

Un Système de Jeu de Simulation Historique



Règles de la Série



1.0 INTRODUCTION

Ce jeu est une simulation pour deux Joueurs des batailles napoléoniennes au niveau "Grand Tactique". Vous pouvez jouer chaque partie comme une entité en soi, ou bien entreprendre une "Campagne" constituée de plusieurs batailles jouées successivement

1.1 Inventaire

Référez-vous au Dossier d'Etude pour une liste complète des composants. Un dé à six faces - non inclus - est nécessaire pour jouer. Au cas où un élément serait manquant ou pour toute question relative aux règles merci d'écrire à :

Operational Studies Group

PO Box 267 • Havre de Grace, MD 21078 • USA

Courriel : info@napoleongames.com

1.2 Les Livrets de Règles

Le présent Livre de Règles contient les règles de base s'appliquant à tous les jeux de la Série. Le Dossier d'Etude contient les règles spéciales, des Informations sur les Scénarios, les Commentaires Historiques, et les Notes de Conception. Toutes les règles relatives au jeu avec cartes-événements sont contenues dans le livret optionnel des Instructions pour les Cartes-événements (24.0).

1.3 La Carte

Les cartes fournissent la surface de jeu, représentant les lieux où les batailles se dérouleront. Une grille superposée à la carte divise la surface de jeu en hexagones. Chaque hexagone représente 480 mètres entre bords parallèles. Sur chaque hexagone est imprimé un code à quatre chiffres. Les bords d'hexagone de pente correspondent à une variation d'altitude de 15 à 30 mètres (50 à 100 pieds). Les crêtes font de 6 à 15 mètres (20 à 50 pieds) de haut. Un hexagone est considéré « Bois » ou « Marais » si le symbole de Terrain correspondant occupe au moins un tiers de l'hexagone.

1.4 Les Pions

(1.41) Les pions sont de cinq types : Unités de Combat, Vedettes (16.0), Chefs (5.0), Trains (18.0) et Marqueurs. Toutes les Unités de Combat ont une face recto à Force intégrale ; la plupart ont une face verso à Force réduite. Les Chefs, Vedettes, et Unités de Combat avec une Force de « 1 », ont un drapeau au verso.

(1.42) **Comment lire les unités :** Les nombres et symboles imprimés sur les Unités de Combat comprennent :














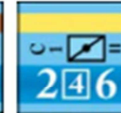




- *Identifiant de l'Unité*
- *Identifiant de la Formation (cf. Glossaire)*
- *Force de Combat : un Point de Force (PF) = ± 1 bataillon, 1 régiment de Cavalerie, ou 1 batterie*
- *Valeur d'Initiative (5.22)*
- *Capacité de Mouvement (7.2)*
- *Taille : XX Division, X Brigade, III Régiment, II Batterie, [X] « Task Force » Ad Hoc*
- *Type de l'Unité*
- *Nombre de Vedettes pouvant être déployées (16.11)*

(1.43) **Marqueurs :** Les Marqueurs sont placés sur la carte pour indiquer le statut d'unités ou d'hexagones.

1.5 Placement Initial

Détachez soigneusement les unités et triez-les par Formation. Puis sélectionnez un scénario (détails dans l'Information sur le Scénario dans le Dossier d'Etude). Les unités sont placées sur la carte selon le Placement Initial. Le Premier Joueur (défini dans l'Information sur le Scénario) se met toujours en place avant le Second Joueur. Toutes les unités commencent masquées (8.0).

Les unités marquées ® sont placées avec leur face réduite apparente. Chaque camp peut placer une Force sous Ordres de Marche si elle a un Commandant sur la carte (20.1).

Chefs		Marqueurs	
Nom	 COMMANDANT Valeur de Commandement Capacité de Mouvement	Refolement Echoué	  Non Ravitaillé
Nom	 OFFICIER Identifiant de Formation Valeur d'Initiative Capacité de Mouvement	Contrôle	  Démoralisé
Unités de Combat  Nom — Marulaz Identifiant de Formation — IV LC Force de Combat — 537 Nombre de Vedettes — 4 Type — LC Taille — 16 Valeur d'Initiative — 7 Capacité de Mouvement — 7		Non Commandé	  Commandé
     Infanterie Cavalerie Lourde Vedette (16.0) Artillerie (13.0) Artillerie à Cheval		Train de Bateaux	  Train de Bagages
		Pont Brûlé	  Tour

2.0 SEQUENCE DE JEU

La Partie est constituée d'une série de Tours de Jeu, représentant une heure de jour, ou trois à six heures de nuit.

2.1 Tours de Jeu de Jour

Chaque Tour de Jeu de Jour est composé de deux Tours de Joueur eux-mêmes divisés en quatre Phases. Le Premier Joueur résout les quatre Phases de son Tour de Joueur, puis le Second Joueur procède de même. Chacune des phases doit être résolue exactement dans l'ordre indiqué. Après le Tour du Second Joueur, le Tour de Jeu est achevé et un nouveau Tour de Jeu commence.

Tour du Premier Joueur

A. Phase de Début

1. Segment Météorologique : Le Premier Joueur jette un dé et consulte la Table Météorologique au premier tour de chaque jour, et à chaque fois que déterminé par le jet de dé de Changement de Météo (23.12).

2. Segment des Cartes-événements : OPTIONNEL (24.0). Consultez le Dossier séparé de 4 pages.

B. Phase de Commandement

1. Segment de Ravitaillement : Lors des tours où la météo est testé, ou qu'il est indiqué ainsi dans la Piste de Suivi des Tours (PST), le Joueur en Phase vérifie le Ravitaillement de ses Forces (17.1). Si les cartes-événements ne sont pas utilisées, le Joueur en Phase peut déclarer une Retraite Générale (20.5).

2. Segment de Récupération : Lors des Tours où la Météo est testée, ou lorsqu'indiqué dans la PST, le Joueur en Phase peut tenter de récupérer des unités (22.1).

3. Segment de Réorganisation : le Joueur en Phase peut utiliser les Chefs adéquats pour ramener des unités éliminées en jeu avec Force réduite (22.2).

4. Segment de Commandement :

- a. Le Joueur en Phase retire tous les Marqueurs « Non Commandé » (Out of Command) de ses Forces.
- b. Le Joueur en Phase attribue ses Points de Commandement (6.1), plaçant ses Officiers et Unités de Combat (dans le Rayon de Commandement) en statut « Commandé ».
- c. Le Joueur en Phase peut essayer de placer en statut « Commandé » des Formations n'ayant pas reçu de Points de Commandement en testant selon la Valeur d'Initiative de l'Officier (6.31).
- d. Un Marqueur « Non Commandé » est placé sur chaque Force n'ayant pas le statut « Commandé » (6.1).
- e. Les Ponts de Bateaux peuvent être reconfigurés (18.34).

C. Phase de Mouvement

1. Segment de Mouvement commandé : Le Joueur en Phase peut faire bouger toutes ses Forces en statut « Commandé » ou sous un Ordre de Marche (20.1). Les Renforts entrent à ce moment. Les unités peuvent tenter d'écarter les unités ennemies de leur chemin par un Refoulement (9.0).

2. Segment de Mouvement d'Initiative : Le Joueur en Phase peut à présent essayer de déplacer les Unités de Combat marquées « Non Commandé ». Pour chaque unité non commandée qu'il souhaite déplacer il teste selon sa Valeur d'Initiative, puis bouge l'unité si le test est réussi (test-mouvement, test-mouvement). Un jet de dé égal ou inférieur à cette Valeur permet à l'unité de bouger jusqu'à sa Capacité de Mouvement ; toutefois l'unité reste considérée comme non commandée et conserve son Marqueur « Non Commandé ». Si le jet de dé est supérieur à la Valeur d'Initiative, l'unité ne peut pas bouger.

NOTE : Les unités individuelles dans le Rayon de Commandement de leur Officier, lequel Officier aurait déjà dans ce tour raté son Test d'Initiative, ne peuvent plus effectuer ce test.

D. Phase de Combat

Le Combat est résolu selon la suite d'Etapes ci-dessous :

- **1. Etape de Ligne de Vue (LdV) :** Les deux Joueurs révèlent simultanément toutes leurs unités et Chefs dans la Ligne de Vue (8.3) de l'Ennemi.
- **2. Etape de Retraite de la Cavalerie :** la Cavalerie en défense, l'Artillerie à cheval et les Vedettes peuvent effectuer une Retraite avant Combat (10.2). Après que les unités en défense aient retraits, la Cavalerie en attaque peut également effectuer une Retraite avant Combat.
- **2A. Etape de Tir de Réaction d'Artillerie :** Le Joueur non en Phase procède aux bombardements (13.0). La Puissance de Bombardement peut être réduite par un Tir de Contre-Batterie (13.5).
- **2B. Etape de Déclaration d'Attaque :** L'attaquant doit déclarer quelles unités amies attaquent quelles unités ennemies (10.3).
- **3. Etape de Bombardement :** Le Joueur en Phase procède aux Bombardements d'Artillerie (13.0). L'Artillerie ayant subi un résultat « Neutralisée » à l'Etape 2A ne peut pas bombarder à ce moment.
- **4. Etape de Charge de Cavalerie :** Le Joueur en Phase procède aux charges de Cavalerie (14.0).
- **5. Etape de Combat :** Le Joueur en Phase conduit ses attaques (10.0).
- **6. Seconde Etape de Ligne de Vue :** Les unités opposées restant engagées (adjacentes) après Combat restent visibles. Les Forces n'étant plus dans la LdV de l'Ennemi redeviennent cachées (8.5).

Tour du Second Joueur

Les Phases de Commandement, de Mouvement et de Combat sont résolues de la même manière que pour le Premier Joueur. (Si les cartes-événements sont utilisées, on commence par le Segment optionnel des Cartes-événements)

A. Phase de Commandement

B. Phase de Mouvement

C. Phase de Combat

D. Phase du Marqueur de Tour

Le Marqueur de Tour est déplacé jusqu'à la case suivante de la Piste de Suivi des Tours, et un nouveau Tour de Jeu commence.

2.2 Tours de Jeu de Nuit

Le premier et le dernier Tours de Jeu de chaque période de 24 heures sont des Tours de Nuit. Le Tour de Début de Nuit vient avant le Tour de Fin de Nuit. Les différences entre la Nuit et le Jour sont résumées ci-dessous :

- Les Tours de Joueur dans un Tour de Nuit sont inversés (le Second Joueur joue avant le Premier Joueur).
- Il n'y a pas de Segment Météorologique – La météo pour la Nuit dépend de la météo au dernier Tour de Jour.
- La Phase de Début est différente (2.2A).
- Seules les unités sous Ordre de Marche peuvent faire mouvement (20.4).
- Il y a une phase de Dégagement (2.2A1).
- Il n'y a pas de phase de Combat de Nuit.

Tour de Nuit du Second Joueur

A. Phase de Début

1. Segment de désengagement & de LdV (Tour de Début de Nuit) : Le Joueur en Phase déplace ses unités de un ou deux hexagones en dehors des Zones de Contrôle ennemies (ZdCE), sans pouvoir pénétrer dans une autre ZdCE. Si aucun hexagone n'est disponible, les unités

restent engagées. Les unités dans une Ville, une position améliorée, un Château (15.0) ne sont pas obligées de se désengager. Les LdV sont vérifiées (23.14).

2. Segment de récupération : Toutes les unités amies situées dans le Compartiment « En Attente de Récupération » sont transférées dans le Compartiment « Récupéré ».

3. Segment des Cartes-événements (Tour de Début de Nuit) :
OPTIONNEL

- Comptez les Points de Victoire (PV) pour les cartes-événements jouées et les Chefs dans les Villes.
- Retirez du jeu les cartes-événements de Mode utilisées.
- Ecartez toutes les cartes-événements en main.
- Ajustez les jeux de cartes-événements si requis par les instructions du Scénario.
- Battez les deux jeux de cartes-événements.

B. Phase de Répartition des Ordres de Marche (Tour de Fin de Nuit)

A moins qu'une Retraite Générale ne soit déclarée, toute Force amie peut recevoir un Ordre de Marche (20.42). Cet Ordre de Marche prend effet au jour à venir.

EXCEPTION : Si une Retraite Générale est déclarée, ceci prend effet immédiatement.

C. Phase de Marche de Nuit

Pour les unités ayant un Ordre de Marche effectif.

Les unités sous Marche de Nuit ont une Capacité de Mouvement réduite (20.41).

Tour de Nuit du Premier Joueur

Le Tour de Nuit du Premier Joueur comprend les Phases A à C ci-dessus et la Phase D.

D. Phase du Marqueur de Tour

Le Marqueur de Tour est déplacé jusqu'à la case suivante de la Piste de Suivi des Tours, indiquant le début d'un nouveau Tour.

Vérifiez le scénario pour tout gain de PV tour par tour.

3.0 EMPILEMENT

3.1 Règle générale

Le coût pour empiler une Unité de Combat avec une autre unité est de 1 PM. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser un hexagone contenant une unité amie. *EXCEPTION : Mouvement de Route (3.3) - Les limites d'empilement ne s'appliquent qu'à la fin d'une Phase.*

3.2 Limites d'empilement

(3.21) Règle d'Empilement de base : Deux Unités de Combat, quelques soient leur taille, type, ou formation, peuvent former une pile dans un hexagone.

(3.22) Intégrité Divisionnaire : Toutes les unités appartenant à la même Division peuvent s'empiler jusqu'à trois par hexagone sans qu'un Chef ne soit présent. *EXCEPTION : Les formations de niveau Division avec leur propre pion d'Officier utilisent 3.23 à la place.*

(3.23) Bonus d'Empilement de Chef : Un hexagone avec un Chef peut contenir 5 unités, dont jusqu'à 2 d'Infanterie. Si la pile possède l'intégrité divisionnaire, 3 des 5 unités peuvent être d'Infanterie. Si le Chef quitte l'hexagone, les unités empilées en excès doivent également le quitter, dans le respect des règles de Retraite (12.3) et de Déplacement (12.36).

(3.24) unités libres d'Empilement : Les Chefs, les Ponts de Bateaux déployés et les Marqueurs ne sont pas pris en compte dans la limite d'empilement. Jusqu'à 3 Vedettes (16.0) peuvent rejoindre une pile au-delà des limites d'empilement ci-dessus. *EXCEPTION : (16.12).*

3.3 Restrictions à l'Empilement

Unités en Mouvement de Route () : Elles peuvent se désempiler mais pas s'empiler. Les unités ne peuvent pas interpénétrer des unités amies en Mouvement de Route. Les unités en Mouvement de Route peuvent interpénétrer des unités n'étant pas en Mouvement de Route.

Trains de Bateaux et de Bagages : Ils ne peuvent s'empiler avec aucun autre type d'unité (y compris d'autres unités du Train) et s'ils sont déplacés, ils sont détruits (18.16).

Châteaux : Un Château perd ses effets au Combat si l'hexagone contient plus de deux unités d'Infanterie en défense, non compris les Chefs et Vedettes (15.21).

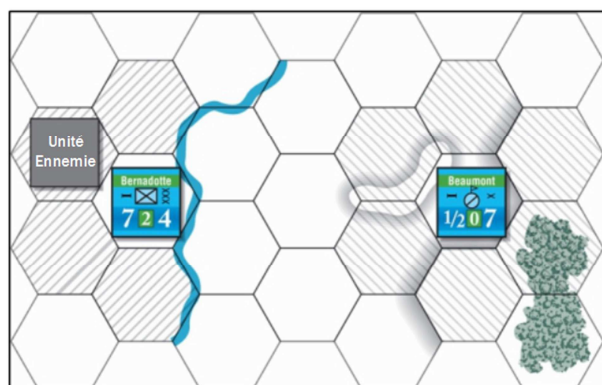
4.0 ZONES DE CONTROLE

4.1 Règle générale

Les six hexagones entourant immédiatement une Unité de Combat constituent sa Zone de Contrôle (ZdC). Toutes les Unités de Combat et Vedettes exercent une ZdC à tout moment, y compris dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Les Chefs, Trains de Bateaux et de Bagages n'ont pas de ZdC. Si une Unité de Combat amie est dans une ZdCE, chacune des unités est également et mutuellement affectée par la ZdC de l'autre.

4.2 ZdC et Terrain

Les ZdC s'étendent dans tous types de Terrains sauf à travers les Rivières non gelées ou dans les Positions améliorées et les Châteaux. Considérant un bord d'hexagone de Rivière non gelée, que celui-ci contienne ou non un pont, ou un gué, la ZdC de l'unité ne s'étend pas de l'autre bord.



Les ZdC des Unités de Combat et des Vedettes s'étendent dans tous les hexagones adjacents sauf à travers les Rivières. La ZdC d'une Vedette ne bloque pas la retraite des unités ennemies.

4.3 ZdC et Mouvement

(4.31) Arrêt du Mouvement : Les Unités de Combat et les vedettes peuvent librement entrer dans une ZdCE, mais elles ne peuvent plus bouger par la suite sauf dans les cas suivants :

- Retraite avant ou après Combat,
- Retraite ou élimination de l'Ennemi,
- Désengagement pendant un Tour de Nuit (2.2A1) ou
- Refoulement réussi (9.21).

NOTE : Le terme "Engager" utilisé dans ces Règles fait référence à une unité pénétrant dans une ZdCE (cf. Glossaire).

(4.32) Exclusion du Mouvement : Les Chefs ne peuvent pas pénétrer volontairement dans les ZdCE à moins que l'hexagone ne soit occupé par une Unité de Combat amie. Un Train ne peut en aucun cas pénétrer dans une ZdCE.

4.4 ZdC et Combat

Pendant la Phase de Combat toutes les Unités de Combat en Phase dans une ZdCE doivent attaquer (cf. 10.31 pour les exceptions). Toute Unité de Combat ennemie se trouvant dans la ZdC d'une Unité de Combat en Phase doit être attaquée. Voir Retraite Avant Combat (10.2) pour les exceptions.

4.5 Autres effets des ZdC

- Désengagement pendant un Tour de Nuit (2.2A1) • Chefs (5.3)
- Retraites (12.31) • Lignes de Ravitaillement (pas d'effet - 17.44)
- Vedettes (16.25) • Retraite Générale (désengagement - 20.51)

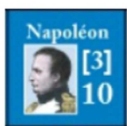
5.0 CHEFS

5.1 Rôle

Les Chefs remplissent quatre fonctions importantes :

- Ils confèrent le Statut « Commandé » (6.0) aux Unités de Combat, qui peuvent ainsi se déplacer en Formation, et non individuellement.
- Ils réorganisent les unités éliminées (22.2).
- Ils facilitent l'Avance après Combat de plus d'une Unité de Combat (12.4-B).
- Ils facilitent l'empilement (3.23).

5.2 Types de Chefs



Commandant



Officier



Commandant-Officier

(5.21) Commandants : Les Commandants ont un Rayon de Commandement de 4 hexagones et une Capacité de Mouvement de 10. Placés au sommet de la « Chaîne de Commandement », les Commandants peuvent placer les Officiers et Unités de Combat amis en Statut « Commandé ». Chaque Commandant possède une **Valeur de Commandement [n]** entre crochets qui représente le nombre de Points de Commandement qu'il peut utiliser dans une Phase de Commandement donnée.

Avec chaque Point de Commandement un Commandant peut placer en Statut « Commandé » un Officier et une Unité de Combat. Une Division intégrée (3.22) compte comme « une unité ».

EXEMPLE : Un Commandant avec une Valeur de Commandement de [1] peut placer en Statut « Commandé » un Officier et une Unité de Combat.

(5.22) Officiers : Les Officiers sont le maillon intermédiaire de la Chaîne de Commandement. Ils sont responsables de formations spécifiques (Corps ou Divisions). Un Officier commande toutes les Unités de Combat possédant la désignation de sa Formation. Chaque Officier possède une **Valeur d'Initiative (n)** entre parenthèses qui est utilisée afin de déterminer s'il peut se déplacer (s'il n'a pas déjà été placé en Statut « Commandé » par un Commandant). Un jet de dé égal ou inférieur à sa Valeur d'Initiative lui confère le Statut « Commandé ». Les Officiers ont un Rayon de Commandement de 3 hexagones et une Capacité de Mouvement de 6.

EXEMPLE : Bernadotte commandait le 1er Corps en 1806. Toutes les Unités de Combat françaises portant la désignation 1er Corps et un bandeau vert foncé font partie de la formation de Bernadotte, et peuvent être placées en Statut « Commandé » uniquement par celui-ci ou par un Commandant.

(5.23) Commandant-Officiers : Les Commandant-Officiers sont des Commandants ayant une Valeur de Commandement de [1] ou [2]. Ils sont également Officiers de leur formation spécifique. Leur Rayon de Commandement est de 4. Un Commandant-Officier doit toujours

utiliser son premier Point de Commandement pour placer sa propre formation en Statut « Commandé ».

EXEMPLE : Un Commandant-Officier ayant une Valeur de Commandement de [2] peut commander sa propre formation et une autre formation, ainsi que 2 autres unités de toute formation amie.

5.3 Chefs et ZdCE

Un Chef ne peut pénétrer dans une ZdCE que s'il est accompagné par une Unité de Combat amie ou si une Unité de Combat amie y est déjà présente. Un Chef peut quitter une ZdCE pendant la Phase de Mouvement mais les unités amies présentes dans l'hexagone doivent y demeurer. **EXCEPTION :** (3.23).

5.4 Chefs et Combat

(5.41) Avance après Combat : Les Chefs et toutes les unités d'Infanterie et de Cavalerie (non démoralisées) de leur pile peuvent avancer d'un hexagone dans un hexagone libéré par l'Ennemi comme résultat d'un Combat.

(5.42) Retraite et Capture : Les Chefs empilés avec des Unités de Combat amies peuvent toujours retraiter avec leur pile. Tout Chef présent dans une pile effectuant une retraite est soumis à un jet de dé séparé :

Dé Chef

- | | |
|-----|--|
| 1-5 | Retraite de 1 à 4 hexagones, selon le résultat du Combat |
| 6 | Capturé (immédiatement enlevé du jeu) |

* Si la pile est éliminée, utilisez la table ci-dessous (5.51)

5.5 Capture ou Remplacement d'un Chef

(5.51) Un Chef isolé est susceptible d'être capturé lorsqu'il est soit adjacent à des Unités de Combat ennemies exerçant une ZdC dans l'hexagone de ce Chef, soit quand il est la cible d'un Bombardement produisant un résultat. Dès que ceci se produit, jetez un dé :

Dé Chef

- | | |
|-----|--|
| 1-5 | Déplacé vers le plus proche hexagone occupé par des troupes amies (un chemin de retraite n'est pas nécessaire) |
| 6 | Capturé (immédiatement enlevé du jeu) |

(5.52) Officier de Remplacement : Si un Officier de Corps est capturé, placez son pion sur la PST deux tours plus tard (s'il est capturé au Tour 4, placez le au Tour 6). A ce Tour remettez l'Officier en jeu au début de la Phase de Commandement, empilé avec, ou adjacent à, la plus proche unité amie. Désormais l'Officier aura un point de moins à sa Valeur d'Initiative qu'à l'origine (un « 1 » restant un « 1 »). Le remplaçant pour un Commandant-Officier (5.23) devient un Officier avec une Valeur d'Initiative de 4 (Il n'y a pas de Remplaçant pour un Commandant capturé).

6.0 COMMANDEMENT

6.1 Segment de Mouvement Commandé

Pendant le Segment de Mouvement Commandé ami, le Joueur en Phase utilise la procédure suivante pour déterminer lesquels de ses Officiers (et Forces) sont commandés :

ETAPE 1 : Chaque Commandant peut utiliser sa Valeur de Commandement (5.21) pour placer en Statut « Commandé » les unités amies dans son Rayon de Commandement (4 hexagones). Avec chacun de ses Points de Commandement il peut placer en Statut « Commandé » un Officier et une Unité de Combat quelconque ou une pile d'une Division intégrée. Si un Officier est commandé, alors toutes ses unités dans son Rayon de Commandement (3 hexagones) sont également en commandées. Si en Mouvement de Route, toute la colonne en Mouvement de Route est commandée.

ETAPE 2 : Procédez aux Tests d'Initiative (6.31) pour chaque Officier n'ayant pas été placé en Statut « Commandé » par un Commandant.

ETAPE 3 : Après que tous les Points de Commandement aient été utilisés, le Joueur en Phase place un Marqueur « Non Commandé » sur chaque Officier, unité ou pile n'étant pas commandé. Si un Corps complet est non commandé, placez le Marqueur « Non Commandé » sur l'Officier de Corps ayant raté son Test d'Initiative. Si des unités individuelles d'un Corps sont commandées alors que le reste du Corps est non commandé, placez des Marqueurs « Commandé » sur les unités ayant ce statut et un Marqueur « Non Commandé » sur l'Officier de Corps.

6.2 Effets du Commandement

COMMANDÉ : Un Officier ou une Unité de Combat placés en Statut « Commandé » pendant ce Segment de Commandement restent commandés jusqu'au prochain Segment de Commandement ami. Les unités commandées peuvent se déplacer et avancer après Combat. Les Trains, les Commandants, et les unités sous Ordres de Marche sont toujours commandés.

NON COMMANDÉ : Si un Officier ou une Unité de Combat sont non commandés à la fin d'un Segment de Commandement ami, ils le restent jusqu'au prochain Segment de Commandement ami. Les unités non commandées souffrent des pénalités suivantes :

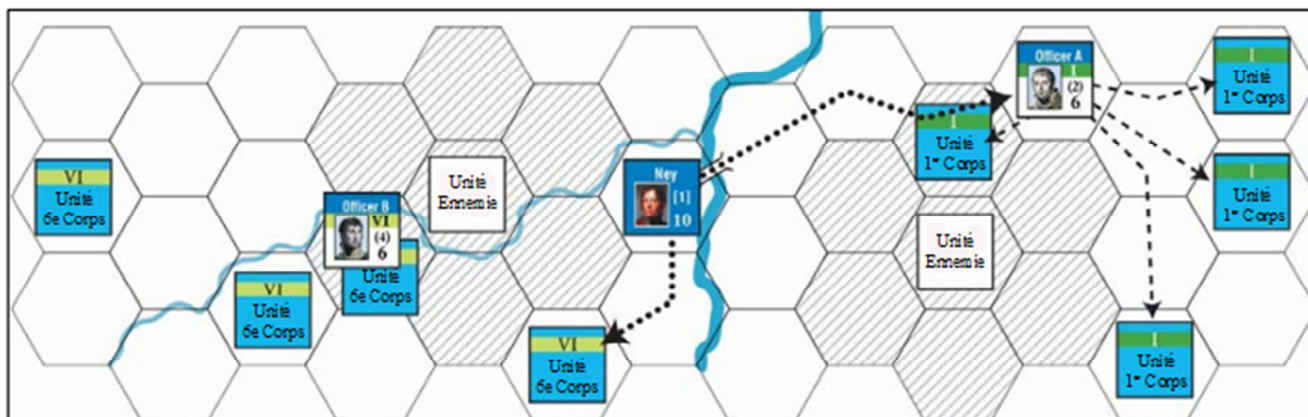
- Elles ne peuvent endommager ou réparer des Franchissements (7.6).
- Elles ne peuvent utiliser le total de leur Capacité de Mouvement pendant le Segment de Mouvement Individuel que si elles réussissent un Test d'Initiative individuel (6.32).
- Elles ne peuvent pas avancer après Combat.

Une Unité de Combat n'a pas besoin d'être commandée pour attaquer (10.0), bombarder (13.0), ou charger (14.0).

6.3 Tests d'Initiative

(6.31) Tests d'Initiative des Officiers : Afin d'effectuer un Test d'Initiative pour un Officier n'ayant pas reçu directement de Statut « Commandé », jetez un dé. Si le résultat est égal ou inférieur à sa Valeur d'Initiative, l'Officier devient commandé ainsi que toutes les unités de sa Formation dans son Rayon de Commandement (3 hexagones). Si le résultat du jet de dé est supérieur à la Valeur d'Initiative, placez un Marqueur « Non Commandé » sur l'Officier.

EXEMPLE : L'Officier A appartient au 1er Corps. L'Officier B appartient au VIème Corps. Ney, le Commandant, est à 4 hexagones ou moins de l'Officier A, il peut donc utiliser son Point de Commandement pour mettre cet Officier en Statut « Commandé » (notez que la Ligne de Commandement ne peut traverser les bords d'hexagone de rivière qu'aux ponts). L'Officier A transmet alors le Statut « Commandé » aux quatre unités de son Corps (dans la limite des 3 hexagones). Ney met également une Unité de Combat du VIème Corps en Statut « Commandé ». La Ligne de Commandement ne peut pas entrer dans une ZdCE. L'Officier B doit effectuer un Test d'Initiative. S'il le réussit, ses 3 unités restantes acquièrent le Statut « Commandé ».



Un Officier non commandé pour avoir réorganisé des unités pendant ce tour ne peut pas effectuer de Test d'Initiative.

(6.32) Tests d'Initiative des Unité de Combat : Pendant le Segment de Mouvement d'Initiative, les unités non commandées peuvent effectuer un Test d'Initiative. Vous pouvez si vous le jugez bon ignorer vos Officiers de Corps et vous fier uniquement à l'initiative de vos unités individuelles. Toutefois, si vous testez en premier l'initiative d'un Officier, alors aucune de ses unités dans son Rayon de Commandement ne peut faire de Test d'Initiative. Si l'Unité non Commandée réussit son Test elle peut se déplacer, mais son Marqueur « Non Commandé » n'est pas enlevé afin d'indiquer qu'elle ne peut pas avancer après Combat.

NOTE : Les Officiers réussissant leur Test d'Initiative prennent le Statut « Commandé » – les unités individuelles réussissant leur Test d'Initiative conservent leur Statut « Non Commandé ».

EXEMPLE : Deux Unités de Combat sont à portée de leur Officier qui a raté son Test d'Initiative. Ces unités ne peuvent pas tester leur Initiative. Si l'Officier n'avait pas effectué ce Test, les unités pouvaient effectuer le leur dans le Segment de Mouvement d'Initiative.

(6.33) Démoralisé : L'initiative d'une unité démoralisée est toujours inférieure de 1 à celle indiquée (21.2).

(6.34) Initiative Divisionnaire : Le Joueur peut choisir de tester une fois pour chaque pile ayant l'intégrité divisionnaire (3.22), en utilisant la meilleure Initiative de la pile comme Initiative pour l'ensemble de la pile.

6.4 Rayon et Ligne de Commandement

Les Chefs possèdent un Rayon de Commandement de 4 hexagones, les Officiers un Rayon de Commandement de 3 hexagones. Tous les hexagones comptent pour « un » quel que soit le Terrain. Les unités de la même Formation dans une colonne en Mouvement de Route sont commandées si elles sont dans un Rayon de 2 hexagones de toute autre unité de leur Formation en Mouvement de Route, sur une Route ou un Sentier connectés, et étant déjà commandée.

La Ligne de Commandement ne peut pas passer par :

- une ZdCE non occupée par une Unité de Combat amie,
- un hexagone occupé par l'Ennemi, ou
- un bord d'hexagone de Rivière non gelée ou sans pont, un bord d'hexagone de Lac.

7.0 MOUVEMENT

7.1 Fondamentaux

Pendant la Phase de Mouvement, le Joueur en Phase peut déplacer tout ou partie ou aucune de ses unités jusqu'à leur Capacité de Mouvement complète dans toutes les directions, en fonction des restrictions de Terrain et de la présence d'unités et de ZdCE. Une unité doit être commandée, sous Ordre de Marche, ou doit passer un Test d'Initiative afin de pouvoir se déplacer. Le Joueur en Phase peut déplacer ses unités individuellement ou en pile. Que ce soit un déplacement individuel ou en pile, chaque déplacement doit être achevé avant de pouvoir déplacer une autre unité individuelle ou pile.

7.2 Points de Mouvement (PM)

(7.21) Chaque hexagone coûte un certain nombre de PM. Ce nombre varie en fonction du Terrain dans l'hexagone et sur le bord d'hexagone traversé (voir la Table des Effets du Terrain). Les coûts en PM sont déduits de la Capacité de Mouvement de l'unité au fur et à mesure qu'elle se déplace d'hexagone en hexagone. Tous les coûts en PM sont cumulatifs. Les PM non utilisés ne peuvent être conservés pour des tours ultérieurs ou transférés d'une unité à l'autre. Lorsqu'une unité cesse son mouvement, ses PM restants sont perdus. *EXCEPTION : Si un hexagone contient à la fois des Bois et un Château, ignorez le coût du Château.*

(7.22) **Coûts de Cavalerie :** L'Artillerie à Cheval, les Trains, les Chefs, la Cavalerie et les Vedettes paient le coût de la Cavalerie pour tous les types de Terrains.

7.3 Mouvement minimum

Une unité ne peut jamais dépenser plus de PM que sa Capacité de Mouvement dans une Phase de Mouvement. Toutefois, si le coût du premier hexagone et bord d'hexagone dépasse la Capacité de

Mouvement de l'unité, celle-ci peut rentrer dans l'hexagone et y terminer son déplacement pour ce tour.

7.4 Restrictions au Mouvement

Une fois que le Joueur en Phase a retiré sa main de l'unité qu'il déplaçait il ne peut plus déplacer à nouveau cette pièce sans le consentement de son adversaire.

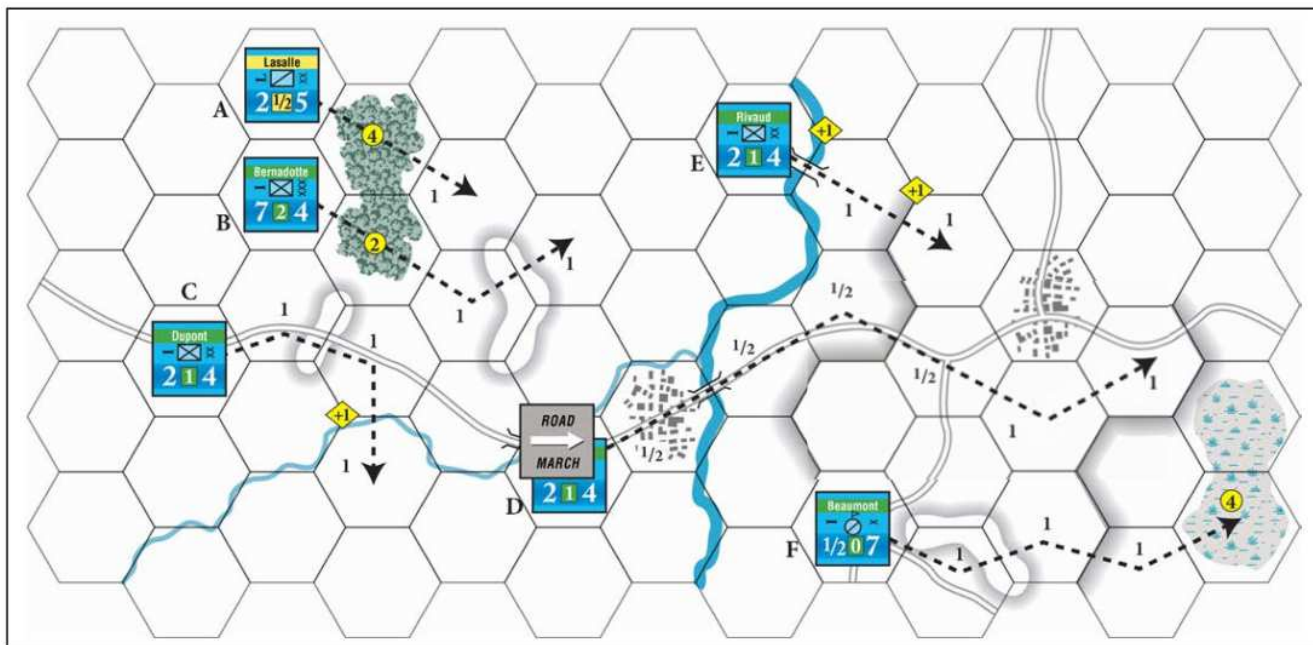
Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. *EXCEPTION : Charge de Cavalerie (14.0)*

7.5 Mouvement de Route (Road March)

Afin de bénéficier pleinement d'une Route, une Formation se constituait en une longue et étroite colonne, les Trains au milieu, les fantassins marchant de chaque côté.

(7.51) **Procédure de Mouvement de Route :** Toutes les unités (y compris les Trains et les unités démoralisées) peuvent utiliser le Mouvement de Route. Le Joueur peut déclarer le Mouvement de Route à tout moment du déplacement de l'unité. Lorsque le Joueur en Phase commence à déplacer une unité sur une Route, il déclare qu'il utilisera le coût en PM pour le Mouvement de Route et l'unité reçoit un Marqueur « Mouvement de Route » (Road March). Une unité en Mouvement de Route ne doit pas nécessairement rester sur des hexagones de Route, mais est en Mouvement de Route jusqu'à ce qu'il en soit déclaré autrement (7.56).

(7.52) **Coût du Mouvement de Route :** Lorsqu'elle est en Mouvement de Route une unité se déplaçant d'hexagone de Route à hexagone de Route contigus dépense 1/2 PM et ignore tous les coûts de Terrain, y compris les Franchissements. Lorsqu'elle *n'est pas* en Mouvement de Route une unité se déplaçant d'un hexagone de Sentier ou Route à un hexagone de Sentier ou Route contigu dépense 1 PM par hexagone (en ignorant tous les autres coûts de Terrain *sauf* les franchissements)



EXEMPLES : L'unité A est une unité de Cavalerie et doit donc dépenser 4 PM pour entrer dans un hexagone de Bois. L'unité B est de l'Infanterie et dépense seulement 2 PM pour les Bois. Notez que le franchissement d'un bord d'hexagone de Crête ne coûte pas de PM. L'unité C n'est pas en Mouvement de Route et dépense 1 PM pour chaque hexagone de Route, et 1 PM pour traverser un côté d'hexagone de Ruisseau. L'unité D est déjà en Mouvement de Route et ne dépense qu'1/2 PM pour chaque hexagone de Route et ignore le coût de 1 PM pour traverser les Ponts et monter une Pente. Notez qu'une unité en Mouvement de Route peut quitter la Route à tout moment. L'unité E dépense 1 PM pour traverser le Pont, et 1 PM pour monter la Pente. L'unité F est du type Cavalerie et doit dépenser 4 Pm pour pénétrer dans l'hexagone de Marais. La descente d'une Pente ne coûte pas de PM.

Note : Il n'y a pas de coût pour déclarer un Mouvement de Route, ni pour tourner la flèche de direction sur le Marqueur.

(7.53) Restrictions au Mouvement de Route : Les restrictions ci-dessous s'appliquent aux Unités de Combat et Trains (pas aux Chefs et Vedettes). Les unités en Mouvement de Route peuvent traverser et finir leur déplacement adjacentes à des unités amies n'étant pas en Mouvement de Route. Cependant, les unités en Mouvement de Route **ne peuvent pas** :

- s'empiler ou se déplacer en tant que part d'une pile,
- se déplacer dans un hexagone contenant d'autres unités en Mouvement de Route,
- entrer dans un hexagone. relié par Route à une unité adjacente en Mouvement de Route .

(7.54) Mouvement de Route et unités Ennemies : Les unités en Mouvement de Route ne peuvent pas effectuer d'attaque régulière, de Bombardement ou de charge pendant la Phase de Combat. Si elles sont attaquées elles ne sont pas pénalisées mais leur Marqueur « Mouvement de Route » est immédiatement enlevé. Une unité en Mouvement de Route doit tenter un Refoulement (9.0) si elle entre dans une ZdCE.

(7.55) Mouvement de Route et Commandement : Une unité en Mouvement de Route est commandée si elle est au plus à deux hexagones d'une autre unité commandée de sa Formation.

(7.56) Fin du Mouvement de Route : Le coût pour retirer volontairement un Marqueur de Mouvement de Route pendant la Phase de Mouvement est de 1 PM.

(7.57) Vedettes et Chefs : Les Vedettes et Chefs isolés n'ont pas besoin de Marqueurs de Mouvement de Route. Ils dépensent toujours les coûts du Mouvement de Route. Les Vedettes et Chefs peuvent ignorer les restrictions de Mouvement de Route et sont ignorées par les unités en Mouvement de Route.

(7.58) 🐎 Mouvement de Route en Carré : Les Unités en Carré (14.23) peuvent bénéficier du Mouvement de Route si elles se déplacent sur des Routes ou des Sentiers (voir Table des Charges).

7.6 Ponts et Ponts sur Chevalets

Les Ponts traversent les Rivières. Les Ponts sur Chevalets traversent les Ruisseaux. Le terme « Franchissement » regroupe les Ponts et Ponts sur Chevalets.

(7.61) Traversée d'un Franchissement : Les unités ne peuvent traverser les bords d'hexagone de Rivière non gelée qu'en passant par un Pont ou un Pont de Bateaux (18.33). Les Unités de Combat n'étant pas en Mouvement de Route dépensent les PM suivants pour traverser un Franchissement :

- + 1 PM pour traverser un Pont ou un Pont sur Chevalets.
- + 2 PM pour traverser un Pont endommagé (concerne aussi les unités en Mouvement de Route)
- Les unités en Mouvement de Route, les Chefs, les Vedettes, ne dépensent jamais de PM supplémentaire pour traverser un franchissement intact. Les Chefs et Vedettes n'ont pas besoin d'être en Mouvement de Route

(7.62) Endommagement d'un Pont sur Chevalets : Toute Unité de Combat commandée et n'étant pas dans une ZdCE peut endommager un Pont sur Chevalets en dépensant 1 PM dans un des hexagones auxquels le bord d'hexagone franchi appartient. Placez un Marqueur « Pont brûlé » (*BURNT BRIDGE*) sur le Pont sur Chevalets endommagé. Un Pont sur Chevalets endommagé est considéré comme n'existant pas pour le Mouvement, le Combat, les Lignes de Ravitaillement.

(7.63) Endommagement d'un Pont : Pour endommager un Pont référez-vous à 7.62 et :

- Seules les unités d'Infanterie peuvent endommager les Ponts.
- Le coût pour endommager un Pont est de 2 PM.
- L'Artillerie, les Trains, les Lignes de Ravitaillement ne peuvent pas traverser.

Lorsqu'ils sont attaqués à travers un Pont, les défenseurs comptent double. De plus, lors d'une attaque à travers un pont **endommagé** :

- Utilisez la TRC en décalant de deux colonnes vers la gauche.
- « Ar* » n'est pas converti en « Choc ». N'utilisez pas la Table de Choc.
- Au lieu d'un résultat « Choc » chaque camp réduit une unité et il n'y a pas de retraite.
- Les résultats Dr, Dr2, Dr3, Dr4 nécessitent un Test d'Initiative. Si l'unité conduisant l'Attaque réussit son Test d'Initiative, elle peut avancer sur le Pont et le défenseur recule de 1 à 4 hexagones. Si l'unité conduisant l'Attaque échoue à son test d'Initiative, elle est réduite et les deux camps restent sur place.
- Retraite à travers un Pont (intact ou endommagé - 12.33).

(7.64) Réparation d'un Pont : Suivez la procédure pour endommager un Pont (coût de 2PM) ou un Pont sur Chevalets (1 PM). Les tentatives de réparation multiples sont possibles. Pour chaque tentative, jetez un dé :

Dé	Pont	Pont sur Chevalets
1-3	Réparé	Réparé
4-5	•	Réparé
6	•	• = pas d'effet

Notes : Si une des extrémités du Franchissement est :

- dans une ZdCE - MJD de +1 pour réparer.
- occupée par une Unité de Combat ennemie - La réparation n'est pas possible.

7.7 Autres Règles de Mouvement

- Mouvement de Nuit (2.2B)
- Désengagement de Nuit (2.2C)
- Charge de Cavalerie (14.0)
- Mouvement des Trains (18.11)

8.0 FORCES MASQUEES

8.1 Règle Générale

Toutes les Forces débutent le jeu masquées et le restent jusqu'à ce qu'elles soient révélées. Les Renforts sont masqués à leur arrivée.

8.2 Masquer des unités

Pour chaque pile d'unités, sélectionnez un pion parmi les Marqueurs disponibles et possédant, en fonction du camp concerné, un drapeau français ou coalisé au verso. Placez ce Marqueur au sommet de la pile avec le drapeau approprié apparent.

8.3 Démasquer des unités - Reconnaissance

Une Force masquée devient visible :

- Pendant la Phase de Mouvement si elle est impliquée dans un Refoulement - seules les unités concernées sont démasquées lors du Refoulement (9.0).
- Pendant la Phase de Mouvement en pénétrant dans une ZdCE – consultez la Table des Reconnaissances. Si aucun Refoulement n'est tenté, chaque Joueur démasque les Cavalleries Légères et/ou les Vedettes amies présentes dans l'hexagone, puis détermine si d'autres unités deviennent visibles ou si la ou les Vedettes sont éliminées.
- Pendant l'étape de LdV au début d'une Phase de Combat, si elle est dans une ZdCE ou dans la LdV, les deux camps sont démasqués. Toutes les unités masquées dans la LdV doivent être démasquées.

• Lorsqu'une unité retraite ou avance après Combat dans une ZdCE, seules les unités adjacentes de chaque camp sont démasquées.

8.4 Détermination de la Ligne de Vue (LdV)

(8.41) Règle Générale: La LdV est une ligne droite de 3 hexagones de centre à centre. La LdV est obstruée par les hexagones et bords d'hexagone bloquants, ou par un hexagone occupé par des unités de l'un ou l'autre camp. Si un hexagone ou bord d'hexagone *entre* une unité observant et sa cible est du Terrain bloquant, la LdV est bloquée.

EXCEPTION : Deux unités adjacentes sont toujours dans la LdV l'une de l'autre. Voir également 23.3 pour les effets de la Météo sur la LdV.

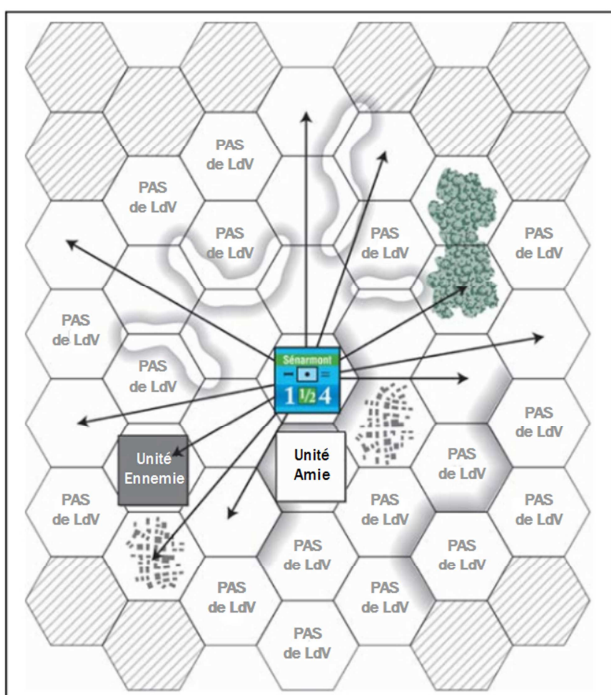
(8.42) Hexagones bloquants : Les hexagones de Bois, de Châteaux, de Villes et de Colline sont bloquants. Un hexagone de Pente bloque la LdV à moins que l'unité observant ne soit 1) sur une colline et regarde un hex en contrebas à travers le bord d'hexagone de Pente ; ou 2) sur un hexagone de Pente et regarde un autre hexagone de Pente sans autre hexagone bloquant interférant.

(8.43) Bords d'hexagone bloquants : Les bords d'hexagone de Crête et de Pente sont bloquants. La LdV est bloquée si elle passe à travers la jointure de deux ou plusieurs bords d'hexagone bloquants ou à la jointure d'un bord d'hexagone bloquant et d'un hexagone bloquant. **EXCEPTIONS :** La LdV de l'unité observant (elle seulement) *n'est pas* bloquée par :

- Les hexagone de Crête adjacents à l'unité observant, incluant les sommets à chaque extrémité du bord d'hexagone (voir schéma ci-dessous), ou
- Les bords d'hexagone de Pente adjacents à une unité observant sur un hexagone de sommet de colline. Une unité sur un sommet de colline peut voir les unités ennemies en dessous, mais les unités situées à des niveaux plus bas ne peuvent révéler l'unité sur le sommet de la colline. **NOTE :** C'est le seul moment où la LdV n'est pas réciproque (voir également 13.34)

8.5 Masquer des unités visibles

Une unité demeure visible aussi longtemps qu'elle reste dans une ZdCE, et/ou dans une LdV ennemie. A la fin de la Phase de Combat toutes les unités ne se trouvant pas dans une LdV ennemie sont à nouveau masquées.



EXEMPLE : Chaque hexagone du schéma indique si l'unité de Senarmont possède une LdV dans cet hexagone. Notez que l'Artillerie ne peut pas tirer par-dessus des unités amies, même si elle est sur une colline. Le Terrain bloquant dans cet exemple est constitué des Villes, Bois, unités, Pentes et Crêtes. Les hexagones hors de portée sont indiqués par les lignes diagonales.

9.0 REFOULEMENT

9.1 Procédure de Refoulement

(9.11) Pendant la Phase de Mouvement (uniquement) le Joueur en Phase peut tenter de refouler les unités ennemies se trouvant sur le chemin de ses unités ; en cas de succès l'Ennemi retraitera immédiatement. Les Unités de Combats tentant un Refoulement doivent en premier lieu dépenser le coût en PM de l'hexagone adjacent occupé par l'Ennemi (s'il y en a plus d'un, prendre celui avec le coût en PM le plus élevé).

(9.12) Résolution des tentatives de Refoulement : Les deux Joueurs démasquent leurs unités concernées. Toutes les unités projetant une ZdC dans l'hexagone des unités effectuant le Refoulement doivent être refoulées comme une Force combinée. Pour que le Refoulement soit réussi les unités effectuant le Refoulement doivent présenter un ratio de 5 : 1 ou plus. Les unités refoulées retraitent de la même manière qu'une retraite après Combat (12.3).

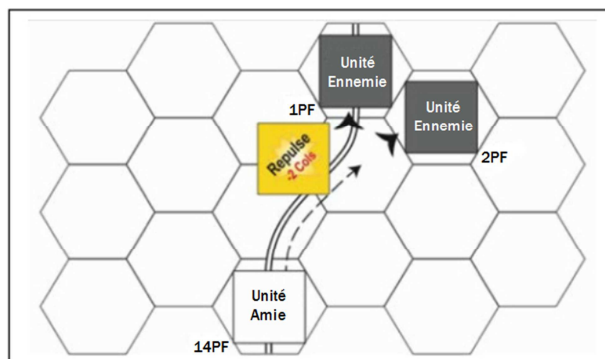
(9.13) Effets du Terrain sur le Refoulement : Les Forces de Combat des deux camps peuvent être modifiées par le Terrain (11.1) ; les autres modificateurs de Combat ne s'appliquent pas aux refoulements.

(9.14) Refoulement des Vedettes : Les Vedettes ne peuvent pas tenter de Refoulement et les Refoulements de Vedettes sont toujours réussis.

9.2 Effets du Refoulement

(9.21) Effets d'un Refoulement réussi : Si le Refoulement réussit, les unités ennemies refoulées retraitent immédiatement de deux hexagones. La pile effectuant le Refoulement doit entrer dans l'hexagone libéré (elle en a déjà payé le coût en PM). S'il y a plus d'un hexagone laissé vacant, le Joueur effectuant le Refoulement en choisit un. Après un Refoulement réussi les unités peuvent continuer à se déplacer jusqu'à la limite de leur Capacité de Mouvement, et peuvent tenter un autre Refoulement. Une unité peut être refoulée deux fois pendant un même Tour.

(9.22) Effets d'un Refoulement échoué : Si le Refoulement échoue, les deux camps retirent immédiatement tous les Marqueurs « Marche sur Route ». La pile ayant tenté le Refoulement cesse immédiatement de se déplacer et doit attaquer la/les même(s) unité(s) qu'elle avait tenté de refouler pendant la Phase de Combat suivante. D'autres unités amies peuvent se joindre à cette attaque. Cette attaque est conduite avec un décalage de deux colonnes en moins du ratio de Combat. Aucun autre décalage de colonne ne s'applique



EXEMPLE : 14 Points de Force en attaquant 3 résoudraient normalement le Combat avec un ratio de 4 : 1 ; après un décalage de deux colonnes, ce Combat est résolu avec un ratio de 2 : 1.

10.0 COMBAT

10.1 Phase de Combat

Tous les Combats entre unités opposées ont lieu pendant la Phase de Combat (cf. 2.1D pour la séquence). Seules les Unités de Combat adjacentes peuvent être attaquées. **EXCEPTION :** *Bombardement (13.0)*. Une pile en défense ne peut être attaquée qu'une fois par Phase de Combat **EXCEPTION :** *Un hexagone peut être bombardé puis attaqué.*

(10.11) Etape de LdV 2.1/D1 : Au début de la Phase de Combat les deux Joueurs révèlent toutes leurs unités et Chefs se situant dans la LdV de l'Ennemi même s'il n'y a pas ensuite de Combat.

10.2 Retraite avant Combat (RaC)

(10.21) RaC de la Cavalerie : Les piles défendant, puis celles attaquant, composées uniquement de Cavalerie (plus les Chefs, Vedettes et Artillerie à Cheval empilées avec la Cavalerie) peuvent choisir de retraire d'un ou deux hexagones par rapport à une ZdCE avant le Combat. Les Vedettes isolées *doivent* retraire avant Combat (16.26). Au cours de cette RaC, les unités ne peuvent pas pénétrer dans des ZdCE, à l'exception celles des Vedettes (16.25). Une unité ne peut effectuer qu'une seule RaC par Tour. Si une Vedette seule ne peut effectuer de retraite, placez la dans le Compartiment approprié comme pour une Retraite après Combat (12.34). *Note : La RaC permet à la Cavalerie de démasquer la force ennemie pendant la Phase de Combat.*

(10.22) RaC de l'Artillerie à Cheval : L'Artillerie à Cheval qui commence une Phase de Combat isolée (ou dans une pile ne comportant que de la Cavalerie) dans une ZdCE peut effectuer une RaC de 1 hexagone. Une unité d'Artillerie à Cheval effectuant une RaC peut cependant bombarder pendant ce Tour. Une unité d'Artillerie à Cheval seule dans la ZdC d'une unité de Cavalerie ennemie ne peut pas effectuer de RaC

(10.23) Restrictions : Les unités dans la ZdC d'une unité de Cavalerie ennemie ayant une Capacité de Mouvement égale ou supérieure ne peuvent pas retraire avant Combat.

La Cavalerie et l'Artillerie à Cheval ne peuvent pas retraire avant Combat si elles sont encerclées, empilées avec de l'Infanterie ou de l'Artillerie (autre que l'Artillerie à Cheval), ou impliquées dans un Combat résultant d'un Refoulement ayant échoué.

(10.24) Ravitaillement et Moral : Le Ravitaillement ou la Démoralisation n'affectent pas la capacité d'une unité à retraire avant Combat.

(10.25) Chefs : Les Chefs effectuant une RaC ne font pas de test de *Capture (5.5)*.

(10.26) Avance après une RaC : Les unités ennemies *ne peuvent pas avancer* dans l'hexagone laissé vacant par une RaC, sauf à un Pont. La Cavalerie défendant un Pont et qui retraire avant Combat peut être suivie par les Ennemis attaquant à travers le Pont. *(En raison de son importance, ils captureraient certainement le Pont si ce dernier était laissé sans défense, même pour moins d'un Tour complet).*

10.3 Définir le Combat

(10.31) Toutes les unités engagées doivent attaquer : Le Joueur en Phase doit définir tous ses Combats avant de les résoudre. L'attaquant peut définir ses attaques comme bon lui semble du moment que toutes les unités ennemies dans sa ZdC sont attaquées ou bombardées et que toutes ses Unités de Combat engagées attaquent.

La Cavalerie qui retraire avant Combat n'est pas comptée comme attaquant.

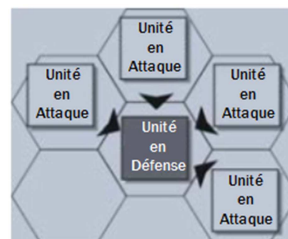
EXCEPTIONS :

- Les unités dans les Villes, les Positions Renforcées, les Châteaux, ne sont pas obligées d'attaquer.
- Une unité d'Artillerie dans une ZdC ennemie n'est pas tenue d'attaquer si d'autres unités dans son hexagone le font (13.41).
- Une unité d'Artillerie ayant effectué un Bombardement pendant ce Tour ne peut pas se joindre à une attaque.
- Une unité en Marche sur Route ne peut pas se joindre à une attaque.
- Une unité de Cavalerie ayant chargé pendant ce Tour ne peut pas se joindre à une attaque.
- Si une unité d'Artillerie bombarde un hexagone, elle exonère les unités amies adjacentes à cet hexagone de l'attaquer (13.6).

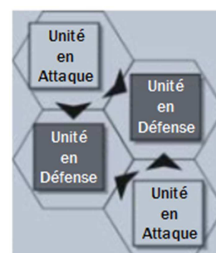
(10.32) Rivières et Combat : Des unités adjacentes se tenant sur les bords opposés d'une Rivière non gelée et sans Pont ne peuvent être attaquées mais peuvent être bombardées. Des unités adjacentes se tenant sur les bords opposés d'une Rivière non gelée avec un Pont peuvent attaquer mais n'y sont pas obligées.

(10.33) Combat entre plusieurs hexagones :

- Une pile en défense peut être attaquée par un maximum de six piles ennemies (une par hexagone adjacent).
- Toutes les unités d'une pile doivent être attaquées comme une seule Force combinée. Elles ne peuvent pas être attaquées séparément.



- Deux hexagones en défense, ou plus, peuvent être attaqués comme une Force unique si l'attaquant est adjacent à tous les défenseurs
- Toutes les Unités de Combat en attaque dans un hexagone doivent attaquer comme une Force combinée unique.



- Si une pile en attaque est située dans la ZdC de plusieurs piles ennemies, et si aucune autre pile amie n'est adjacente aux piles ennemies, elle doit attaquer toutes ces piles en une seule attaque (et le défenseur peut choisir le modificateur de Terrain qui lui est le plus favorable).

10.4 Procédure de Combat

Le Joueur en Phase résout les attaques dans l'ordre qu'il souhaite. Les attaques sont résolues une par une, et leur résultat appliqué dans son entièreté avant de procéder à l'attaque suivante. Suivez les étapes ci-dessous pour chaque Combat :

ETAPE 1 : Comparez la Force d'attaque combinée des unités en attaque avec la Force de défense totale (modifiée par le Terrain) des unités en défense. Ceci est exprimé par un ratio (rapport de force de l'attaquant par rapport au défenseur). Arrondissez ce ratio par défaut (vers le bas) pour qu'il corresponde à un des ratios de la TRC.

EXEMPLE : 16 PF attaquant 6 PF donnent un ratio de 2 : 1.
15 PF en attaquant 10 donnent un ratio de 1,5 : 1.

ETAPE 2 : Le Joueur attaquant repère la colonne du ratio de Combat obtenu sur la TRC et effectue un jet de dé. L'intersection entre la valeur du jet de dé et le ratio de Combat donne le Résultat du Combat, lequel est appliqué immédiatement.

ETAPE 3 : Ajustez les Marqueurs de Niveau de Pertes pour refléter les pertes de Force de Combat (21.1).

11.0 MODIFICATEURS DE COMBAT

11.1 Effets du Terrain sur le Combat

Le Terrain dans l'hexagone du défenseur - ou sur le bord d'hexagone séparant la Force en défense de celle en attaque - peut affecter les Valeurs de Combat. Retenez toutes les fractions jusqu'à ce que le ratio de Combat ait été calculé (voir les exemples). Les Effets du Terrain sur les Bombardements sont différents (13.36). Si la Force d'une unité est réduite à zéro, son attaque n'a pas lieu (mais elle reste engagée).

A. Villes : Lorsque tous les défenseurs sont en Ville, les résultats « Ar* » sont changés en « Choc » (12.1). Les unités d'Infanterie en défense ont leur Valeur de Combat totale augmentée de 50%. *EXCEPTION : Les unités avec une Initiative de « 1 » (recrues) n'ont pas d'avantage défensif dans les Villes. La Cavalerie ne peut pas charger dans les Villes.*

B. Pentes, Ruisseaux et Ponts de Chevalet : Si toutes les unités en attaque le font à travers des Ruisseaux ou des Ponts sur Chevalets, et/ou en montant à travers des bords d'hexagone de Pente, la Valeur de Combat totale de la Force en défense est augmentée de 50%. Le défenseur obtient le bénéfice de la Pente seulement s'il défend depuis le sommet d'une colline et s'il est attaqué depuis l'hexagone de Pente.

La Cavalerie ne peut pas charger en montée ni en traversant un Ruisseau ou un Pont sur Chevalets.

C. Bois : La Force totale de toute la Cavalerie et l'Artillerie attaquant, ou défendant, un hexagone de Bois est divisée par deux. Pour toutes les unités en défense dans un Bois, les résultats « Ar* » sont changés en « Choc » (12.1).

La Cavalerie ne peut pas charger dans les Bois.

D. Ponts : Les unités ne sont jamais obligées d'attaquer à travers un Pont. Si toutes les Unités de Combat attaquent à travers un Pont ou un Pont de Bateaux au-dessus d'une Rivière (gelée ou non), la Force de Combat du défenseur est doublée. Si le pont est endommagé voir (7.63).

E. Crêtes : Les résultats « Ar* » sont changés en « Choc » (12.1).

F. Châteaux : Jusqu'à deux unités d'Infanterie sont doublées. Les résultats « Dr » (jusqu'à « Dr4 ») sont changés en « Choc » à moins que le défenseur ne soit démoralisé. Les unités de Cavalerie ne peuvent pas charger dans un hexagone de Château. Les effets d'un Château sur le Combat sont réduits à zéro si toute autre unité est empilée avec les deux unités d'Infanterie (15.21).

G. Marais : Le total des Forces des unités de Cavalerie et d'Artillerie est divisé par deux en attaque ou en défense dans un Marais. Les résultats « Ar* » sont changés en « Choc » (12.1).

H. Rivières et Lacs : Les Unités de Combat ne peuvent attaquer à travers des Rivières non gelées qu'aux Ponts ou Ponts de Bateaux (18.3). Les Rivières et Lacs gelés sont traités comme des Ruisseaux.

NOTE : Les modificateurs de Terrain ne sont pas cumulatifs. Utilisez toujours et uniquement le modificateur le plus favorable au défenseur.

11.2 Armes combinées

L'attaquant (uniquement) peut bénéficier d'un décalage de colonne de +1 au Combat s'il a de l'Infanterie, de la Cavalerie, et de l'Artillerie participant à la même attaque. L'avantage des Armes Combinées n'est pas annulé par une pile en défense combinant également les trois Armes. Les Vedettes et les unités d'Artillerie ayant effectué un Bombardement durant cette phase ne sont pas prises en compte. Le Bonus pour Armes Combinées ne s'applique pas si un des défenseurs concernés est dans une Ville, des Bois, des Vergers, des Positions Renforcées, ou un Marais ; à travers un Pont (mais pas un Ruisseau) ; ou dans un Château (sauf si démoralisé). Une unité de Cavalerie effectuant un débordement peut être prise en compte pour les Armes Combinées même si elle est éliminée pendant la charge.

11.3 Risquer des Unités de Garde

Cette Règle s'applique à toutes les unités de Garde « OG », « Gd. », « Gde. », mais pas « GC » ou « YG » des deux camps.

- Une fois par Partie, un Joueur peut « risquer » ses unités de Garde dans un Combat. Ce Joueur bénéficie d'un décalage favorable d'une colonne dans la TRC pour ce Combat. Un Joueur n'est jamais obligé de risquer sa Garde. Une unité de Garde peut participer à un Combat sans être « risquée ».

- Si une unité d'Infanterie de la Garde participe à une attaque (à **quelque moment** que ce soit) et que le résultat est « Ae », « Ar », ou « Ex », le Niveau de Démoralisation de toutes les Formations Amies a) dont l'Officier est dans un Rayon de **10** hexagones ou b) qui n'ont pas d'Officier mais au moins une unité quelconque dans un Rayon de **10** hexagones est immédiatement et de façon permanente réduit de **4**.

EXCEPTION : Quel que soit le résultat du Combat, si l'attaque par la Garde démoralise la formation opposée, le Niveau de Démoralisation du Joueur attaquant n'est pas réduit.

- Aucune Formation ne peut avoir son Moral réduit plus d'une fois par Partie. Les Corps de Cavalerie Français et les Formations de 4 unités ou moins n'ont pas leur Niveau de Démoralisation réduit.

11.4 Napoléon

Si Napoléon est empilé avec une Force engagée, le ratio de Combat change d'une colonne en faveur de cette Force, à la discrétion du Joueur Français (ne s'applique pas aux Bombardements ou Charges).

Exemple : Napoléon est impliqué dans une attaque à 1:1, le ratio change à 1,5 : 1. Si Napoléon est en défense avec un ratio en sa défaveur de 3 : 1, ce ratio est réduit à 2 : 1.

11.5 Autres Modificateurs de Combat

- Refoulement échoué (9.22)
- Positions Renforcées (15.2)
- Tempêtes de Neige (23.22)
- Orages (23.25)
- Artillerie dans la Boue (23.26)

12.0 RESULTATS DES COMBATS

12.1 Explication des Résultats des Combat

Ae : Toutes les Unités de Combat de l'attaquant sont éliminées.

Ar (Ar2 ou Ar3) : Toutes les unités de l'attaquant doivent reculer de 1 (2 ou 3) hexagones.

Ar* : Si l'attaque a lieu pendant tous types de Tempêtes ; à travers un bord d'hexagone de Crête ; dans un hexagone de Marais, de Bois ou de Ville, traitez le Résultat comme un « Choc ».

Ces rencontres soudaines surviennent plus fréquemment dans des espaces confinés.

Dr (Dr2 ou Dr3) : Toutes les unités du défenseur doivent reculer de 1 (2 ou 3) hexagones. *EXCEPTION : Châteaux (15.1) et Ponts endommagés (7.63).*

De : Toutes les Unités de Combat du défenseur sont éliminées.

Ex (Echange) : Toutes les Unités de Combat du camp le plus faible sont éliminées ; le camp le plus fort élimine des unités lui appartenant pour un total d'au moins 50% de la Force de Combat (affichée) du camp le plus faible.

NOTES SUR LES ECHANGES

A. Une unité d'Artillerie qui n'a pas participé au Combat, mais qui est empilée avec des unités qui y participèrent, peut être utilisée pour appliquer un résultat « Ex ».

B. Toute unité de Cavalerie effectuant un débord doit être la 1^{ère} éliminée (14.24).

C. Comparez les Forces de Combat nominales (non modifiées) de toutes les unités.

EXEMPLE : Le camp le plus faible a 5 PF et l'autre camp a quatre unités avec 2, 4, 8 et 10 PF. La moitié de 5 est 2,5 donc le camp le plus fort doit en retirer plus, donc il élimine le « 4 ».

12.2 Table des Chocs (*Sk = Shock*) :

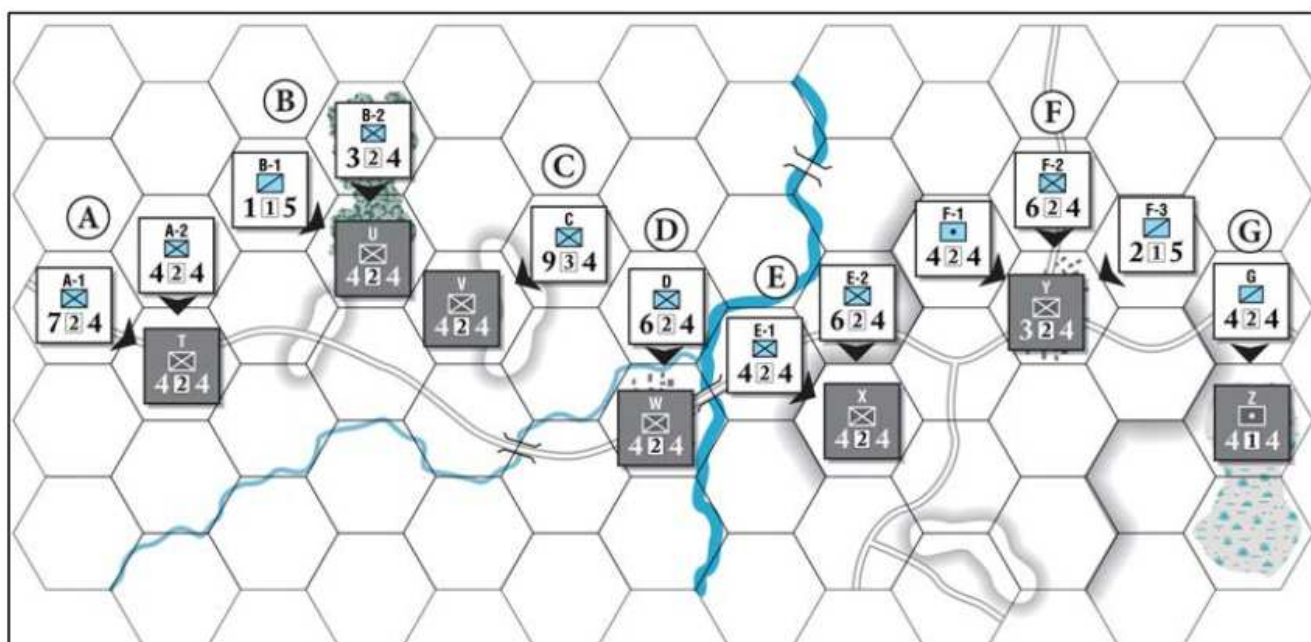
Initiative modifiée de l'attaquant :							
Défenseur :	1	2	3	4	5	6	7
1	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3
2	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3
3	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2
4	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2
5	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr
6	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr
7	Ar3	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R

Sk (Choc) : Si un Résultat Choc est obtenu, chaque Joueur lance un dé :

Dé	Modificateur
1-2	0
3-4	+1
5-6	+2

EXEMPLES DE COMBAT : Les unités A-1 et A-2 attaquent l'unité T avec un ratio de 11 à 4, arrondi par défaut à 2 : 1. Les unités B-1 et B-2 attaquent l'unité U dans des Bois. Les Bois diminuent de moitié la Valeur de Combat de l'unité de Cavalerie et convertissent tout résultat Ar* en Choc (Sk). Le ratio est de 3,5 à 4 arrondi par défaut à 1 : 1,5. L'Unité C attaque l'Unité V à travers un bord d'hexagone de Crête – le ratio est de 9 à 4 arrondi par défaut à 2 : 1. Le bord d'hexagone de Crête convertira un résultat Ar* en Choc (ce qui est à l'avantage de l'Unité C). L'Unité D attaque l'Unité W à travers un ruisseau et dans un hexagone de Ville. Les modificateurs de Terrain n'étant pas cumulatifs, de défenseur doit choisir duquel il veut bénéficier ; et dans ce cas il choisit le ruisseau car il ne veut pas que les résultats Ar* soient convertis en Choc (il perdrait une bataille par Choc). L'Unité W voit sa Force augmentée de 50%, le ratio devenant 6 à 6 soit 1 : 1.

Les deux unités en E attaquent l'Unité X vers le haut d'une pente. La Force de Combat du défenseur est augmentée de 50% et passe à 6. Le ratio est de 10 à 6 (soit 1,5 : 1). Les trois unités attaquant en F étaient éligibles au bonus pour les Armes Combinées, mais ce n'est pas permis contre les défenseurs dans les hexagones de Ville. La Ville accroit la Force de Combat de Y de 50% à 4,5. Le ratio est de 12 à 4,5 (2 : 1) et les Résultats Ar* convertis en Choc. L'Unité G (Cavalerie) attaque l'Unité d'Artillerie Z dans un hexagone de Marais. Ces deux types d'unités ont leur attaque et leur défense divisées par 2 dans les Marais, donc le ratio reste à 2 contre 2 (1 : 1). Les Marais convertissent tous Résultats Ar* en Choc, ce qui serait favorable à la Cavalerie.



Le Modificateur est ajouté à l'Initiative de la meilleure unité (l'Unité "de Tête") et la Table des Chocs est consultée (12.2). La Cavalerie victorieuse n'étant ni démoralisée, ni non ravitaillée, ni non commandée (qu'elle soit en attaque ou en défense) doit avancer dans l'hexagone libéré, jusqu'à la limite d'empilement.

NOTES SUR LE CHOC

A. L'initiative d'une unité démoralisée est inférieure de 1 à la valeur imprimée.

B. Lorsque de l'Artillerie est seule dans un hexagone, sa Valeur d'Initiative n'est pas utilisée et la valeur « 1 » est utilisée pour la Table des Chocs.

C. Toute unité de Cavalerie effectuant un débord doit être l'Unité de Tête (14.24).

D. **Modificateur de Choc :** Augmentez la valeur de l'Initiative modifiée de l'attaquant de « 1 » si le Combat a été résolu à 3:1 ou plus dans la TRC.

E. **1R** = Réduisez une unité en attaque et une unité en défense. Le propriétaire doit réduire soit l'unité la plus forte soit celle avec la meilleure initiative parmi celles concernées.

12.3 Retraites

(12.31) Règle de Base : Sur un résultat « Retraite », le Joueur concerné doit déplacer son unité (ou la pile retraitant ensemble) d'un ou plusieurs hexagones (tel que spécifié par le résultat). Une Unité de Combat retraitant ne peut pas traverser un hexagone interdit ; entrer dans une ZdCE ou un hexagone occupé par des Unités de Combat ennemies (*EXCEPTION : Vedettes - 16.25*) ; ou excéder les limites d'empilement. Les unités amies ne neutralisent pas les ZdCE pour ce qui est de la retraite des Unités de Combat. Un Chef peut retraire en traversant une ZdCE si cette dernière est occupée par une unité amie.

(12.32) Vedettes et Retraite : Les Unités de Combat peuvent retraire dans la ZdC de Vedettes ennemies, ou même dans un hexagone occupé seulement par une Vedette ennemie ni aucun autre chemin de retraite n'est disponible (la Vedette ennemie est décalée - 12.36).

(12.33) Retraite par les Ponts : Les unités en retraite traversant une Rivière non gelée par un Pont ou un Pont de Bateaux (pas par un Pont sur Chevalets ou de Bateaux traversant un ruisseau) risquent l'élimination et doivent effectuer un jet de dé : La première unité traversant le Pont est définitivement éliminée sur un 6 ; ajoutez ensuite +1 au dé pour la prochaine unité en retraite (donc la deuxième unité est définitivement éliminée sur un 5 ou 6). S'il s'agit d'un Pont de Bateaux déployé au-dessus d'une Rivière non gelée et sans autre Pont ou Pont de Bateaux déployé, la première unité retraitant est éliminée sur un jet de 4, 5, ou 6, avec un 1 ajouté à chaque unité suivante. Le Joueur concerné choisit l'ordre de retraite. Les retraites par des Ponts endommagés ne sont pas autorisées, et toute unité retraitant est automatiquement éliminée et placée dans la Section Unités Définitivement Éliminées (UDE) s'il n'y a pas d'autre hexagone disponible.

(12.34) Retraite incomplète : Une unité ne pouvant pas effectuer sa retraite complète est éliminée. Si une partie quelconque du chemin de retraite est bloqué seulement par une ZdCE ou par le bord de la carte, l'unité est placée dans le Compartiment des unités en Attente de Récupération (UAR). Si l'unité ne peut effectuer une retraite complète en raison d'un bord d'hexagone interdit et/ou d'unités ennemies (uniquement) jetez un dé afin de déterminer dans quelle Compartiment l'unité doit être placée :

Dé	Unité placée dans :
1-3	UAR
4-6	UDE

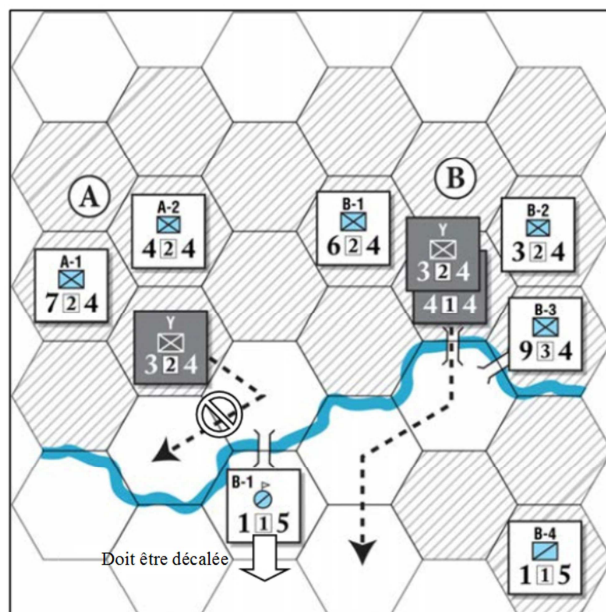
Une unité ne pouvant effectuer une retraite complète, quelle qu'en soit la raison, est toujours placée dans la case UDE.

(12.35) Chemin de Repli : L'unité (ou la pile) doit achever sa retraite à la distance spécifiée depuis l'hexagone de départ – et ne peut entrer dans chaque hexagone qu'une fois. La retraite doit raccourcir la distance au Train de Bagages de la Formation ou à une Source de Ravitaillement amie (ou les deux). Si deux chemins ou plus sont possibles pour l'unité retraitant, elle doit se déplacer dans le Terrain le meilleur (par exemple, préférer les Routes et Sentiers aux Marais sans Route).

(12.36) Décalage : Si le seul chemin disponible pour une Force en retraite l'amènerait à dépasser les limites d'empilement (3.2) d'un hexagone, alors une ou plusieurs Unités de Combat se situant dans l'hexagone doivent être décalées pour faire de la place à la Force en retraite. Les unités décalées retraient d'un hexagone, en respectant toutes les restrictions de la retraite après Combat. Cependant, si les unités devant se décaler ne peuvent retraire :

- 1) La Force en retraite est éliminée et rejoint le Compartiment UAR, et
- 2) si la Force en retraite contient de la Cavalerie l'unité se décalant doit subir un test d'initiative : En cas d'échec elle est éliminée et placée dans le Compartiment UAR. Le Train ne se décale jamais (18.16).

Une Force se décalant peut décaler d'autres Unités de Combat si aucun autre chemin de repli n'est disponible. Les unités se décalant ne peuvent entrer dans des ZdCE.



EXEMPLES DE RETRAITE : Les deux piles d'unités en défense doivent retraire. Les ZdCE sont figurées par les lignes en diagonale, sauf celles des Vedettes qui n'ont aucun effet sur la retraite. Seules les Rivières sans pont constituent un Terrain empêchant les retraites. Les retraites en zigzag ne sont pas autorisées. Une unité doit achever son mouvement au nombre d'hexagones spécifié depuis son hexagone de départ. Elle peut retraire à travers les ponts et décaler les Vedettes ennemies. En B, les unités doivent traverser le pont et risquer l'élimination. La première unité est éliminée sur un 6, la seconde sur un 5 ou un 6.

Si les unités survivent, elles peuvent- retraire par le chemin indiqué.

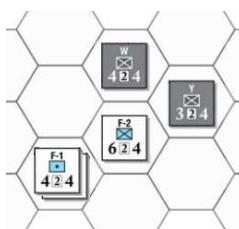
12.4 Avance après Combat

Lorsqu'une pile ennemie est éliminée ou forcée à la retraite, le Joueur concerné peut avancer les Chefs amis et une ou plusieurs unités amies ayant participé au Combat - que ce soit en attaque ou en défense – et occuper l'hexagone laissé vacant mais pas au-delà.

A. Une unité d'Infanterie et toute la Cavalerie d'une attaque donnée peuvent avancer si aucun Chef n'est présent (ou si le Chef n'avance pas).

B. BONUS DE CHEF : Si un Chef est dans la pile et avance, toutes les unités non démoralisées d'Infanterie et de Cavalerie peuvent avancer avec lui.

C. L'Artillerie n'avance jamais après un Combat. Si le défenseur libère un hexagone suite à un Bombardement, toute unité d'Infanterie ou de Cavalerie en Phase adjacente à cet hexagone (ainsi que tous Chefs) peut avancer dans l'hexagone vacant. Ce genre d'avance a lieu après que tous les Bombardements aient été résolus. Une unité ne peut avancer s'il lui reste un Combat non résolu.



EXEMPLE : Une pile d'unités d'Artillerie bombarde une unité à 4[2]4, l'obligeant à retraire. L'unité à 6[2]4 ne peut pas avancer – elle doit attaquer l'autre unité à 3[2]4.

B. Bords d'hexagone de Crête : Les hexagones de part et d'autre d'un bord d'hexagone de Crête sont considérés comme Crête. La LdV n'est pas bloquée par une Crête adjacente à l'unité bombardant. Une Crête non adjacente bloque la LdV.

13.35) Puissance de Bombardement : C'est le total des Forces de toutes les unités d'Artillerie bombardant un hexagone donné (ceci peut inclure des unités bombardant situées dans plusieurs hexagones). La Force de toute unité d'Artillerie bombardant à une portée de 3 hexagones est réduite de 50% (arrondi par défaut).

EXEMPLE : 7 PF d'Artillerie bombardant à 3 hexagones de portée sont réduits à 3 PF.

13.36) Effets du Terrain : Les Effets du Terrain sur les Bombardements sont les suivants :

- *Villes : L'Artillerie bombardant une Ville voit sa Puissance réduite de 1/3. On ne peut pas bombarder dans une Ville à une portée de 3 hexagones.*
- *Bois & Châteaux : L'Artillerie ne peut pas bombarder dans les Bois ou Châteaux ou depuis les Bois.*
- *Marais : La Puissance de l'Artillerie est réduite de 50%.*

13.37) Table des Bombardements : Tous les Bombardements doivent être résolus et leurs Résultats appliqués pendant l'Etape de Bombardement ou celle de Tir de Réaction d'Artillerie. Le Joueur effectuant le Bombardement jette 1 dé, consulte l'intersection entre la Puissance de Bombardement et le résultat du jet de dé dans la Table des Bombardements, et applique les modificateurs. Pendant les Tours de boue (23.26), un modificateur de -2 s'applique au jet de dé.

13.38) Résultats de Bombardement : Un Bombardement affecte toutes (et seulement) les unités dans l'hex cible. Un Bombardement peut résulter en : « Dr » (12.1), ou « 1R » (réduire 1 unité) ou « ● » (pas d'effet). Un résultat « 1R » signifie qu'une unité de l'hexagone cible est retournée face réduite apparente, ou qu'une unité déjà réduite est éliminée. Le Joueur concerné peut décider de rester dans l'hexagone ou de retraire *volontairement* d'un hexagone avec les unités restant dans l'hexagone cible. « S » (*Suppressed* = Neutralisé) et « 2R » (réduire 2 unités/1 unité 2 fois) sont d'autres résultats de bombardement possibles. Tous les Marqueurs « Neutralisé » (*Suppressed*) présents sur la carte sont retirés à la fin de l'Etape de Combat suivante (Etape 5).

13.39) Tenez vos Positions : Un résultat « Dr » dans la Table des Bombardement peut être converti en « 1R » au choix du Joueur possédant l'unité. Sélectionnez votre « Unité de Tête » et effectuez un Test d'Initiative. En cas de réussite l'unité de tête est réduite et il n'y a pas de retraite.

13.4 Unités d'Artillerie dans une ZdCE

(13.41) Si une unité d'Artillerie est dans une ZdCE et empilée avec de l'Infanterie ou de la Cavalerie amies, elle peut bombarder un hexagone différent de celui que les autres unités attaquent. L'Artillerie n'est pas obligée d'attaquer les unités ennemies adjacentes si d'autres unités amies le font. Toutefois, une unité d'Artillerie subit tous les Résultats de Combat s'appliquant aux unités avec lesquelles elle est empilée.

(13.42) Attaque ordinaire : Lorsqu'elle est seule dans une ZdCE, une unité d'Artillerie *doit* attaquer une unité adjacente et ne peut pas bombarder. En cas de Boue, les unités d'Artillerie attaquent et défendent à la moitié de leur Force normale (arrondie par défaut). Les unités d'Artillerie en Combat ordinaire subissent tous les Résultats de Combat de la même manière que les autres unités. Si leur pile subit un résultat « Ex », elles peuvent être utilisées pour contribuer aux pertes requises.

Les unités d'Artillerie ne peuvent jamais ajouter leur Force à une attaque ordinaire en étant à distance - elles doivent être adjacentes.

La Valeur d'Initiative d'une unité d'Artillerie isolée pour le Choc est de « 1 » (12.2).

13.5 Tir de Contre-Batterie (TCB)

La Force réelle du Bombardement est réduite de la moitié de la Force de toute unité d'Artillerie dans l'hex cible (arrondi par défaut). *Les réductions de TCB sont appliquées avant toute modification de la Force du Bombardement en raison de la météo, de la portée, du terrain.* Si la cible n'a pas de LdV sur l'unité bombardant, ou si elle est seule dans une ZdCE (13.42), il n'y a pas de réduction du TCB. *EXEMPLE : Un Tir de Réaction d'Artillerie de 4 PF serait réduit à 3 si l'unité cible comprend 3 FP d'Artillerie avec une LdV. Le Bombardement est sans effets si la Force de la cible, réduite de moitié, est encore supérieure à la Force du Bombardement.*

13.6 Non cumul des Attaques

Une unité bombardée dans un Tour donné est considérée avoir été attaquée.

Les Bombardements peuvent éviter à l'Infanterie et à la Cavalerie le risque d'attaquer avec des rapports de force défavorables, tant qu'elles attaquent un Ennemi adjacent.

14.0 CHARGES DE CAVALERIE

Dans ce jeu, une Charge de Cavalerie est une attaque rapide, où la Cavalerie établit progressivement sa vitesse à environ 300 mètres par minute. Dans une Charge de Cavalerie réussie, la ou les unités de Cavalerie se déplacent directement d'une ZdCE à l'hexagone occupé par l'Ennemi, coupant ainsi le chemin de repli de l'unité débordée lors de l'Etape de Combat suivante.

14.1 Unités pouvant charger

Toutes les unités de Cavalerie (sauf la Cavalerie Légère et la Cavalerie démoralisée) n'ayant pas bougé pendant la Phase de Mouvement précédente peuvent effectuer une charge. Un hexagone chargé *doit* aussi être l'objet d'une attaque ordinaire par au moins une unité d'Infanterie ou d'Artillerie amie pendant la même Phase de Combat. Une unité de Cavalerie ne peut pas charger et effectuer une attaque conventionnelle pendant le même Tour de Joueur.

14.2 Procédure

14.21) Une charge de Cavalerie est résolue suivant la Table des Charges (*CHARGE COMBAT TABLE*) pendant la Phase de Combat. La Cavalerie chargeant peut dépenser la totalité de sa Capacité de Mouvement pendant l'Etape de Charge. Le coût supplémentaire pour entrer dans l'hexagone occupé par l'unité ennemie est de 1 PM. Ce coût en PM représente la réduction de distance de la Cavalerie chargeant. Déterminez le ratio de Combat comme dans un Combat ordinaire, procédez à un jet de dé et consultez la Table des Charges.

14.22) Restrictions : Une pile donnée ne peut effectuer qu'une seule charge contre un hexagone donné pendant une Phase de Combat. Des unités de Cavalerie d'hexagones différents ne peuvent charger le même hexagone. Une charge de Cavalerie **ne peut pas** être effectuée :

- *dans des Bois, Villes, Châteaux, ou Positions renforcées ;*
- *sur une pente, vers le haut ;*
- *à travers un bord d'hexagone de Gué, de Ruisseau, de Franchissement ;*
- *pendant un Tour de Boue (14.3) ;*
- *si l'unité de Cavalerie est en Marche de Route ;*
- *en passant par une ZdCE (sauf celle de sa cible) ;*
- *à travers des unités amies.*

14.23) Résultats de la charge: Les résultats possibles d'une charge sont « Ae », « Pr » (Phasing return - Retour échelonné), ou « OR » (Overrun – Débordé).

- Sur un résultat « Ae », la ou les unités de Cavalerie chargeant sont éliminées (UDE).

- Sur un résultat « Pr », la Cavalerie chargeant se replie sur son hexagone de départ et une ou deux unités sont éventuellement réduites. La cible voit ses coûts de Mouvement hors Route doublés lors de la Phase de Mouvement suivante. Placez un Marqueur « Carré » (Square) sur toutes les unités concernées.



Carré

- Sur un résultat « OR » la ou les unités chargeant pénètrent dans l'hexagone cible. La ZdC de la ou des unités chargeant s'étend à tous les hexagones adjacents. Lors de l'attaque régulière consécutive pendant la Phase de Combat, le chemin de repli de l'unité débordée est coupé.

14.24) Résultats du Combat consécutif : La ou les unités de Cavalerie effectuant une charge ne peuvent pas ajouter leur Force d'Attaque au Combat consécutif. L'attaque consécutive est considérée comme contenant de la Cavalerie pour bénéficier de l'avantage des

Armes Combinées (11.2) même si la Cavalerie a été éliminée dans la charge.

A. Si le résultat du Combat consécutif est « Dr » ou « De » toutes les unités en défense sont éliminées (UAR), la Cavalerie ayant chargé étant dans l'hexagone, et une des unités en attaque peut entrer normalement dans l'hexagone.

B. Si le résultat du Combat consécutif est « Ae » ou « Ar » la ou les unités de Cavalerie ayant chargé sont éliminées (UAR). Des unités opposées ne peuvent jamais terminer une Phase empilées ensemble.

C. Si le résultat du Combat consécutif est « Ex » la ou les unités de Cavalerie ayant chargé sont les premières à prendre en compte pour l'échange

D. Si le résultat du Combat consécutif est « Sk » l'unité de tête est la ou une des unités de Cavalerie ayant chargé.

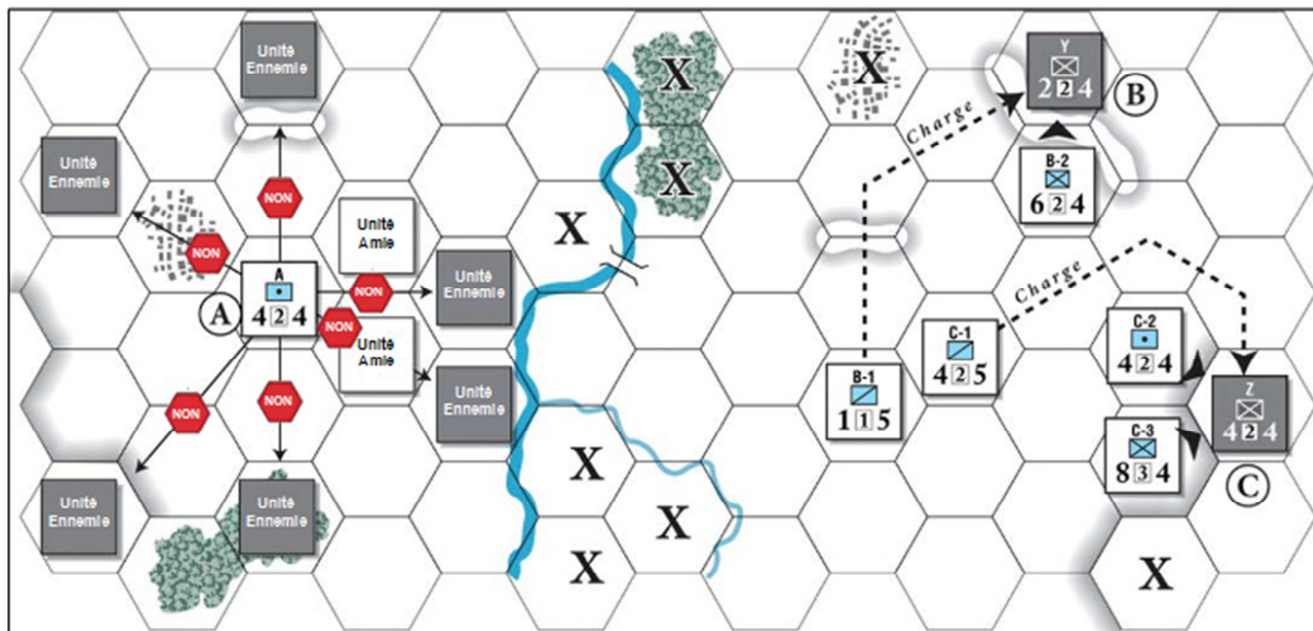
E. Si le résultat « Sk » ou « Ex » ne libère pas l'hexagone, la Cavalerie ayant chargé est éliminée.

14.3 Charges et Conditions Météorologiques :

Les charges ne sont pas permises pendant les Tours de Boue. En cas de Tempête de Neige, Orage, Tempête de Poussière, Neige, ajoutez un MJD de +1 à la Table des Charges.

EXEMPLES DE CHARGES DE CAVALERIE : Les hexagones marqués X ne peuvent pas être la cible d'une charge de Cavalerie même s'ils contiennent des unités attaquées. Les charges ne peuvent être effectuées en traversant les Ruisseaux et Rivières, en montant les Pentès ou dans les Villes ou Bois. En B la charge de Cavalerie s'effectue en passant deux bords d'hexagone de Crêtes qui n'ont pas d'effet. L'unité de Cavalerie dépense 1 PM pour pénétrer dans l'hexagone du défenseur. Le rapport de forces donne un ratio de 1 : 2 (seulement 50% de chances de réussite). En C la Cavalerie attaque à 1 : 1. Si la Cavalerie survit à la charge elle restera au-dessus de l'unité ennemie et lui coupera la retraite. A noter que dans le Combat C le Joueur en Phase remportera l'avantage des Armes Combinées même si la Cavalerie ne survit pas à la charge.

EXEMPLE DE BOMBARDEMENT : L'unité d'Artillerie A n'a pas de cibles possibles - elles sont toutes bloquées par des unités amies ou interdites. Les Bombardements ne peuvent être effectués contre un hexagone en hauteur, dans les Bois, ou à travers une Crête qui n'est pas adjacente à l'Artillerie.



15.0 PLACES FORTIFIEES

Les Places fortifiées sont de deux types. Les Châteaux sont protégés par des murs solides impénétrables à l'Artillerie. Une simple Position Renforcée (Improved Position – IP) faite de troncs et de poutres pouvait être établie en quelques heures.

Une redoute enterrée plus élaborée pouvait prendre plus d'une journée.

15.1 Règle Générale

15.11) ZdC : Les ZdC s'étendent vers l'extérieur mais pas vers l'intérieur des Places Fortifiées – les unités adjacentes doivent

attaquer les unités ennemies à l'intérieur des Places Fortifiées. Une unité pénétrant dans une Place Fortifiée adjacente à une Unité de Combat ennemie doit cesser son mouvement.

15.12) Attaque : Les unités dans les Places Fortifiées ne sont pas obligées d'attaquer, mais si elles choisissent de le faire toutes les unités ennemies adjacentes doivent être attaquées par une unité amie.

15.13) Avance et Retraite : Les unités peuvent avancer après Combat dans les Places Fortifiées. La retraite dans une Place Fortifiée occupée est autorisée (15.21).

15.14) Charges de Cavalerie : Les Charges de Cavalerie contre les Places Fortifiées sont interdites.

15.15) Bonus d'Armes Combinées : Lorsqu'il attaque une Place Fortifiée, l'attaquant ne reçoit *aucun* bonus d'Armes Combinées.

15.2 Châteaux

15.21) Empilement : Un Château perd ses Effets de Combat si l'hexagone contient plus de deux unités d'Infanterie en défense ; ou contient des unités d'Artillerie, de Cavalerie, ou de Train. Tous les Effets de Combat du Château sont annulés aussi longtemps que ces unités y restent (4.2, 11.1F, 11.2, 13.33, 14.22). Les Effets éventuels pour les Villes restent applicables

15.22) Défense : Lorsque les unités en défense occupent un Château, les résultats « Dr », « Dr2 », « Dr3 », et « Dr4 » de la TRC sont traités comme « Choc ». Ceci ne s'applique pas si les unités défendant le Château sont démoralisées, ou si un résultat « Retraite » est obtenu dans la Table des Chocs.

15.23) Bombardement : Les unités d'Artillerie ne bombardent jamais les Châteaux. Elles peuvent effectuer des attaques au contact ordinaires.

15.3 Positions Renforcées

15.31) Défense : Les Forces de Combat de toutes les unités défendant une Position Renforcée achevée sont doublées. Si une Position Renforcée est établie dans une Ville, tous les Effets de Combat de la Position Renforcée et de la Ville s'appliquent.

15.32) Procédure de construction : L'hexagone de construction doit contenir au moins deux unités d'Infanterie ne s'étant pas déplacées pendant la présente Phase de Mouvement. Dans un hexagone de Ville seulement 2 PF d'Infanterie sont nécessaires. La construction n'est pas permise pendant le Gel, la Neige, les Tempêtes de Neige, ou pendant les Phases de Marche de Nuit, dans les Châteaux ou les hexagones de Marais. Effectuez un jet de dé et consultez la table ci-dessous à la fin de la Phase de Mouvement. Si l'Infanterie quitte une Position Renforcée en cours de construction, retirez le Marqueur « En Construction » (Construct). A l'achèvement de la construction le Marqueur « Position Renforcée » n'est jamais retiré (même en cas d'inoccupation) et la position peut être utilisée par les deux côtés.

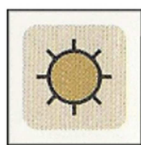
15.33) Table de Construction : Jetez 1d6

Dé Résultat

1	Construction achevée (Marqueur inversé)
2-6	En construction – jetez à nouveau le dé au prochain Tour. Une Position Renforcée en construction n'a aucun effet.



En Construction



Position Renforcée

16.0 VEDETTES

Chaque Vedette est un régiment d'environ 500 hommes, éclaté en patrouilles de 50 hommes qui se dispersent pour couvrir un espace étendu. Ces patrouilles très rapides étaient utilisées comme écran à une armée contre les reconnaissances ennemies, pour procéder à leurs propres reconnaissances, et pour protéger les flancs des Unités de Combat.

16.1 Eclatement et rassemblement des Vedettes

Une unité peut générer un nombre d'unités de Vedette (éclaireurs) égal à son Nombre de Vedettes (1.42).

16.11) Création des Vedettes : Uniquement lors du Segment de Réorganisation, toute unité de Cavalerie Légère (LC) à Force maximale peut déployer ses unités de Vedette correspondantes sur la carte. Chaque unité-mère à Force maximale possède un chiffre (dans un cercle) indiquant le nombre de Vedettes disponibles pour cette unité. Le Joueur en Phase retire l'unité « LC » de la carte et la remplace par les Vedettes. L'unité « LC » est placée dans le Compartiment de Conservation à Force Maximale (Full Strength Holding Box). Les Vedettes peuvent se déplacer pendant le Tour où elles ont été créées. Les unités à Force réduite ne peuvent pas créer de Vedettes.

Exemple : La brigade de Cavalerie de Marulaz présente un « 4 » dans un cercle ④. Elle possède quatre Vedettes avec l'Identifiant correspondant.

16.12) Recomposition des unités de Cavalerie Légère : Pour recombiner des Vedettes en une unité « LC » dépensez juste le coût de 1 PM prévu pour l'empilement. Retirez immédiatement les Vedettes empilées si la pile n'est pas dans une ZdCE et remplacez les par l'unité-mère. L'unité-mère peut continuer à se déplacer en dépensant les PM restant aux Vedettes, et est commandée si au moins une de ses Vedettes était commandée. Les Vedettes de toute unité « LC » contenant 4 Vedettes ou plus peuvent s'empiler pour recomposition immédiate.

NOTE : L'Identifiant des unités de Vedette peut être ignorée. Le nombre adéquat de Vedettes peut se combiner librement pour recomposer toute unité « LC » disponible.

16.13) Création de Vedettes depuis des unités mixtes : Les unités d'Infanterie à Force maximale ayant un nombre de Vedettes peuvent également créer des Vedettes pendant le Segment de Réorganisation. Retournez le pion face réduite apparente, puis déployez la ou les Vedettes dans le même hexagone. Ce genre d'unité mixte peut être retournée à nouveau face Force maximale apparente en l'empilant avec le même nombre de Vedettes amies (pas dans une ZdCE) et en retirant les Vedettes de la carte pendant la Phase de Mouvement.

16.14) Corps d'origine des Vedettes [Règle optionnelle] : Une Vedette ne peut pas être utilisée pour recomposer une unité d'une formation différente, seulement une unité de sa formation d'origine.

16.2 Propriétés des Vedettes

16.21) Mouvement : Les Vedettes se déplacent comme la Cavalerie et doivent être commandées ou réussir leur test d'initiative pour se déplacer.

Les Vedettes dépensent toujours le coût prévu lorsqu'elles se déplacent sur Route mais ignorent les restrictions du Mouvement de Route et sont ignorées par les unités amies en Mouvement de Route.

16.22) Empilement : Un maximum de 3 Vedettes peuvent occuper le même hexagone. *EXCEPTION* (16.12).

16.23) Refoulement : Les Vedettes ne peuvent tenter de Refoulement. Les Refoulements contre les Vedettes réussissent toujours.

16.24) Combat : Les Vedettes sont des unités non Combattantes – elles ne peuvent ni attaquer ni défendre. Les Vedettes ne comptent pas pour les Armes Combinées. Les Vedettes empilées avec des

Unités de Combat amies sont soumises aux résultats de Combat s'appliquant à la pile. Les Vedettes éliminées peuvent retourner en jeu par la réorganisation (22.25).

16.25) ZdC et Retraite : Les Vedettes exercent des ZdC, mais qui ne bloquent pas les retraites ennemies – les unités peuvent retraire dans la ZdC d'une Vedette ennemie. Les unités ennemies en retraite peuvent, si nécessaire, déplacer les Vedettes amies.

16.26) Retraite avant Combat : Toute Vedette, quel que soit son camp, qui n'est pas empilée avec une Unité de Combat amie doit retraire d'un ou deux hexagones pendant l'Etape de Retraite de Cavalerie (10.2). Si elle ne peut pas effectuer de retraite, elle est éliminée (12.34). Les Vedettes ne peuvent pas empêcher des Forces ennemies d'effectuer une Retraite avant Combat.

17.0 RAVITAILLEMENT

17.1 Segment de Ravitaillement

Le Joueur en Phase doit déterminer si chaque Unité de Combat amie est ravitaillée ou non pendant le Segment de Ravitaillement de chaque Tour où la Météo est testée (23.12, 2.1/B-1). Les unités non ravitaillées reçoivent un Marqueur « Non Ravitaillé » (*Out of Supply*) et restent non ravitaillées jusqu'au prochain Tour.

17.2 Effets du non ravitaillement

Les unités non ravitaillées souffrent des Effets de la Démoralisation (21.2) mais ces effets ne sont pas cumulatifs.

17.3 Ravitaillement automatique

Tous les renforts lors de leur Tour d'entrée, et toutes les unités sur la carte au début d'un scénario, sont automatiquement ravitaillées jusqu'au prochain Tour où la Météo est testée.

17.4 Lignes de Ravitaillement

17.41) Tracé d'une Ligne de Ravitaillement : Une Unité de Combat est ravitaillée si elle peut tracer une Branche (17.42) de 14 hexagones de longueur au plus (sans compter l'hexagone de l'unité) :

- *directement à une Source de Ravitaillement amie (17.5) ; ou*
- *au Train de Bagages de sa propre Formation situé sur un hexagone de Route ou de Sentier sur un Tronc (17.43) ; ou*
- *à n'importe quel Train de Bagage ami situé sur un hexagone de Route ou de Sentier sur un Tronc. Une seule pile appartenant à une Formation différente peut se relier à chaque Train de Bagages.*

17.42) Branche : La Branche de Ravitaillement (uniquement) peut traverser tous types de Terrains sauf les bords d'hexagone de Lacs ou de Rivières (à moins que le bord d'hexagone ne soit gelé ou traversé par un Pont ou un Pont de Bateaux non endommagé). Chaque hexagone compte pour un, avec un maximum de 14 hexagones.

17.43) Tronc : Un Tronc peut inclure un nombre quelconque d'hexagones de Routes et/ou de Sentiers connectés entre eux et conduisant à une Source de Ravitaillement amie.

17.44) Blocage des Lignes de Ravitaillement : Les Branches et les Troncs sont bloqués par la présence physique d'Unités de Combat ennemies et de Vedettes. Les ZdCE ne bloquent pas les Lignes de Ravitaillement.

17.5 Hexagone Source de Ravitaillement :

Chaque camp possède des hexagones Sources de Ravitaillement indiqués sur la carte par un symbole de Ravitaillement avec une lettre code inscrite :

C = Coalition, A = Autriche, F = France, P = Prusse, R = Russie



Ravitaillement
français

18.0 TRAINS DE BAGAGES ET DE BATEAUX

Il y a deux types d'unités du Train : les Trains de Bateaux et les Trains de Bagages. Les Trains de Bagages sont importants pour le Ravitaillement ; les Trains de Bateaux permettent d'établir des Ponts temporaires. Les pions de Trains de Bateaux ont un symbole de Pont de Bateaux déployé au verso.

18.1 Propriétés communes aux deux Trains

(18.11) Mouvement : Les Trains se déplacent automatiquement – ils sont toujours commandés. Les Trains ont une Capacité de Mouvement de 4 PM, et dépensent les coûts de la Cavalerie pour le Mouvement. Pendant les Tours de Boue, d'Orage, de Tempête de Neige, les coûts de Mouvement des unités du Train sont doublés pour tous les types de Terrains.

(18.12) Restrictions au Mouvement : Les Trains subissent les restrictions de Mouvement suivantes :

- *ils ne peuvent pas entrer dans des hexagones de Pente sauf par des Routes ou Sentiers.*
- *ils ne peuvent pas s'empiler.*
- *ils ne peuvent pas pénétrer dans une ZdCE.*
- *les Trains de Bagages ne peuvent pas traverser les Rivières (même gelées) ailleurs qu'aux Franchissements et Ponts de Bateaux.*
- *Les Trains de Bagages (et les Lignes de Ravitaillement) ne peuvent pas traverser les Ponts endommagés (mais ils peuvent traverser les Ponts de Bateaux).*

(18.13) Trains et Combat : Les Trains n'ont pas de Force de Combat et ne peuvent ni défendre ni attaquer. Ils ne peuvent pas retraire avant Combat.

(18.14) Trains et ZdC : Les Trains n'ont pas de ZdC. Si un Train ou un Pont de Bateaux déployé se retrouve adjacent à une Unité de Combat ennemie il est immédiatement capturé ou détruit. Jetez 1d6 :

Dé	Train de Bateaux	Train de Bagages
1-3	capturé intact (18.35)	*capturé (18.23)
4-6	détruit	détruit

* Si une extrémité d'un Pont de Bateaux déployé est occupé par une unité du camp du pont, un jet de dé de 1 à 3 est considéré sans effet.

(18.15) Destruction des Trains: Les Trains détruits sont retirés du jeu (Compartiment UDE). Ils ne peuvent pas être récupérés.

18.16) Trains et décalage : Les Trains ne peuvent pas être décalés. Si l'hexagone occupé par l'unité du Train est le seul disponible pour l'unité ou la pile amie en retraite, l'unité du Train est détruite (Compartiment UPE) et l'unité ou la pile en retraite est éliminée (Compartiment UAR).

18.17) Trains et Formations : Les Trains de Bagages peuvent appartenir à des Formations spécifiques comme indiqué sur leur pion. Les Trains de Bateaux n'appartiennent à aucune Formation.

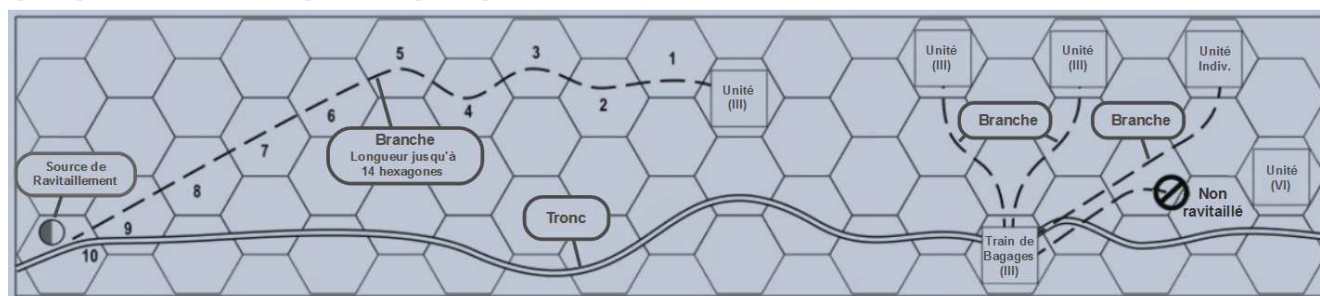
18.2 Trains de Bagages

Chaque Train de Bagages représente environs 100 chariots. Un Train de Bagages sert à prolonger la Ligne de Ravitaillement d'une unité.

(18.21) Ravitaillement : La plupart des Trains de Bagages appartiennent à des formations spécifiques ainsi qu'indiqué. Certains Trains de Bagages sont génériques pour un camp donné. Chaque Train de Bagages de Corps peut fournir le Ravitaillement à toutes les unités

de sa formation à portée et à une pile d'unités d'une autre formation. Toutefois, toute formation ou unité individuelle sans pion de Bagages spécifique (non fourni dans la planche de pions) peut tracer sa Ligne

de Ravitaillement vers tout Train de Bagages ami, chaque pile vers un Train de Bagages différent.



(18.22) Bagage perdu : Si le Train de Bagages d'une Formation est détruit ou hors carte, une seule pile de cette Formation peut tracer une Ligne de Ravitaillement vers un autre Train de Bagages ami.

(18.23) Bagage capturé : Un Train de Bagages capturé est détruit (Compartiment UDE). Deux PV sont alloués au camp ayant capturé un Train de Bagages. Si une unité ou une pile non ravitaillée capture un Train de Bagages ennemi, toutes les unités du camp ayant effectué la capture et adjacentes au Train retirent leurs Marqueurs « Non Ravitaillé ».

18.3 Ponts de bateaux

Les Ponts de Bateaux peuvent être déployés à travers les côtés d'hexagones de Rivières ou Ruisseaux.

(18.31) Déploiement des Ponts de Bateaux : Pendant la Phase de Mouvement amie, le Joueur en Phase peut déployer un Pont de Bateaux en retournant le pion sur un côté d'hexagone adjacent de manière à ce qu'il soit centré par rapport aux deux hexagones concernés. Il n'y a pas de coût en PM pour le déploiement. Aucune unité amie ou ennemie ne peut traverser un Pont de Bateaux avant le Tour du Joueur ami suivant le déploiement.

(18.32) Restrictions au déploiement : Un Pont de Bateaux ne peut pas être déployé :

- s'il empièterait sur un hexagone occupé par une unité ennemie, mais il peut être déployé dans une ZdCE ;
- si une de ses extrémités se situerait sur un hexagone de pente, sauf s'il y a une Route ou un Sentier dans l'hexagone (18.12) ;
- pendant une Tempête de Neige, ou en cas de Gel ou de Neige ;
- si le Train de Bateaux est en Mouvement de Route (7.51).

(18.33) Coût de franchissement : Les Unités de Combat n'étant pas en Mouvement de Route dépensent les PM suivants pour traverser un Pont de Bateaux :

- +1 PM pour traverser un ruisseau ;
- +2 PM pour traverser une Rivière ;
- +0 PM pour traverser si le Pont de Bateaux est déployé à l'emplacement d'un Franchissement existant ou d'un autre Pont de Bateaux.

Les unités en Mouvement de Route, les Chefs, les Vedettes ne dépensent pas de PM supplémentaire pour traverser les Ponts de Bateaux. Les Trains doivent dépenser les PM supplémentaires ci-après pour les Rivières (+2) ou les ruisseaux (+1)..

(18.34) Reformation d'un Pont de Bateaux : Un Pont de Bateaux peut être reformé en Train de Bateaux pendant le Segment de Commandement ami en retournant le pion côté haquet apparent sur un des deux hexagones adjacents au choix (vous pouvez reformer sur une berge si l'autre berge est dans une ZdCE). Les Trains de Bateaux sont reformés à l'Etape "e" du Segment de Commandement. Un Pont de Bateaux ne peut

pas être traversé dans le Tour où il est reformé en Train de Bateaux. Un Train de Bateaux *peut* se déplacer dans le Tour où il est reformé, mais il ne peut pas se redéployer avant le Tour suivant.

(18.35) Trains et Ponts de Bateaux capturés : Les Chefs, les Vedettes, et les Unités de Combat peuvent se déplacer, avancer après Combat, retraiter à travers un Pont de Bateaux ennemi intact. Un Pont de Bateaux capturé peut être reformé en Train de Bateaux et continuer à être utilisé par le Joueur l'ayant capturé.

19.0 RENFORTS

19.1 Règle générale

Les Renforts entrent en jeu dans le Tour et dans l'hexagone indiqués par l'Information sur le Scénario et/ou la PST. Les Renforts entrent pendant le Segment de Mouvement commandé ami et peuvent se déplacer et engager sans restriction pendant leur Tour d'entrée. Les Renforts peuvent être placés sous Ordre de Marche dans leur Tour d'entrée à la discrétion du Joueur (20.3). Les Renforts entrent masqués (8.0). Les Renforts sont commandés lors de leur Tour d'entrée et ravitaillés jusqu'au prochain Test de Ravitaillement. Une unité de Cavalerie légère peut entrer soit en tant qu'Unité de Combat soit déployée en Vedettes.

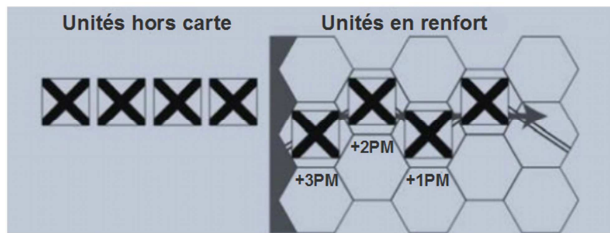
19.2 Empilement et Mouvement de Route

(19.21) Empilement : Lorsqu'il est prévu que plus d'une Unité de Combat arrive dans le même hexagone d'entrée dans le même tour, celles-ci peuvent entrer empilées dans les limites d'empilement. Si plus d'unités arrivent que la limite d'empilement dans l'hexagone, chaque pile consécutive entre dans le même hexagone et le même tour, pour un coût en PM égal à celui de sa pile plus celui des piles l'ayant précédé.

(19.22) Mouvement de Route : Les Renforts peuvent aussi entrer sur la carte en Mouvement de Marche (non empilés), avec un hexagone libre entre chaque unité entrant. Dans ce cas la première unité arrivant dépense le coût en PM pour la Route au premier hexagone d'entrée. Chaque unité ou pile arrivant ensuite sur cet hexagone à ce tour dépense 1 PM supplémentaire. De plus, sauf indication contraire du scénario, un Commandant de Formation entre avec la première pile de sa formation, et le Train de Bagages de la Formation entre en dernier après la dernière unité de cette Formation.

(19.23) Piles en excès : Les piles n'ayant pas assez de Points de Mouvement pour entrer doivent attendre hors de la carte jusqu'au Tour

suivant. Les piles en excès d'une Formation seront commandées lorsqu'elles entreranno.



EXEMPLE : La deuxième pile à entrer dépensera un MP de plus ; la troisième, deux MP supplémentaires (19.23)

19.3 Changement d'entrée des Renforts

(19.31) Hexagone d'entrée bloqué : Si l'hexagone d'entrée est occupé par une Unité de Combat amie ou ennemie ou dans une ZdCE, les Renforts peuvent entrer dans l'hexagone le plus proche de l'hexagone d'entrée initial et libre d'Unité de Combat et de ZdCE.

(19.32) Report volontaire : Les Joueurs peuvent volontairement reporter l'entrée de leurs Renforts. Toutefois, aucun autre Renfort prévu ne peut pénétrer dans l'hexagone d'entrée jusqu'à ce que les Renforts reportés ne soient entrés sur la carte (les Renforts suivants peuvent entrer dans le même Tour ou les Tours suivants). Une partie d'une Force en Renfort ne peut être reportée. Soit toutes les unités prévues en Renfort pour un hexagone donné entrent sur la carte, soit aucune.

19.4 Renforts du Premier Jour

Les Renforts à l'Approche de la Bataille entrent en jeu le Premier Jour. Ces unités sont en général sur la carte lors du placement le Jour de la Bataille.

19.5 Renforts possibles

Les Renforts possibles sont des Forces qui auraient pu intervenir. Leur entrée dépend du Jeu des Cartes-événements. Les renforts possibles apparaissent dans l'ordre de priorité défini dans l'Information sur le Scénario.

20.0 ORDRES DE MARCHÉ

Les Ordres étaient portés par des estafettes montées sur des chevaux rapides, normalement de nuit, aux Officiers au-delà du Rayon de Commandement.

20.1 Règle générale

Un Ordre de Marche permet à une Force (une simple pile ou toutes les unités commandées d'une Formation) de se déplacer pendant chaque Segment de Mouvement Commandé ami où l'ordre est effectif (y compris pendant les Phases de Marche de Nuit) indépendamment du Rayon de Commandement. Toutes les unités sous Ordre de Marche sont considérées commandées. Une Force peut recevoir un Ordre de Marche si :

- c'est un Renfort(20.3) ;
- c'est une Force sélectionnée de nuit (20.4) ou
- c'est une Force sélectionnée pour un Ordre de Marche au début du jeu (une fois par partie) si ce camp possède un Commandant sur la carte.

20.2 Procédure des Ordres de Marche

(20.21) Indication de l'Hexagone Objectif : Le Joueur doit indiquer en secret l'Hexagone Objectif sur une feuille d'Ordres lorsque l'Ordre de Marche est donné. Cet objectif doit être révélé au Joueur adverse au moment où une unité d'Infanterie de cette Force l'atteint. L'objectif peut être tout hexagone de Ville ou de Pont sur la carte. Pour chaque Force sous Ordre de Marche, le Joueur doit indiquer le nom de

l'Officier ou de l'unité individuelle concernés. Une Force ne peut recevoir qu'un objectif à la fois. Dans une Ville s'étendant sur plusieurs hexagones, n'importe quel hexagone de la Ville peut être l'objectif.

(20.22) Restrictions au Mouvement sous Ordre de Marche : La Force doit se déplacer à chaque Tour à la vitesse de son élément le plus lent, jusqu'à ce qu'elle atteigne son objectif ou que l'Ordre de Marche soit retirée (20.23). Les unités sous Ordre de Marche doivent prendre le plus court chemin (en termes de PM) pour atteindre l'Hexagone Objectif. Une Force sous Ordre de Marche n'est pas tenue d'utiliser la Marche sur Route. Lors du tour où une Force atteint son objectif, elle peut continuer à se déplacer dans la limite de sa Capacité de Mouvement ; l'Ordre de Marche est ensuite enlevé et n'a plus d'effet.

(20.23) Retrait de l'Ordre de Marche : Une Force voit son Ordre de Marche retiré :

- quand elle atteint son Hexagone Objectif ;
- quand elle devient adjacente à une unité ou à une vedette ennemies ;
- sur action du Joueur, si la Force est placée en statut "Commandé" par un Chef pendant n'importe quelle Phase de Commandement amie. Un Officier testant son initiative **peut** retirer un Ordre de Marche.

NOTE : Si un Commandant place une unité individuelle en statut "Commandé", l'Ordre de Marche est conservé pour le reste de la Formation.

(20.24) Ordres de Marche planifiés (jeu avec Cartes-événements seulement) : Une Force sous Ordre de Marche planifié au début de la partie et soumise à une Carte-événement de Départ Tardif ne peut pas voir son Ordre de Marche retiré jusqu'à ce que le Chef s'éveille. Jusqu'alors le Chef se déplace avec les unités de sa Formation.

20.3 Ordres de Marche aux Renforts

Une Force en Renfort peut recevoir un Ordre de Marche (ou plusieurs Ordres de Marche différents) dans le Tour de son entrée sur la carte, même si son arrivée est retardée indéfiniment par le Joueur. Le nombre de Forces en Renfort pouvant être placées sous Ordre de Marche dans un Tour est seulement limitée par le nombre de Forces en Renfort arrivant à ce Tour.

20.4 Ordres de Marche de Nuit

(20.41) Déplacement des unités sous Ordres de Marche de Nuit : La Capacité de Mouvement d'une Force sous Ordre de Marche de Nuit est de 2 PM pour l'Infanterie et 3 PM pour la Cavalerie. Les Forces sous Ordre de Marche sont les seules pouvant se déplacer pendant les Phases de Marche de Nuit.

(20.42) Changement des Ordres de Marche de Nuit : Une pile ou Formation sur la carte peut recevoir un Ordre de Marche pendant la Phase de Répartition des Ordres de Marche de Nuit, quelques soient les restrictions de Rayon de Commandement. Il n'est pas besoin que les unités soient commandées pour un Ordre de Marche de Nuit. Cet Ordre de Marche prend effet au premier Tour de Jour de la journée suivante (2.2B). Sinon, le Joueur peut changer l'Hexagone Objectif de l'Ordre de Marche d'une de ses Forces, mais ceci compte comme le « seul » Ordre de Marche autorisé.

20.5 Ordre de Retraite Générale

(20.51) L'Ordre de Retraite Générale diffère d'un Ordre de Marche normal de la manière suivante :

- Tous les Chefs et les unités amis sont considérés comme ayant reçu l'ordre – y compris les unités non commandées ;
- l'Hexagone Objectif d'une unité donnée est la Source de Ravitaillement amie la plus proche et sous contrôle ami, en traçant une ligne ainsi que défini dans les Règles de Ravitaillement

(17.41), ou bien un hexagone spécifié dans les Instructions du Scénario ;

- l'ordre peut être transmis pendant le Segment de Commandement ami de tout Tour de jour, ou au début de la Phase de Répartition des Ordres de Marche (Tour de fin de nuit) et prend effet immédiatement ;
- l'ordre peut être annulé au choix du Joueur l'ayant émis, après avoir été en effet pendant un Tour, pour toute Force **non démoralisée**, et celle-ci peut manœuvrer librement ;
- ajoutez un (+1) au jet de dé pour la Réorganisation des Forces démoralisées dans le Tour où la Retraite Générale est ordonnée.
- Les Renforts entrent normalement.
- L'ordre ne peut être émis qu'une fois par partie, sauf avec les Cartes-événements ; une nouvelle Retraite Générale peut être déclarée pour chaque Carte-événement.
- Les unités doivent rester sous Ordre de Marche au moins un Tour, sauf si elles ne viennent en contact (adjacentes) avec l'Ennemi.
- Toutes les unités se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente dans leur Force (20.22).

EXCEPTION : Les unités non démoralisées passant un Test d'Initiative peuvent se désengager de l'Ordre de Retraite Générale et manœuvrer librement (car ayant déjà réussi l'Initiative) dans le Segment de Mouvement d'Initiative suivant.

- Le texte de la Carte-événement de Retraite Générale (N° 9) fait partie de la règle de Retraite Générale ; les unités peuvent se désengager pendant le tour en cours.

(20.52) Sortie de la carte : Quand les unités sous Ordre de Retraite Générale atteignent effectivement les hexagones de bord de carte constituant le ou les objectifs de l'ordre, toutes, certaines ou aucune de ces unités peuvent quitter la carte. L'ordre est annulé pour les unités ayant atteint leur objectif et restant sur la carte.

21.0 DEMORALISATION

Les unités peuvent devenir démoralisées (1) si leur Formation atteint son Seuil de Démoralisation en raison des pertes, (2) si l'unité est non ravitaillée (17.2), ou (3) si elle quitte un Ordre de Marche (20.23).

21.1 Seuils de Démoralisation

Chaque Joueur possède un Tableau de Suivi des Pertes (CASUALTY RECORD TRACK) pour enregistrer les pertes amies. Lorsque la première Unité de Combat d'une Formation est éliminée, cette unité devient le "Marqueur de Niveau des Pertes" pour cette Formation (21.3). Au fur et à mesure que des unités sont éliminées, le Joueur concerné utilise ce Marqueur pour enregistrer les PF perdus en le déplaçant sur le Tableau d'un nombre de cases égal à la Force de Combat **entière** de chaque unité éliminée. Une Formation devient démoralisée dès que son Marqueur de Niveau de Pertes atteint ou dépasse son Seuil de Démoralisation (la case contenant sa Désignation sur le Tableau de Suivi des Pertes). Placez un Marqueur « Démoralisé » sur l'Officier commandant cette Formation.

NOTE : Les Formations avec moins de trois unités présentes à la bataille peuvent seulement être démoralisées par absence de Ravitaillement.

21.2 Effets de la Démoralisation

La Démoralisation a les effets suivants :

Initiative : La Valeur d'Initiative des Officiers et des Unités de Combat est diminuée de un (1) à chaque fois qu'il y est fait référence - **EXCEPTION :** Récupération (22.12).

Mouvement : La Démoralisation n'a aucun effet sur le Mouvement. Les Chefs et les Unités de Combat peuvent utiliser le Mouvement de Route et peuvent recevoir des Ordres de Marche.

Combat : Les unités démoralisées ne peuvent pas faire d'Avance après Combat. La Cavalerie démoralisée ne peut pas charger. Les unités démoralisées dans les Châteaux ne reçoivent pas les avantages décrits en 15.4.

Retirez les Marqueurs de Démoralisation des unités venant d'être éliminées.

Bombardement : Les unités démoralisées peuvent retraiter d'un hexagone sur un résultat 1R (13.38).

Réorganisation : Le Joueur en Phase doit effectuer un jet de dé pour chaque unité d'une Formation démoralisée (22.23-3). Si le résultat est « 5 » ou « 6 » l'unité est définitivement éliminée (UDE). Ajoutez « +1 » au jet de dé si un Ordre de Retraite Générale doit être émis dans la Phase de Mouvement suivante (20.51).

EXCEPTION : Les troupes des alliés mineurs de la France doivent à la place passer un Test d'Initiative normal. S'il échoue l'unité est définitivement éliminée (également 20.51-4).

Les alliés mineurs de la France comprennent les Hollandais, les Saxons, les Wurtembergeois, les Bavares, les Westphaliens, les Badois, les Hessois, les Italiens, les Suisses, les Portugais, les Croates, et tous les autres, sauf les Français et les Polonais.

21.3 Ralliement après Démoralisation

Lorsqu'une Unité de Combat éliminée est réorganisée (22.2) le Marqueur de Niveau de Pertes de cette Formation est réduit d'un montant égal à la Force de Combat intégrale (non réduite) de cette unité. Si l'unité est ensuite éliminée une seconde fois le Marqueur de Niveau de Pertes doit être augmenté du même montant (la Force de Combat intégrale de l'unité). A l'instant où le Marqueur de Niveau de Pertes pour cette Formation passe en dessous de son Seuil de Démoralisation, la Formation n'est plus démoralisée et le Marqueur de Démoralisation est enlevé du Jeu. Dès que toutes les autres unités d'une Formation ont été récupérées, l'unité ayant été utilisées comme Marqueur de Niveau de Pertes (21.1) est disponible pour être réorganisée.

NOTE : Aussi longtemps qu'une unité survit à Force réduite, la différence entre sa Force intégrale et sa Force réduite ne compte pas pour la Démoralisation ou pour les Points de Victoire.

21.4 Démoralisation et Ravitaillement

Les Unités de Combat non ravitaillées souffrent des effets de la Démoralisation. Les Unités de Combat non ravitaillées reçoivent un Marqueur « Non Ravitaillé » et effectuent leur Ralliement après Démoralisation pendant le Tour où leur Ligne de Ravitaillement est rétablie. Il n'y a pas d'effet additionnel pour les unités non ravitaillées devenant démoralisées suite aux Pertes au Combat.

21.5 Démoralisation et Ordres de Marche

A la fin d'un Tour de Joueur ami, sans qu'il soit besoin d'un jet de dé, retirez les Marqueurs de Démoralisation de toutes les unités devenues démoralisées lorsqu'elles se sont retirées d'un Ordre de Marche à ce Tour.

22.0 RECUPERATION ET REORGANISATION

Les unités éliminées peuvent être réorganisées avec une Force réduite.

22.1 Récupération

(22.11) Règle Générale : La Récupération correspond au transfert d'une Unité de Combat depuis le Compartiment UAR - Unités en Attente de Récupération - vers la Section « Récupéré ».

(22.12) Segment de Récupération : A chaque Tour où la Météo est testée, les Tours de Joueurs incluent un Segment de Récupération (2.1/B2). Pendant le Segment de Récupération, le Joueur en Phase effectue un Test d'Initiative pour chaque unité présente dans le Compartiment « En Attente de Récupération ». Le Test d'Initiative est réussi si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à la Valeur d'Initiative indiquée sur le pion de l'unité.

- **SI SUCCES :** Le pion est retourné face réduite apparente et déposé dans le Compartiment « Récupéré ».
- **SI ECHEC :** Le pion reste dans le Compartiment « En Attente de Récupération ». Recommencez le Test au prochain Segment de Récupération.

(22.13) Récupération automatique de Nuit : Au commencement du Segment de Récupération ami du Tour de Fin de Nuit, le Joueur en Phase transfère TOUTES ses Unités de Combat encore présente dans le Compartiment « En Attente de Récupération » vers le Compartiment « Récupéré » avec leur Force réduite.

22.2 Réorganisation

(22.21) Règle Générale : La Réorganisation correspond au retour sur la carte des Unités de Combat (à Force réduite) depuis la Section « Récupéré » de l'UAR.

(22.22) Procédure : La Réorganisation se déroule pendant le Segment de Réorganisation ami. Toutes les unités de la Section « Récupéré » de l'UAR peuvent être placées sur la carte sous réserve de la disponibilité des Chefs nécessaires pour les ramener toutes. Chaque Chef concerné peut ramener deux unités (et jusqu'à 3 Vedettes) depuis la Section « Récupéré ». Les unités sont placées dans l'hexagone où se trouve le Chef. Si le placement d'Unités de Combat réorganisées dans l'hexagone du Chef implique un dépassement de la limite d'empilement, les unités déjà présentes peuvent être décalées.

(22.23) Restrictions et Pénalités : La Réorganisation peut avoir lieu sur n'importe quel Terrain, avec les restrictions suivantes :

- *Un Chef situé dans une ZdCE ne peut pas effectuer de Réorganisation.*
- *Un Officier peut réorganiser seulement les unités de sa Formation. Un Commandant peut réorganiser les unités de toute Formation amie dont l'Officier est dans le Rayon de Commandement de ce Commandant.*
- *Les unités appartenant à une Formation démoralisée risquent l'élimination lorsqu'elles sont réorganisées (21.2).*

(22.24) Officiers et Réorganisation : Un Officier n'a pas besoin d'être commandé pour ordonner une Réorganisation. Un Officier qui tente une Réorganisation reçoit un Marqueur « Non Commandé » jusqu'au Segment de Réorganisation ami du prochain Tour de Jeu. EXCEPTION : La Réorganisation des Vedettes ne nécessite pas de Marqueur « Non Commandé ». Les Officiers ayant ce Marqueur ne

font plus partie de la Chaîne de Commandement pour le reste du Tour, même si la Réorganisation échoue. Les Commandants et Commandant-Officiers ne reçoivent pas de Marqueur « Non Commandé » lorsqu'ils effectuent une Réorganisation.

(22.25) Vedettes et Réorganisation : Lorsqu'une Vedette est éliminée au Combat (16.24), placez la dans la Section « En Attente de Récupération » de l'UAR. Si une Vedette est éliminée pendant une reconnaissance elle est immédiatement placée dans le Compartiment de l'UAR spécifiée par la Table des Reconnaissances. Les unités LC à Force réduite n'ont pas de nombre de Vedettes. Elles ne peuvent pas déployer de Vedette une fois réduites.

23.0 METEO

23.1 Procédure

(23.11) Jet de dé pour les Conditions Météorologiques : Le Premier Joueur débute chaque journée par un jet de dé sur la Table Météorologique (adaptée à la bataille jouée) afin de déterminer la Météo initiale. Le résultat s'applique immédiatement.

(23.12) Jet de dé pour la durée de la Météo : Effectuez un nouveau jet de dé sur « Changement de Météo » et ajoutez le résultat au jet de dé pour la Météo initiale afin de déterminer le nombre de Tours pendant lequel les conditions météo resteront applicables. Répétez ces deux jets de dé à chaque changement de Météo. (Dans certaines parties la durée est précisée.)

(23.13) Effets de la Météo : Ainsi qu'indiqué dans le tableau ci-après, les effets de la météo sont les suivants :

- **LdV réduite :** Ligne de Vue réduite à 1 hex. Les unités ne peuvent voir que dans l'hex adjacent.
- **Bombardement :** Interdit. MJD -2 = Appliquez un MJD de -2 à tous les jets de dé de Bombardement d'Artillerie pendant la Boue.
- **Déploiement des Ponts de Bateaux :** Non = Ne peuvent être déployés
- **Construction des Positions Renforcées :** Non = Ne peuvent être construites
- **Jets de dés pour les Charges :** MJD de +1 pour toutes les Charges de Cavalerie.
- **Rivières, Lacs :** Gelés = Traités comme des Ruisseaux.
- **Force réduite (arrondi par défaut) :** En attaque et en défense. La Force de Combat de l'Artillerie est réduite seulement pour les combats au contact.
- **Coût du Mouvement :** Coût en PM doublé pour les unités du Train et d'Artillerie.
- **Résultats de Combat Ar* :** Traités comme Choc (Sk).

(23.14) Météo et LdV de Nuit : Si la Météo du dernier Tour de Jeu de Jour était « Orage » ou « Boue », la Météo de Nuit est « Boue », sinon la Météo est « Bonne ». La LdV de Nuit est réduite à 1 hexagone.

(23.15) Feu : Les unités peuvent se déplacer, effectuer des Retraites, des Refoulements, utiliser le Mouvement de Route, pour traverser, sans s'arrêter, un hex en Feu. La ligne de Commandement peut passer à travers un hex en Feu. La survenance de la Pluie ou d'un Orage met immédiatement fin au Feu.

(23.16) Orages : Les Orages ne durent que pendant la première heure suivant le jet de dé. La Météo des deux Tours suivants est « Pluie » plus « Boue ».

Conditions Météorologiques	Action								
	LdV	Bombardement	Déploiement de Ponts de Bateaux	Construction de Positions renforcées	Jet de dé pour les Charges	Rivières, Lacs	Réduction de Force	Coût du Mouvement	Résultat Ar*
Neige	Hex. adjacent	Interdit	Non	Non	MJD +1	Gelés			
Tempête de Neige	Hex. adjacent	Interdit	Non	Non	MJD +1	Gelés	Infanterie x 0,75	Train, Artillerie x 2	Choc
Gel			Non	Non		Gelés			
Pluie	Hex. adjacent	Interdit					Artillerie x 0,75		
Orage	Hex. adjacent	Interdit			MJD +1		Artillerie x 0,75 Infanterie x 0,5	Train, Artillerie x 2	Choc
Boue		MJD - 2			Interdit		Artillerie x 0,5 (au contact)	Train, Artillerie x 2	
Brouillard	Hex. adjacent	Interdit							
Nuit	Hex. adjacent	Interdit			Interdit				
Chaleur		MJD - 1			MJD +1		Artillerie x 0,75		
Tempête de Poussière	Hex. adjacent	Interdit			MJD +1				Choc
Hex en Feu	Bloquée	Interdit	Non	Non	Interdit			+ 1 PM	Choc

Les Conditions Météorologiques varient de Partie en Partie et ne se cumulent pas avec les Effets du Terrain ; utilisez le plus défavorable applicable.

GLOSSAIRE

Pour avoir un bon aperçu général, lisez ce Chapitre en parallèle avec la Séquence de Jeu (2.0).

Ami : Les unités amies sont celles sous le contrôle d'un des Joueurs, les unités ennemies sont contrôlées par son adversaire. Les Forces de la Coalition peuvent inclure les Prussiens, Russes, Autrichiens, Suédois, Britanniques et d'autres unités. Les Forces amies du Joueur français comprennent les Français et les Polonais et, jusqu'en 1813, les Alliés Mineurs – Hollandais, Saxons, Wurtembergeois, Westphaliens, Badois, Hessois, Italiens, Suisses, Portugais, Croates, etc.

Armes combinées : Une Force attaquant avec de l'Infanterie, de la Cavalerie, et de l'Artillerie bénéficie d'un décalage du ratio de Combat d'une colonne vers la droite sur la TRC (11.2).

Artillerie : L'Artillerie dépense le coût de Mouvement de l'Infanterie alors que l'Artillerie à cheval dépense celui de la Cavalerie (7.22). Le coût du Mouvement pour l'Artillerie et l'Artillerie à cheval est doublé pendant les Tours de Boue, d'Orage, et de Tempête de Neige pour tous les types de Terrain.

Bombardement : Les unités d'Artillerie peuvent effectuer des Bombardements à 2 ou 3 hexagones de distance pendant la Phase de Bombardement en utilisant la Table des Bombardements (13.0).

Capacité de Mouvement : Nombre de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut dépenser pendant chaque Phase de Mouvement amie. Chaque hexagone de Terrain clair coûte 1 PM pour y pénétrer (7.2, 7.3).

Cavalerie : Unités de Combat montées comprenant la Cavalerie de Ligne, la Cavalerie Lourde [Heavy Cavalry - HC], et la Cavalerie Légère [Light Cavalry - LC] (16.0).

Charge de Cavalerie : Les unités de Cavalerie sauf la Cavalerie Légère (LC) peuvent effectuer des Charges de Cavalerie résolues selon la Table des Charges (14.0).

Chefs : Commandants et Officiers nécessaires pour commander vos forces.

Colonne : Comprend toutes les unités arrivant dans le même Tour ou à des Tours successifs au même endroit. Elles arrivent comme une file d'unités ou de piles (19.23). Sauf indication contraire, tous les supports du Corps (Artillerie non divisionnaire suivie par les Trains de Bagages) arrivent en queue de colonne.

Commandants : Chefs du plus haut niveau pouvant placer leurs subordonnés (Officiers et Unités de Combat) en Statut « Commandé » afin qu'ils puissent se déplacer (5.21).

Commandé : Une unité dans le Rayon de Commandement d'un Commandant, ou d'un Officier lui-même « Commandé ».

Commandement (Rayon de) : « Portée » de Commandement, c'est-à-dire la distance au-delà de laquelle un Chef ne peut plus placer de Forces en Statut « Commandé ». Le Rayon de Commandement des Commandants (4 hexagones) et des Officiers (3 hexagones) suit une ligne pouvant être tracée à travers les ZdCE si ces dernières sont occupées par des unités amies.

Commandement (Valeur de) : Le nombre de Formation *et* d'Unités de Combat individuelles qu'un Commandant peut placer en Statut « Commandé » à un instant donné (3.21).

Compartment « unités en Attente de Récupération » : Emplacement de stockage des Unités de Combat ayant été éliminées au Combat, et n'étant pas encore récupérées ou prêtes à être réorganisées (22.2).

Division : Trois unités appartenant à la même Division peuvent s'empiler à 3 par hexagone (3.22). L'identifiant de la Division est

utilisé pour le Placement Initial, et pour spécifier les renforts normaux et optionnels.

Encercler : Une unité est encerclée et ne peut pas retraire si tous les hexagones adjacents contiennent des unités ennemies, des ZdCE, ou du Terrain interdit.

Engager : Action de pénétrer dans une Zone de Contrôle Ennemie – ceci implique une attaque sur les unités ennemies adjacentes (4.4). L'Artillerie qui bombarde n'est pas « engagée ».

Force : a) une simple pile, ou b) une Formation, à l'exclusion de toute unité « Non Commandée ». Toute partie d'une Formation « Commandée » peut devenir une Force. Jeu avec Cartes-Événements « Mode » (24.55).

Force de Combat : Total des effectifs d'une unité quantifié en Points de Force (PF). Un PF représente entre 400 et 800 hommes.

Formation (Corps/Division) : Un groupe d'Unités de Combat avec un Officier partageant le même Identifiant de Formation repérée par un bandeau de couleur (5.22). Les Formations françaises sont des Corps, les Formations anglaises ou russes des Divisions.

Formation (Identifiant de) : Un Officier commande toutes les Unités de Combat partageant le même Identifiant de Formation. Cet Identifiant est en général composé de deux parties : Un nombre en chiffres romains, suivi d'une codification complémentaire (EXEMPLE : III/1 identifie le IIIème Corps/1ère Division).

Identifiant de Formation : cf. Formation (Identifiant de).

Initiative (Valeur d') : Utilisé pour déterminer si les Officiers et les unités peuvent se déplacer lorsqu'ils sont non commandés (6.3) et pour la Récupération (22.12). Utilisé également pour les Résultats de Choc.

Jets de dés : Utilisez un dé à six faces (1d6) pour tous les jets de dés.

Joueur en Phase : Joueur dont le Tour de Joueur est en cours.

Joueur non en Phase : Joueur dont ce n'est pas le Tour de Joueur (par opposition au Joueur en Phase)

Ligne de Ravitaillement : Une ligne faisant jusqu'à quatorze (14) hexagones consécutifs depuis une Unité de Combat jusqu'à 1) une Source de Ravitaillement, ou 2) un Train de Bagages sur une Route ou un Sentier, donc sur une suite d'hexagones de Route ou de Sentier jusqu'à une Source de Ravitaillement. Les 14 premiers hexagones de la Ligne de Ravitaillement sont appelés « Branche » et le reste, du Train de Bagages à la Source de Ravitaillement, le « Tronc » (17.4). Le Tronc peut s'étendre sur une distance illimitée jusqu'à une Source de Ravitaillement amie.

Ligne de Vue (LdV) : Pour observer les unités ennemies. La LdV des unités en Terrain clair est de 3 hexagones. La LdV est réduite à 1 hexagone la nuit, par temps de Pluie, de Brouillard, de Neige, ainsi que pendant les Orages et Tempêtes.

Modificateur de jet de dé (MJD) : Nombre à ajouter ou retrancher d'un jet de dé dans certaines situations.

Mouvement de Route : Une unité doit être en « Mouvement de Route » pour bénéficier des coûts en PM spécifiques aux Routes. Les unités en Mouvement de Route ne peuvent pas s'empiler et subissent d'autres limitations au déplacement (7.5).

Nom d'unité : cf. unité (Nom)

Officiers : Les Chefs d'une « Formation » (Corps, Division) ont en charge toutes les unités partageant leur Identifiant de Formation. Ils constituent le deuxième échelon de la chaîne de commandement entre les Commandants et les Unités de Combat.

Orage : cf. Tempête.

Ordre de Marche : Permet à une Force de se déplacer pendant le Segment de Mouvement Commandé ami (20.0).

Pont : Franchissement traversant une Rivière.

Pont sur Chevalets : Franchissement traversant un Ruisseau.

Retraite avant Combat (RaC) : La Cavalerie peut retraire avant le résolution d'un Combat aussi bien en tant qu'attaquant que défenseur (10.2).

Rayon de Commandement : cf. Commandement (Rayon de).

Reconnaissance : Lorsque les Marqueurs des Forces masquées sont enlevés, révélant les unités dans une pile (8.3).

Refoulement : Tentative par une Force en mouvement de déplacer des unités ennemies situées sur son chemin. La Force en mouvement doit bénéficier d'un ratio de [5 :1].

Réorganisation : Pour ramener en jeu des unités « récupérées » et précédemment éliminées. Les Commandants peuvent réorganiser n'importe quelle unité du Compartiment Récupéré (22.2) alors que les Officiers peuvent réorganiser uniquement les unités récupérées de leur Formation.

Tempête: Comprend les Orages, Tempêtes de Neige, Tempêtes de Poussière.

Train (Unités du) : Les Trains de Bateaux et les Trains de Bagages n'exercent pas de ZdC et ne peuvent faire partie d'une pile. Les Trains dépensent les coûts de Mouvement de la Cavalerie (18.11) et ont les coûts de Terrain doublés en cas de Boue, d'Orage, ou de Tempête de Neige. Les unités du Train n'ont pas de conditions de Commandement ou d'Initiative pour se déplacer.

Tour de Récupération : A chaque fois que la météo est testée, un Joueur peut tenter de déplacer ses Unités de Combat éliminées situées

dans le Compartiment des unités Réduites de la Section En Attente de Récupération vers la Section Récupéré (2.1 B-2, 22.1).

Type d'unité : cf. unité (Type)

Unité : Une Unité de Combat, une unité du Train, une Vedette.

Unité (Nom) : Nom du Général commandant l'unité ou désignation de l'unité.

Unité (Type) : Arme à laquelle appartient l'unité – Infanterie, Cavalerie, Artillerie, Artillerie à Cheval. La Cavalerie utilise des coûts de Mouvement spécifiques selon les Terrains (1.4, 7.2, et Table des Effets des Terrains).

Unités de Combat : Toutes les pièces de jeu à l'exception des Chefs, Vedettes, Trains et Marqueurs. Seules les Unités de Combat peuvent attaquer d'autres Unités de Combat.

Valeur de Commandement : cf. Commandement (Valeur de).

Valeur d'Initiative : cf. Initiative (Valeur d').

Vedettes : Les unités de Cavalerie Légère peuvent être éclatées en un nombre de Vedettes indiqué sur le pion de l'unité. Les Vedettes sont des unités *non Combattantes*. Elles se déplacent comme la Cavalerie mais ne Combattent pas (16.0).

Zone de Contrôle (ZdC) : Les six hexagones adjacents à une Unité de Combat. Un côté d'hexagone de Rivière bloque les ZdC. Une unité n'exerce pas de ZdC à travers les côtés d'hexagones de Rivière (qu'il y ait ou non un Pont – 4.1, 4.2).

Zone de Contrôle Ennemie (ZdCE) : Zone de Contrôle d'une unité ennemie.

NOTES DE TRADUCTION

Cette traduction a été rédigée en respectant les règles typographiques françaises avec les exceptions suivantes :

- Emploi des majuscules suivant le texte anglais original, qui utilise volontiers les majuscules pour les « concepts » (*Exemples : Combat Phase, Officer, Supply Line, ...*).

- Présentation des listes conservant l'utilisation des puces « • » de préférence aux tirets « – » pour maintenir une apparence proche du texte d'origine.

Dans certains cas la traduction française s'est volontairement éloignée du texte initial pour des raisons de compréhension ou de clarté.

Le texte français est alors repéré par une barre verticale bleue.

C'est en particulier le cas pour le paragraphe 8.2 – Masquer des unités, où la version française présente une procédure simplifiée mais amenant le même résultat que les modalités d'origine plus complexes.

ABREVIATIONS UTILISEES

<i>Terme</i>	<i>Signification</i>	<i>Correspondance en anglais (Règle Originale)</i>	
-	Cavalerie légère	LC	Light Cavalry
-	Hexagone	Hex	Hexagon
LdV	Ligne de Vue	LOS	Line of Sight
MJD	Modificateur de jet de dé	DRM	Die Roll Modifier
PF	Point de Force	SP	Strength Point
PM	Point de Mouvement	MP	Movement Point
PST	Piste de Suivi des Tours	TRT	Turn Record Track
PV	Point de Victoire	VP	Victory Point
RaC	Retraite avant Combat	RBC	Retreat Before Combat
TRA	Table de Réaction d'Artillerie	ARF	Artillery Reaction Fire
TRC	Table des Résultats de Combat	CRT	Combat Result Table
TCB	Tir de Contre-Batterie	CBF	Counter-Battery Fire
UAR	Unité en Attente de Récupération	UAR	Unit Awaiting Recovery
UDE	Unité Définitivement Éliminée	PEU	Permanently Eliminated Unit
ZdC	Zone de Contrôle	ZOC	Zone of Control
ZdCE	Zone de Contrôle Ennemie	EZOC	Enemy Zone of Control

CORRESPONDANCE DES MARQUEURS cf. Note

<i>Anglais</i>	<i>Français</i>	<i>Anglais</i>	<i>Français</i>
Burnt Bridge	Pont brûlé	Reinforcement Delayed	Renfort retardé
Construct	En construction	Repaired Bridge	Pont réparé
Control	Contrôle	Repulse	Refoulement
Demoralized	Démoralisé	Road Block	Barrage routier
Fire	Feu	Road March	Mouvement de Route
In Command	Commandé	Smoke	Fumée
Out of Command	Non commandé	Suppressed	Neutralisé
Out of Supply	Non ravitaillé	Square	Carré
Overrun	Débordé	Turn	Tour
Pontoon Train	Train de Bateaux	Weather	Météo
Reinf Delay	Renfort retardé		

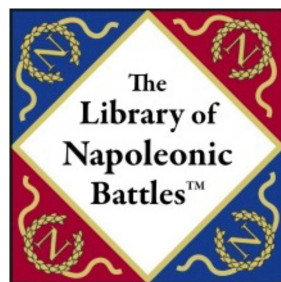
Note : Les Marqueurs pour lesquels l'anglais et le français sont identiques ont été omis

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION.....	2
1.1 Inventaire	
1.2 Les Livrets de Règles	
1.3 La Carte	
1.4 Les Pions	
1.5 Placement Initial	
2.0 SEQUENCE DE JEU.....	3
2.1 Tours de Jeu de Jour	
2.2 Tours de Jeu de Nuit	
3.0 EMPILEMENT.....	4
3.1 Règle générale	
3.2 Limites d'empilement	
3.3 Restrictions à l'Empilement	
4.0 ZONES DE CONTROLE.....	4
4.1 Règle générale	
4.2 ZdC et Terrain	
4.3 ZdC et Mouvement	
4.4 ZdC et Combat	
4.5 Autres effets des ZdC	
5.0 CHEFS.....	5
5.1 Rôle	
5.2 Types de Chefs	
5.3 Chefs et ZdCE	
5.4 Chefs et Combat	
5.5 Capture ou Remplacement d'un Chef	
6.0 COMMANDEMENT.....	5
6.1 Segment de Mouvement Commandé	
6.2 Effets du Commandement	
6.3 Tests d'Initiative	
6.4 Rayon et Ligne de Commandement	
7.0 MOUVEMENT.....	7
7.1 Fondamentaux	
7.2 Points de Mouvement (PM)	
7.3 Mouvement minimum	
7.4 Restrictions au Mouvement	
7.5 Mouvement de Route	
7.6 Ponts et Ponts sur Chevalets	
7.7 Autres Règles de Mouvement	
8.0 FORCES MASQUEES.....	8
8.1 Règle Générale	
8.2 Masquer des unités	
8.3 Démasquer des unités - Reconnaissance	
8.4 Détermination de la Ligne de Vue (LdV)	
8.5 Masquer des unités visibles	
9.0 REFOULEMENT.....	9
9.1 Procédure de Refoulement	
9.2 Effets du Refoulement	
10.0 COMBAT.....	10
10.1 Phase de Combat	
10.2 Retraite avant Combat (RaC)	
10.3 Définir le Combat	

10.4 Procédure de Combat	
11.0 MODIFICATEURS DE COMBAT.....	11
11.1 Effets du Terrain sur le Combat	
11.2 Armes combinées	
11.3 Empilement d'Unités de Garde	
11.4 Napoléon	
11.5 Autres Modificateurs de Combat	
12.0 RESULTATS DES COMBATS.....	11
12.1 Explication des Résultats des Combats	
12.2 Table des Chocs	
12.3 Retraites	
12.4 Avance après Combat	
12.5 Compartiments UAR et UDE	
13.0 BOMBARDEMENT.....	14
13.1 Unités d'Artillerie	
13.2 Portée	
13.3 Procédure de Bombardement	
13.4 Unités d'Artillerie dans une ZdCE	
13.5 Tir de Contre-Batterie	
13.6 Non cumul des Attaques	
14.0 CHARGES DE CAVALERIE.....	15
14.1 Unités pouvant charger	
14.2 Procédure	
14.3 Charges et Conditions Météorologiques	
15.0 PLACES FORTIFIEES.....	16
15.1 Règle Générale	
15.2 Châteaux	
15.3 Positions Renforcées	
16.0 VEDETTES.....	17
16.1 Eclatement et rassemblement des Vedettes	
16.2 Propriétés des Vedettes	
17.0 RAVITAILLEMENT.....	18
17.1 Segment de Ravitaillement	
17.2 Effets du non ravitaillement	
17.3 Ravitaillement automatique	
17.4 Lignes de Ravitaillement	
18.0 TRAINS DE BAGAGES ET DE BATEAUX.....	18
18.1 Propriétés communes aux deux Trains	
18.2 Trains de Bagages	
18.3 Ponts de bateaux	
19.0 RENFORTS.....	19
19.1 Règle générale	
19.2 Empilement et Mouvement de Route	
19.3 Changement d'entrée des Renforts	
19.4 Renforts du Premier Jour	
19.5 Renforts possibles	
20.0 ORDRES DE MARCHE.....	20
20.1 Règle générale	
20.2 Procédure des Ordres de Marche	
20.3 Ordres de Marche aux Renforts	
20.4 Ordres de Marche de Nuit	

20.5 Ordre de Retraite Générale	
21.0 DEMORALISATION.....	21
21.1 Seuils de Démoralisation	
21.2 Effets de la Démoralisation	
21.3 Ralliement après Démoralisation	
21.4 Démoralisation et Ravitaillement	
21.5 Démoralisation et Ordres de Marche	
22.0 RECUPERATION ET REORGANISATION.....	22
22.1 Récupération	
22.2 Réorganisation	
23.0 METEO.....	22
23.1 Procédure	
24.0 JEU AVEC LES CARTES-EVENEMENTS	
(dossier séparé de 4 pages)	
NOTE : en cours de traduction	
GLOSSAIRE.....	24
NOTES DE TRADUCTION.....	26



REGLES DE LA SERIE VERSION 7.34

Rédaction : Mark Simonitch,

Dick Vohlers, Derek Lang,

John Jefferies, Jason Roach.

Tests : Christopher Moeller,

Eugene Rodek, Michele Cremonese,

Paolo Scannapieco, A.E. Gebhardt

Illustrations : Mark Simonitch,

Robert Tunstall.

Conception : Kevin Zucker

© 2020 Operational Studies Group

PO Box 50284 · Baltimore, MD

21211 · USA

www.napoleongames.com

13 janvier 2020. TEXTE NOUVEAU EN BLEU

Traduction française : Patrice Bienfait

Relecture : Jean Foisy