un tir de réaction peut avoir lieu durant votre tour de jeu, par exemple, lorsque contraint à replier l'ennemi vient au contact d'une de vos batteries n'ayant encore délivré aucun tir.

3.2.1 Tirs de réaction simultanés

Lorsque plusieurs tirs de réaction ont lieu, on considère ces tirs comme simultanés. Les pertes sont cumulées et déduites en une fois puis un seul test de moral a lieu après décompte des pertes.

3.2.2 Tirs de réaction durant les charges

Les tirs de réaction précèdent le choc durant une charge. Cette dernière peut donc avorter si la cavalerie se trouve en désordre après tir(s), la charge n'ayant alors pas lieu.

3.3 TIR ET MOUVEMENT DES BATTERIES

L'artillerie de ligne — non montée — ne peut effectuer de mouvement après tir. Les unités d'artillerie à cheval peuvent tirer puis effectuer un demi déplacement durant le même tour de jeu si elles sont sous commandement. Les tirs de réaction n'entraînent aucune pénalité au mouvement.

3.4 LIGNES DE VUES

Pour pouvoir tirer une unité d'artillerie doit avoir une ligne de vue vers l'unité ciblée.

La règle de la ligne de vue est simple : deux hexagones sont en inter visibilité si la droite qui joint leur centre ne rencontre aucun obstacle.

3.4.1 Sur terrain plat

Entre deux cases qui sont à la même altitude, la ligne de vue est bouchée s'il y a un obstacle sur la ligne droite qui joint les centres des deux hexagones.

Les obstacles à la ligne de vue sont les suivants :

1. Unités (amies comme ennemies)
2. Villages
3. Bois, vergers et oliveraies

Par convention, ces obstacles mesurent 1/2 niveau topographique.

L'obstacle bouche la ligne de vue même si la droite ne passe pas par le centre de l'hexagone : il suffit que la droite coupe en partie l'hexagone pour que l'obstacle soit constitué.

Les terrains difficiles (pierreux et taillis) et les marécages ne font pas obstacle à la ligne de vue.

3.4.2 Les pentes régulières

Une pente régulière est figurée par une dénivellation continue. Lorsque l'artillerie est située dans une telle pente, la ligne de vue vers le sommet ou le pied sera bouchée par toute unité placée dans la pente. Bien que le

terrain soit en pente il présente donc des caractéristiques équivalentes à celui du terrain plat tant que la dénivellation est régulière.

3.4.3 Bords d'hexagones

Lorsque la ligne de vue passe exactement sur la limite entre deux hexagones (c'est le cas d'un tir pratiqué dans une axe nord-sud par exemple), la ligne de vue est considérée valide si elle rencontre des obstacles d'un seul côté (à gauche ou à droite). Si la ligne rencontre un obstacle des deux côtés, alors la ligne de vue est bouchée.

3.4.4 Ligne de vue montante ou descendante (ou règle du «pot de confiture»)

Si la règle est dite celle du «pot de confiture sur la commode» c'est parce qu'une différence d'altitude entre artillerie et cible crée parfois un masque aux lignes de vues. Ce masque s'amenuise avec la distance. Placez un pot de confiture sur l'arrière d'une commode, puis placez-vous au pied du meuble : le pot est invisible. Reculez de quelques pas, le pot apparaît. Si par contre vous placez le pot de confiture en avant de la commode il est visible quelque soit votre position au pied du meuble.

L'effet de masque est toujours égal à la distance séparant l'artillerie de la courbe de niveau.

Si l'unité d'artillerie est à une distance d'un hex de la courbe la ligne de vue bénéficie d'un masque d'un hex à l'opposé immédiat de la courbe.

Si l'unité d'artillerie est située à une distance de deux hex de la courbe de niveau la LdV bénéficie d'un masque de deux hex situés à l'opposé immédiat de la courbes de niveau.

4. LES MOUVEMENTS

Lors de tout déplacement le potentiel de l'unité en mouvement est automatiquement modifié en fonction d'un coût spécifique qui dépend du type de terrain traversé et de l'unité la traversant.

Il est possible d'alterner le déplacement de plusieurs unités tant que leur potentiel de mouvement respectif le permet.

4.1 MOUVEMENTS ET ZONES DE CONTRÔLE

Les mouvement sont soumis à l'influence des ennemis proches.

4.1.2 Entrée en zone de contrôle ennemie

Un mouvement cesse immédiatement si l'unité pénètre une position vers laquelle s'exerce une ZdC ennemie.

Les unités en désordre subissent une perte lorsqu'elles entrent en ZdC(s) ennemie(s).

4.1.3 Spécificités des généraux et artilleries

Les généraux et l'artillerie n'entrent jamais de leur plein gré sur une position en contact ennemi.

Rappel : généraux et artilleries ne sont pas des unités vouées au corps à corps. Durant tout mouvement, ces unités passent en désordre si une formation ennemie en ordre exerce sur elles une zone de contrôle.

Lors d'une charge le désordre inhérent à la zone de contrôle exercée advient avant l'action de charge. Si vous chargez un général ou une artillerie ennemie ces derniers peuvent donc passer en désordre avant la charge. L'approche non charge suffit alors à venir au contact des ces unités si vous désirez les combattre.

4.1.4 Surcoût pour sortie de ZdC des unités en ordre

Sortir d'une zone de contrôle ennemie dispose d'un surcoût de 1 au mouvement si l'unité est en ordre. Afin de privilégier les unités rapides et la fluidité du jeu, il n'y a surcoût pour sortie de ZdC que si un des vis à vis exerçant une zone de contrôle est de mouvement supérieur ou égal.

Le surcoût pour sortie de ZdC est ignoré lors d'un repli ou d'une poursuite

après combat ou d'une charge car le mouvement est alors la conséquence de l'action en cours.

4.1.5 Mouvement d'une ZdC ennemie à une seconde

Les mouvements effectués depuis une zone de contrôle ennemie vers une position également sous contrôle ennemi sont autorisés. Toutefois l'unité qui se déplace subira un désordre si elle est initialement en ordre, ou une perte aggravée si elle est à l'origine en désordre. Cet effet est ignoré lors des poursuites suivant charge.

4.1.6 Routes et chemins lors des sorties de ZdC

Le bénéfice des voies est interdit aux unités se trouvant en zone de contrôle ennemie car leur formation de combat ne leur permet pas cet usage.

4.2 COÛT DES MOUVEMENTS

Dès lors qu'un mouvement a lieu sur une voie – route ou chemin – on ne considère pas la nature du terrain traversé ni les obstacles franchis. Sinon c'est la nature du terrain pénétré qui définit le coût initial du mouvement.

	Généraux	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
Terrain vierge	1	1	1	1
Bâti vers bâti			1	
Terrain accidenté	2	2	3	3

À cette valeur peut s'ajouter des coûts additionnels pour sortie de zone de contrôle ennemie ou franchissement d'obstacle.

4.2.1 Obstacles : coûts additionnels et interdictions

Les obstacles sont placés à l'intersection de deux hexagones et forment une série de coûts additionnels en principe cumulables. Certains obstacles peuvent interdire le déplacement.

	Infanterie	Généraux	Cavalerie	Artillerie
Triple courbe de niveau, fleuves	Infranchissable			
Zone de contrôle ennemie (si l'unité est en ordre)	+1 si contrôlée par un ennemi au MV égal ou supérieur.			
Ru (en pointillé sur la carte)	Sans effet			
Ruisseau		+1		+2
Rivière	+2 et désordre	Infranchissable		
Double courbe (ignoré si également pente raide)		+1 en montée		+2 en montée
Pente raide (non cumulable avec double courbe)		+1		Interdit
Abattis (quelque soit le sens du retranchement)		+1		

4.2.2 Voies

L'utilisation d'une voie, route ou chemin, permet de s'affranchir de la nature des terrains traversés ou des obstacles franchis. Pour pouvoir utiliser une voie, l'unité doit pouvoir être considérée comme en formation de marche soit se trouver en dehors de toute zone de contrôle ennemie.

Cette règle permet d'éviter les utilisations abusives des routes et chemins lors de certains mouvements, lors des charges par exemple mais aussi lorsque les unités quittent une ligne de front.

Le bénéfice pour usage d'une voie n'a cours que lors durant les phases de déplacement (phase de Mouvement ou phase de Manoeuvre provoquée par le trait «Stratège»), pour les unités du joueur en phase, et uniquement si le mouvement n'est pas contraint (Repli).

	Coût des mouvements sur voies (si hors ZdC)
Chemin	1
Route	En alternance : premier mouvement gratuit, puis 1.

4.2.3 Gratuité des mouvements hors carte

Tant qu'ils sont effectués depuis une position située en dehors de la carte les mouvements des unités en renfort sont gratuits.

4.2.4 Mouvement minimal

Quelque soit le coût final d'un mouvement une unité dispose toujours d'une autonomie de mouvement d'une case. Cette règle forme exception aux coûts de traversée des terrains.

Une infanterie traverse une rivière vers une position de terrain accidenté. Le coût total de ce mouvement est 4. Bien que supérieur à sa capacité de mouvement de 3, l'unité peut faire ce mouvement car elle n'a pas encore bougé.

Une unité ne peut bénéficier du mouvement minimal pour aller vers une position habituellement infranchissable.

Une unité de cavalerie ne peut bénéficier du mouvement minimal pour franchir une rivière car ce mouvement lui est interdit.

Le mouvement minimal n'est pas disponible lors d'une avance après combat ou un repli car ce sont des mouvements consécutifs à une autre action (tel qu'un échec au test moral ou lors d'une avance après combat).

4.3 ANNULATION AUTOMATIQUE D'UN MOUVEMENT

Afin d'éviter les petites erreurs de manipulation, un mouvement est automatiquement annulé si la case de destination choisie par le joueur est identique à la case préalablement occupée. Pour en profiter, l'unité doit demeurer sélectionnée et déplaçable (Mv supérieur à zéro). Par ailleurs, le mouvement effectué ne doit pas avoir entraîné de conséquences ou réactions (prise d'objectif, tir de réaction ou mise en désordre ennemi par exemple), ni être un mouvement préparatoire à une charge.

4.4 TRAVERSÉES ET EMPILEMENTS

L'empilement de deux unités est interdit. Cependant, durant un mouvement, une unité peut traverser une position de terrain vierge occupée par une seconde unité de même camp.

L'unité traversant doit toujours être en mesure de terminer son mouvement non empilée.

Les positions en contact ennemi ne peuvent être traversées sauf durant les replis.

4.5 LES CHARGES DE CAVALERIE

Les unités de cavalerie en ordre peuvent charger toute unité ennemie située en ligne droite à une distance de deux hexs. On ne peut charger que vers une position de terrain vierge, le terrain accidenté protégeant des charges. Il est par ailleurs interdit de charger depuis un bois.

Les cours d'eaux, ruisseaux compris et les pentes raides (en montée) protègent des charges. Cette protection n'est effective que si l'obstacle sépare la cavalerie de l'unité chargée à l'instant précis du choc. Une unité de cavalerie peut donc charger toute unité qui ne serait pas placée immédiatement derrière cet obstacle.

4.5.1 Résolution

Toute charge provoque un test moral de l'unité chargée et les conséquences inhérente à la réussite ou à l'échec du test (désordre, repli).

Vous pouvez opter pour un mouvement non charge même si le mouvement à venir est indiqué comme charge par une flèche rouge. Cliquez sur l'unité afin de la désélectionner puis la sélectionner à nouveau. Chaque entreprise identique alterne entre charge et mouvement d'approche.

4.5.2 Modificateur au test moral lors d'une charge

Ce test moral fonctionne comme tout test moral, toutefois un modificateur peut ici entrer en jeu.

La caractéristique principale (valeur combative ou de tir) de l'unité chargée est ajoutée à la valeur morale de l'unité. Idem pour la cavalerie chargeant. Ces valeurs sont rapprochées, la différence intervenant comme modificateur à raison de 1 par tranche complète de deux points.

$$((Vc+Mo \text{ chargeant}) - (Vc+Mo \text{ chargé})) / 2 = \text{modificateur}$$

Exemple : une unité de cavalerie VC 4 Mo 6 charge une infanterie Vc 4

Mo 1. L'infanterie doit réaliser un test Moral modifié ici par un malus. Ce malus vaut ici de 2 soit :

$(6+4) - (4+1) = 5$ divisé par 2 = 2.5, arrondi à l'entier inférieur.

4.5.3 Conséquences d'une charge

Sur l'unité chargée

L'issue de la charge est celle du test moral réalisé, l'échec entraînant la mise en désordre si l'unité était en ordre à l'origine ou un repli si l'unité était déjà en désordre. Ce repli peut entraîner une perte si l'unité n'a pas de quoi payer le mouvement et/ou si elle entre en ZdC ennemie.

Sur l'unité chargeant

Une unité de cavalerie ratant une charge perd 1 Mo.

Poursuite de la cavalerie lourde

En cas de repli de l'unité chargée, la cavalerie lourde (Mv 5) continue son mouvement automatiquement en venant occuper la position libérée si son potentiel de mouvement le permet. Durant ce mouvement sont ignorés les conséquences d'un passage de ZdC à ZdC (qui provoquent habituellement le désordre).

4.5.4 Ponts et cours d'eaux durant une charge

Les ponts n'entrent pas en considération lors d'une charge, seule la qualité du cours d'eau est déterminante. Il est possible de charger en traversant un ruisseau tandis qu'il est impossible de charger en traversant une rivière ou un fleuve.

4.6 REPLIS

Un repli est un mouvement automatique et contraint qui a lieu soit :

- Après l'échec à un test moral d'une unité en désordre,
- Comme conséquence à un repli ami faisant poussée.

4.6.1 Positions de repli

C'est le moteur de jeu qui définit la position de repli. Les positions libres d'unités amies et éloignant l'unité sont toujours privilégiées. En l'absence de contact ennemi c'est la position la plus accessible (celle qui entraîne la dépense en Mv la plus basse) qui est choisie. Lorsque plusieurs destinations sont possibles et à égalité c'est le hasard qui départage.

Les considérations sont de fait nombreuses et volontairement non décrites ici afin que l'on ne puisse avec certitude anticiper les positions de repli ennemie.

4.6.2 Pertes consécutives au repli

Capacité de mouvement insuffisante

L'unité peut subir une perte lors d'un repli si sa valeur de mouvement est insuffisante pour payer le déplacement.

Entrée en zone de contrôle ennemie

Comme pour tout mouvement d'une unité en désordre, le repli cause une perte si l'action entraîne l'entrée en zone de contrôle ennemie.

4.6.3 Replis traversant et replis en cascade

Un repli peut avoir lieu vers une destination occupée par une unité amie. Les replis sont en principe traversant sauf si l'unité qui replie ne dispose pas du mouvement nécessaire : il est alors repoussant. L'unité repoussée effectue alors elle aussi un repli.

4.7 POURSUITE APRÈS COMBAT

Après combat, l'attaquant s'il a emporté le combat peut faire avance si la position tenue par le défenseur s'est libérée, si sa capacité de mouvement le permet et enfin si la position libérée par le défenseur autorise la poursuite.

Une poursuite se fait au choix du joueur, dans le cadre habituel des règles de mouvement, via la rosace de déplacement qui apparaît alors en signalant par une flèche verte la position de poursuite possible.

5. LES COMBATS

Seules les unités en ordre peuvent livrer bataille.

Une unité ne peut livrer qu'un seul combat par tour. Un pion ennemi ne peut être attaqué qu'une seule fois par tour.

Lors d'un combat seule l'unité déclarée en attaque et l'unité déclarée en défense subissent les résultats dus au choc.

Combat et soutiens ne sont autorisés que depuis des positions franchissables.

Après sélection de l'unité attaquante et survol d'un ennemi adjacent, le combat est envisagé tel qu'il pourrait advenir si le joueur valide l'assaut par un clic sur ce défenseur. La situation de combat est alors simulée et commentée dans l'interface de jeu. Vous pouvez examiner les différentes situations de combat avant de valider votre choix. Le combat n'a lieu qu'au clic sur l'ennemi si un attaquant a été au préalable sélectionné.

5.1 SOUTIENS

Les unités adjacentes aux deux unités désignées comme «attaquante» et «défenseur» peuvent intervenir en tant que soutien offensif ou défensif au combat.

Ne peuvent soutenir :

- Les unités en désordre ou démoralisées.
- Les unités séparées de l'ennemi par un cours d'eau.

5.1.1 Soutiens offensifs et défensifs

Toute unité du camp en attaque autre que l'unité désignée comme «l'attaquant», et susceptible d'engager le «défenseur» au combat, est automatiquement déclarée en soutien offensif si elle ne se trouve pas elle-même adjacente à une seconde unité ennemie qu'elle pourrait combattre.

Toute unité du camp défenseur autre que l'unité désignée comme «défenseur» est automatiquement déclarée en soutien défensif si elle ne se trouve pas elle-même adjacente à une seconde unité ennemie.

Soutien complet

Une unité placée en terrain vierge apporte un soutien complet. Sa Vc est additionnée à celle de l'unité amie engagée en attaque ou en défense.

Soutien sporadique

Les unités apportent un soutien sporadique dès lors où elles occupent un terrain non vierge. Chaque soutien de ce type modifie de 1 le résultat du dé de combat.

Lors d'un combat, l'attaquant peut bénéficier à la fois de soutiens complets et de soutiens sporadiques.

5.2 DÉTERMINATION DU RAPPORT DE FORCE

Les valeurs combattives (Vcs) de l'unité attaquant et de toute unité en soutien offensif complet sont additionnées.

Les valeurs combattives (Vcs) de l'unité en défense et de toute unité en soutien défensif complet sont additionnées.

Le rapport des forces qui en découle va maintenant être arrondi à l'entier le plus petit. Ce rapport de force est réduit autant que faire se peut et arrondi au besoin en faveur du défenseur.

Un rapport de 10 contre 6 devient 1,5 contre 1 (10 divisé par 6 = 1,66 arrondi à 1,5 en faveur du défenseur).

Un rapport de 6 contre 10 devient 1 contre 2 (10 divisé par 6 = 1,66 arrondi cette fois, à 2 en faveur du défenseur).

Les rapports supérieurs à 4 contre 1 sont plafonnés à 4 contre 1.

5.2.1 Les combats sporadiques

Le couvert offert par certains terrains entraîne des combats sporadiques. Ces combats sont souvent synonymes de tirs de mousqueterie ou d'engagements d'effectifs réduits. En cas de combat sporadique la prise en considération des rapports de force et des soutiens diffère. Le rapport de force au combat est toujours de 1/1 quelque soient les forces en présence.

Un combat sporadique a lieu quand :

- Attaquant et défenseur sont séparés par des abattis ou fortifications.
- Attaquant et défenseur sont séparés par une rivière.

Lorsqu'un combat sporadique a lieu les soutiens à ce combat sont toujours également sporadiques. Chaque soutien modifie alors le dé de combat plutôt que d'intervenir dans le rapport de force.

5.3 RÉSOLUTION

Un jet aléatoire est effectué (1 à 5).

5.3.1 Modificateurs au dé de combat

Ce jet est modifié par les éventuels bonus ou malus qui suivent :

- +1 si infanterie attaque un défenseur en désordre situé en terrain vierge.
- +3 si cavalerie attaque un défenseur en désordre situé en terrain vierge.
- -3 si cavalerie attaque un défenseur en ordre situé en terrain vierge.
- +1 ou -1 par soutien sporadique.

Le jet modifié est plafonné, tout résultat inférieur à 1 vaut 1, tout résultat supérieur à 5 vaut 5.

5.3.2 La table de résolution des combats

On lit les conséquences du combat dans la table qui suit en croisant rapport de force et résultat final du jet.

À gauche sur fond blanc, le résultat s'appliquant à l'attaquant. À droite, sur fond jaune, le résultat s'appliquant au défenseur.

Dé	1/4	1/3	1/2	1/1.5	1/1	1.5/1	2/1	3/1	4/1
1	4*	3*	3*	2*	2*	1*	1	1*	2*
2	3*	3*	2*	2*	1*	1	1*	1*	2*
3	3*	2*	2*	1*	1	1*	1*	2*	3*
4	2*	2*	1*	1	1*	1*	2*	2*	3*
5	2*	1*	1	1*	1*	2*	2*	3*	4*

Le chiffre indique la perte subie.
* : L'unité effectue après perte un test moral.

5.4 POURSUITE APRÈS COMBAT

Après combat, l'unité attaquante peut faire avance :

- Si elle a emporté le combat.
- Si la position tenue par l'adversaire s'est libérée.
- Si sa capacité de mouvement lui permet de payer le coût du déplacement

Voir le chapitre «Mouvements» pour plus de détails.

6. RALLIEMENT

La phase de ralliement se déroule selon un ordre précis qui handicape les troupes non commandées, et par extension, les grandes formations.

Souvenez-vous que :

- Un général ne peut commander s'il se trouve en désordre ou si sa valeur morale vaut zéro.
- Le commandement est vérifié au début de chaque phase donc également après mouvement juste au début de la phase de ralliement.
- Seules les unités n'ayant pas livré combat (ou soutenu) peuvent bénéficier du ralliement.
- Seules l'infanterie et la cavalerie bénéficient des regains Vc.
- Le ralliement est impossible dans un bois.

Tous les gains qui suivent ne peuvent se faire qu'à concurrence de la valeur d'origine.

Les différentes étapes du ralliement sont telles que détaillées ci-après.

Si leur général de corps est en désordre, les troupes ne peuvent pas espérer mieux que rallier leur désordre ! Le général repassera en ordre en toute fin de phase.

6.1 Ralliement des troupes

À mon commandement ! (regain moral)

1. Les troupes commandées gagnent 1 Mo.
2. Les troupes non commandées mais occupant un village gagnent 1 Mo (non cumulable avec le point 1).

Au drapeau ! (rallier des troupes)

Les troupes commandées – en désordre ou en ordre – et adjacente à leur général de corps ou d'armée, et ne subissant pas de ZdC ennemie, gagnent 1 Vc.

Formez, sacré foutre nom de dieu ! (rallier des troupes)

Les troupes en ordre et commandées, ne subissant pas de ZdC ennemie, gagnent 1 Vc si elles n'ont pas fait mouvement durant le tour (non cumulable avec «Au drapeau !»).

Pour rallier des hommes il existe deux possibilités : La première consiste à venir sur une position adjacente à celle de son général de corps ou d'armée, quelque soit son état. La seconde n'est possible que si l'unité est déjà en ordre et demeure inactive.

Serrez ! (passage en ordre)

Cette règle s'applique aux seules unités non démoralisées (0 Mo).

Une troupe en désordre passe en ordre si :

- Elle se trouve hors de tout contact ennemi.
- Elle se trouve en contact ennemi, ne subit pas de zone de contrôle et réussit un test d'aptitude.

Située à proximité de l'ennemi une infanterie en désordre se trouve séparée de cette dernière par un cours d'eau. Elle doit réussir un test d'aptitude pour rallier.

6.2 Ralliement des États-Majors

Les généraux en désordre passent en ordre s'ils sont hors de contact ennemi et si leur valeur morale dépasse zéro.

Les généraux qui n'ont pas fait mouvement gagnent 1 Mo.

7. VICTOIRE ET DÉFAITE

Le gain d'une partie et l'indice des joueurs font l'ossature du principe des victoires et défaites.

7.1 POINTS DE VICTOIRE

Les pertes causées à l'armée ennemie et la prise d'objectif forment les scores. Le vainqueur de la partie est celui qui dispose à son issue du meilleur score.

Les scores sont indiqués en bas à gauche de la fenêtre de jeu.

Lors de chaque fin de tour ces valeurs sont réactualisées en fonction des points de victoire gagnés durant le tour.

7.1.1 Pertes

Chaque pion ennemi éliminé rapporte en principe 1 point. Les unités disposant du trait «Réserve» font exception et rapportent 5 points.

7.1.2 Domination spatiale, la prise d'objectif

La prise d'objectifs disséminés sur la carte rapporte de 1 à n points. Cette valeur est variable d'un scénario à l'autre.

La valeur accordée pour la prise d'objectif est donnée en début et fin de tour et se trouve par ailleurs consultable sur les pages descriptives des scénarios.

Chaque changement de main durant la partie rapporte au camp faisant prise.

Exceptions aux prises d'objectif

La prise d'objectif ne peut être le seul fait d'unités détachées. Seules les troupes peuvent s'emparer d'un objectif (hors généraux donc). Par ailleurs l'unité doit être commandée au début de la phase de jeu précédent la prise.

Hourra !

La prise d'un objectif procure un avantage immédiat si l'unité faisant prise est commandée. Cette unité voit son moral repasser au maximum. Les unités amies situées à une distance maximale de 5 cases regagnent 1 Mo.

Objectifs tenus par des unités non commandées

Les objectifs qui se trouvent occupés mais non pris à l'ennemi pour défaut de commandement, peuvent changer de camp au début du tour suivant, si l'unité se trouve cette fois commandée. Ce mode de prise ne procurera toutefois pas le même impact sur le moral des troupes amies.

Durant la phase de mouvement une unité non commandée s'empare d'un objectif abandonné par l'adversaire. Non commandée cette unité ne déclenche ni la prise ni le hourra l'accompagnant. Un général vient à portée désormais de la position en question. C'est au début du tour suivant que la prise sera effective.

7.2 INDICE TACTIQUE DES JOUEURS ET PALMARÈS

Au regard de chaque partie sont accordés des points d'indice aux deux joueurs en fonction des scores que chacun a réalisés. Le palmarès classe les joueurs selon leur qualités tactiques. Dans le palmarès seules les 30 dernières parties jouées sont étudiées.

Toute partie jouée peut faire gagner jusqu'à 4 points d'indice.

Au final l'indice tactique d'un joueur — une valeur de 0 à 4 — est la valeur moyenne des points d'indice obtenus au fil des parties comptabilisées dans le palmarès.

7.2.1 Gains de points d'indice par partie

Les points gagnés sont liés à la fois à l'issue de la partie, aux scores statistiques médians constatés par armée et enfin au niveaux respectifs des deux joueurs.

Victoire

Le vainqueur de la partie emporte 1 point d'indice. En cas de scores équi-valents chaque joueur emporte 1 point.

Bonus défensif

Le perdant de la partie emporte 1 point d'indice s'il dépasse le score médian habituellement constaté pour son armée.

Bonus offensif

Le gagnant de la partie emporte 1 point d'indice s'il dépasse le score médian habituellement constaté pour son armée.

Victoire majeure

Le vainqueur de la partie peut emporter un point d'indice supplémentaire s'il dépasse le score médian ET si son adversaire ne dépasse pas le sien.

Niveau des deux joueurs

Affronter un joueur d'indice équivalent ou supérieur rapport 1 point d'indice.

Cette considération permet, entre autres, de ne pas pénaliser les joueurs de niveau identique qui voient souvent leurs scores serrés.

Un exemple de gain d'indice

Sur le scénario «Ligny» les scores médians constatés sont de 29 pour l'armée française et de 25 pour l'armée prussienne (valeurs déterminées au 04 juillet 2012 sur la base de 36 parties jouées).

Fabrice, un joueur d'indice 2, joue l'armée française et obtient 32 points de victoire contre 21 pour Hervé (indice 2) qui joue l'armée prussienne.

Fabrice emporte donc :

- 1 point d'indice car son score est supérieur à celui d'Hervé à l'issue de la partie,

- 1 point d'indice car son score de 32 dépasse le score médian de 29 habituellement obtenu par les français sur ce scénario,
- 1 point d'indice pour une victoire majeure puisqu'il fait mieux que l'armée française mais aussi parce que son adversaire reste sous la valeur médiane habituelle des prussiens.

- 1 point d'indice car les joueurs sont de même valeur.

Hervé emporte quant à lui :

- 1 point d'indice car les joueurs sont de même valeur.

— **Fabrice gagne 4 points d'indice, Hervé 1 point d'indice** —

Nul n'est obligé de jouer en vue d'améliorer son indice. Notons toutefois que se battre contre l'adversaire d'une partie mais aussi contre les statistiques habituellement connues pour une armée et un scénario donné permet de pimenter le jeu et d'offrir des objectifs alternatifs quand l'issue d'une partie semble par avance jouée !

8. ANNEXE. LES PAYSAGES

La nature d'un terrain est celle figurée majoritairement dans l'hexagone. Le chapitre qui suit apporte des précisions concernant les différents terrains non vierges et permet de récapituler les différents points de règles les concernant.

Quelques rappels concernant le terrain vierge

En terrain vierge les unités ne bénéficient d'aucune protection particulière : Les charges y sont autorisées, l'attaque d'unité en désordre cause des pertes aggravées, de plus toute unité en désordre échouant à un test moral doit replier. Enfin l'attaque d'une unité en désordre bénéficie d'un bonus de 1 si l'attaquant est infanterie et de 3 si l'attaquant est de la cavalerie.

En terrain vierge le soutien des unités en ordre est complet. Chaque soutien additionne sa Vc à celle de l'attaquant ou du défenseur suivant son camp.

8.1 LE TERRAIN ACCIDENTÉ

Tout ce qui n'est pas terrain vierge est dit terrain accidenté.

8.1.1 Quelques rappels

Soutien sporadiques

Situé en terrain accidenté un soutien est réduit. Chaque soutien provoque un modificateur de 1 au dé (bonus ou malus suivant s'il participe à l'attaque ou à la défense).

Charges

Charger vers une position de terrain accidenté est impossible.

Malus aux tirs d'artillerie

Un malus de 2 au tir incombe aux artilleries ciblant une telle position. Les unités d'artillerie déployées sur de telles positions subissent également un malus équivalent au tir pour difficulté d'organisation.

Protection des nuisances dues au désordre lors des combats

Le couvert offert par les terrains accidentés protège des effets habituels du désordre. Aucun bonus pour attaque d'un ennemi en désordre n'est admis.

Notez que la cavalerie est particulièrement handicapée dès lors où l'attaque se porte vers un terrain accidenté car elle perd son bonus pour l'attaque des unités en désordre.

Avance après combat

L'avance après combat est toujours conditionnée par la capacité de mouvement des unités. Pour pouvoir faire mouvement vers la position qu'un défenseur vient de libérer au combat, l'attaquant doit disposer de la capacité de mouvement adéquate.

Zones de contrôle réduites

L'influence d'une unité située dans un terrain accidenté vers les positions alentour est atténuée. Le nombre de positions vers lesquelles s'exercent une zone de contrôle ne peut être supérieure à 2.

8.1.2 Particularités

Bois

Les zones de contrôle ne s'exercent pas vers ou depuis un bois. Les routes et les chemins permettent d'entrer et sortir dans un bois en ordre. Tout autre mouvement conduit à la mise en désordre de l'unité. Enfin il est impossible de rallier dans un bois.

Bâti

Occuper un village comporte toujours un facteur de consolidation morale certaine même hors commandement. Durant la phase de ralliement ces unités gagnent 1 Mo même si elles ne sont pas commandées. Cet effet n'est pas cumulable avec le regain moral relatif au commandement.

Marécages

Les marécages n'interrompent pas les lignes de vues et figurent tout zone décrétée comme bourbeuse. Les unités placées dans un tel terrain voient leur mouvement limité à 1 en début de tour. Sont exemptées de cet effet les unités situées sur voie et placées hors de zone de contrôle ennemie car on les considère comme en formation de marche.

8.2 LES OBSTACLES

Les obstacles sont les éléments situés entre deux hexagones. Ils entrent en considération lors des mouvements, lors des combats – car l'attaquant engage le défenseur sur son terrain – et parfois aux tirs si l'obstacle fait élévation. On dénombre :

- Les ruisseaux.
- Les abattis et murs d'enceinte (Hougoumont).
- Les doubles courbes de niveaux.
- Les pentes raides.

Les rus (figurés en pointillés) sont sans effet sur le jeu et ne sont donc pas considérés comme des obstacles. Les différences de niveau supérieures à 2 (3 et plus) sont infranchissables.

Obstacles et mouvements

Les obstacles sont cumulables en terme de surcoût et s'ajoutent au coût pour entrée vers le terrain suivant sa nature.

Les doubles courbes de niveaux sont particulières, elle n'admettent de surcoût au mouvement que si le mouvement est montée. De plus le malus au mouvement pour franchissement d'une double courbe n'est pas cumulable si la pente est également raide.

Obstacles et Charges

À l'exception des doubles courbes qui autorisent les charges du bas vers le haut, tout obstacle protègent l'unité placée immédiatement derrière ce dernier d'une charge (pente raide y compris).

Obstacles et soutien réduit

Au combat le soutien se voit réduit aux seuls tirs de mousqueterie par les obstacles. Chaque soutien provoque un modificateur de 1 au dé (bonus ou malus suivant s'il participe à l'attaque ou à la défense).

Obstacles et tir

Abattis et murs d'enceinte sont identiques, ce sont des bordures d'hexagone qui offrent un retranchement défensif. Ces obstacles sont les seuls à protéger des tirs par un malus de 2 (cumulable avec la nature du terrain).

Le malus est ignoré si :

- L'obstacle borde l'artillerie tirant, car on considère alors que les canons sont postés en positions aménagées dans la fortification,
- La cible ne se trouve pas immédiatement bordée par l'obstacle.

Ce malus au tir fonctionne sans considération du sens du retranchement.

Obstacles et zones de contrôle

L'exercice des zones de contrôle se voit affecté par certains obstacles :

- Un ruisseau interrompt l'exercice d'une zone de contrôle.
- Depuis le pied d'une pente raide ne s'exerce pas de ZdC vers le haut mais depuis le haut les ZdC s'exercent normalement.
- Les positions intérieures aux abattis et murs d'enceinte sont hors de contrôle ennemi.