

1.0 INTRODUCTION

Les Aigles de l'Empire est une série de jeux basés sur les batailles qui prirent place aux XVIIIème et XIXème siècles. Les joueurs jouent le rôle des commandants d'armée.

Chaque section des règles est numérotée et chaque paragraphe est identifié par un second chiffre (ex : 2.2). Lorsque cette section contient des sous-sections, elles sont identifiées ainsi : 2.24. Lorsque les règles font référence à un autre point de règle, le numéro sera indiqué entre parenthèse (ex : 2.2). Tout ceci vous aidera à aborder plus clairement les règles. Quelques jeux de la série possèdent des règles spécifiques.

2.0 COMPOSANTES

2.1 Définitions

Valeur de combat : c'est la force relative d'une unité lorsqu'elle attaque ou se défend, exprimée en terme de Points Force (PF).

Portée de commandement : c'est la distance maximale à laquelle un chef peut placer les unités de sa formation en état Commandé (4.1).

Diagonalement adjacent : deux zones de la carte sont diagonalement adjacentes si elles ont une bordure commune qui consiste en un simple point, s'il n'y a pas la moindre portion de bordure continue en commun.

Formation : toutes les unités appartenant au même corps, à la même aile ou au même état-major. Les unités sont activées par formation (4.3), et ne peuvent généralement être assistées que par leur chef de formation.

Initiative : c'est la capacité d'un chef à placer les unités qui occupent la même zone que lui en état Commandé lorsqu'elles sont hors de portée de leur chef de formation.

Niveau de moral : c'est l'expression du degré de cohésion et d'expérience de l'unité ; plus le chiffre est élevé, meilleur est le moral. Toutes les unités d'artillerie ont un moral de 3.

Capacité de mouvement : elle mesure le nombre d'hexagones que l'unité peut parcourir au maximum lors de sa phase de mouvement, elle est exprimée en Points Mouvements (PM).

Portée : la distance maximale à laquelle une artillerie peut faire feu.

Hierarchie : quelques fonctions du jeu sont limitées seulement aux chefs les plus élevés dans la hiérarchie. Le chef d'armée est supérieur à tous les autres. Les chefs intermédiaires sont supérieurs aux chefs de formation. Lorsque deux chefs sont de même rang hiérarchique dans la même zone, le joueur choisit quel est celui qui influencera l'action.

Pas de perte : la plupart des unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie sont représentées à différents niveaux de puissance. Chaque différence de degré est appelée « pas de perte », et les pas de perte peuvent être perdus pour différentes raisons, le plus généralement suite à des combats. Lorsqu'une unité subit des pas de perte, le pion est retourné sur sa face réduite ou remplacé par le pion correspondant à cette unité amoindrie. A moins que le scénario ne l'indique autrement, les unités débutent la partie à pleine capacité.

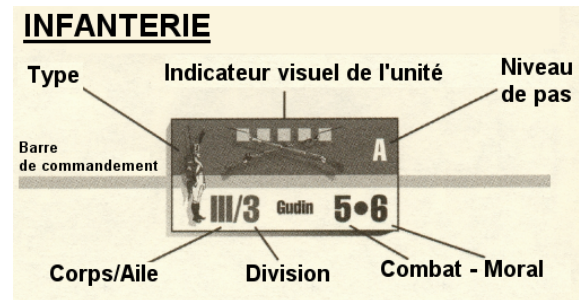
Niveau tactique du chef : c'est la mesure de la capacité du chef à diriger et motiver sa troupe.

Type d'unité : c'est le type de troupes et d'armes que représente le pion (ex : infanterie, cavalerie...).

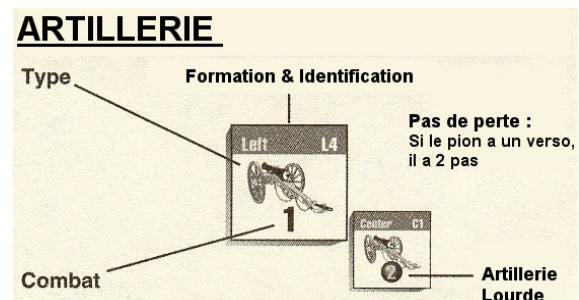
2.2 Les pions

La plupart des pions représentent les chefs et les unités qui participèrent ou qui auraient pu participer à la campagne. La plupart des unités ont une barre colorée en leur milieu. Elle indique à quel plus haut degré de commandement elle appartient.

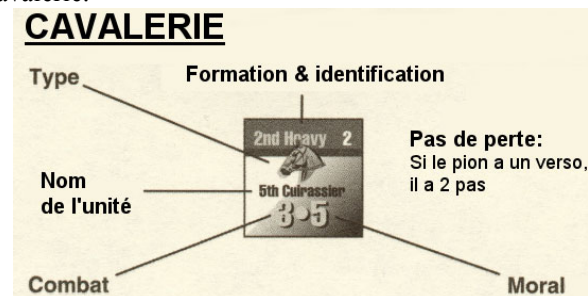
2.21 Division d'infanterie : les pions « longs » représentent les divisions d'infanterie. Si la division subit des pertes, elle se trouve réduite au format d'un « petit » pion ; elle ne doit alors plus être considérée comme une division dans la compréhension des règles.



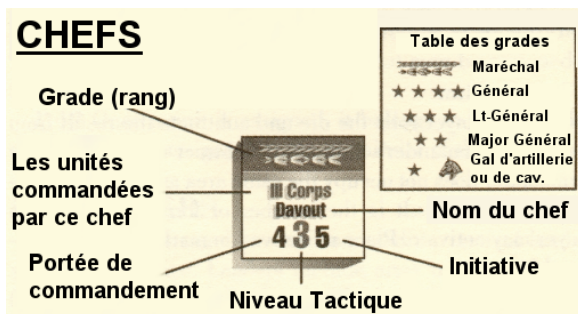
2.22 Artillerie : l'artillerie lourde est identifiée par le cercle noir qui entoure la valeur de combat de l'unité. Toutes les unités d'artillerie ont un moral de 3 (ceci n'est pas indiqué sur le pion). Notez bien que l'artillerie à cheval doit être considérée comme de l'artillerie et non comme de la cavalerie.



2.23 Cavalerie : Il est à noter qu'il existe plusieurs types de cavalerie.



2.24 Les chefs : un pion chef indique la portée de commandement, le niveau tactique et le degré d'initiative du chef. Les chefs de cavalerie sont signalés par un symbole en forme de tête de cheval et les chefs d'artillerie par des canons croisés.



2.25 Les états-majors : la plus grande valeur inscrite sur le pion état-major est sa portée de commandement lorsqu'il se trouve dans la même zone que le chef d'armée ; la valeur la plus faible est sa portée de commandement lorsque le chef d'armée est absent de sa zone. Dans certains jeux, l'état-major a une seconde série de valeurs à utiliser dans des conditions spéciales (temps exécrable ou autres circonstances).

2.3 La carte

La carte est divisée en zones numérotées permettant de placer et de déplacer les unités. La table des effets du terrain (TEC) explicite les effets du terrain sur les mouvements et les combats.

2.4 L'échelle de jeu

Chaque tour représente approximativement 1 heure de temps durant la journée et 2 heures durant la nuit. Chaque centimètre représente approximativement 200 mètres. Chaque PF représente environ 1300 à 1500 hommes, chaque PF de cavalerie 400 à 600 hommes montés. Enfin, chaque unité d'artillerie représente entre 4 et 9 canons.

2.5 Tables et tableaux

Toutes les tables et tous les tableaux nécessaires sont inclus sur la carte ou sur les aides de jeu. Les instructions concernant les scénarios décrivent le placement initial et le tableau des renforts indique quels sont les renforts et quel est leur tour d'entrée en jeu.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Après avoir choisi un scénario et réparti les camps, chaque joueur place ses unités comme indiqué sur la table de positionnement. Les unités entrent souvent comme renfort (17.0) et ne débutent donc pas toujours sur la carte.

Les Aigles de l'Empire se joue en une série de tours. Chaque tour de jeu est composé d'un certain nombre de phases. Chaque action doit être conduite suivant l'ordre établi ci-dessous :

1) Phase de détermination de la météo : les joueurs déterminent le temps pour le tour qui débute. Voir les règles spéciales du jeu.

2) Phase de renfort : les joueurs peuvent placer leurs renforts sur la carte (17.0).

3) Phase de commandement : chaque joueur détermine le statut de commandement de ses unités (4.1). Les joueurs peuvent tenter de placer leurs formations isolées en état Commandé en utilisant le degré d'initiative de leur chef.

4) Ordre de jeu : les joueurs déterminent quel sera le premier joueur du tour (4.2).

5) Phase d'activation : le premier joueur tente d'activer ses formations.

6) Phase d'action : le premier joueur peut réaliser les actions suivantes avec ses unités actives, dans l'ordre suivant :

A) Segment de charge de cavalerie : les cavaleries actives peuvent charger les unités adverses (12.0).

B) Segment de rattachement : les artilleries actives peuvent être attachées (9.0) ou détachées (9.6) d'une division d'infanterie active. Les unités de réserve peuvent être assignées aux formations (4.4).

C) Segment de bombardement : les artilleries actives peuvent bombarder les unités ennemies (13.0).

D) Segment de mouvement : les unités actives peuvent bouger (10.0).

E) Segment d'assaut : les infanteries, les cavaleries, et les artilleries actives peuvent diriger leurs assauts contre des unités ennemies (14.0).

Une unité ne peut bouger et conduire une forme de combat (charge, assaut ou bombardement) qu'une seule fois par tour. Cependant elle peut toujours se défendre et retraiter plusieurs fois dans le même tour.

7) Phase d'activation : le deuxième joueur peut maintenant essayer d'activer ses formations, puis il réalise sa phase d'action avec ses unités activées. Les joueurs alternent les formations activées et les actions jusqu'à ce que toutes les formations aient été activées OU que les deux joueurs aient échoué simultanément dans leur tentative d'activation (4.3).

8) Phase de récupération : les deux joueurs peuvent tenter de retirer les marqueurs d'activation de leurs formations (16.1) et de rallier les unités ayant souffert des pertes (16.2).

9) Nouveau tour : une fois que la phase de récupération est terminée, le tour s'achève et le jeu continue avec la phase de détermination de la météo du tour suivant.

4.0 CHEFS ET ACTIVATION

Tout comme les chefs d'armée évoluant avant le XXème siècle, les joueurs ne sont pas toujours capables de faire bouger et combattre l'intégralité de leurs troupes dans *les Aigles de l'Empire*. Ceci est illustré par le système d'activation.

4.1 Le commandement

Durant la phase de commandement les deux joueurs déterminent quelles sont, parmi leurs unités, celles qui sont en état Commandé. Le commandement part de l'état-major de l'armée ou du chef d'armée (au choix du joueur) jusqu'aux chefs de formation (parfois via des chefs intermédiaires) puis aux unités de combat.

4.11 Les unités de combat sont Commandées si elles se trouvent à portée de commandement de leur chef de formation qui doit être lui-même Commandé. Les chefs de formation sont Commandés s'ils se trouvent à portée de commandement de leur chef d'armée ou de leur état-major OU grâce à un jet d'initiative (4.17).

4.12 La portée de commandement est le nombre de zones à travers lesquelles le chef ou le commandement peut exercer

son commandement. Lorsque l'on trace la ligne de commandement, il faut compter la zone d'arrivée dans laquelle se trouve le subordonné ou l'unité mais par la zone dans laquelle se trouve le chef qui exerce son commandement. La ligne de commandement peut être tracée de zone en zone pourvu qu'il existe une frontière commune qui ne soit pas infranchissable. La bordure peut n'être qu'un point (cas des zones diagonalement adjacentes). La ligne de commandement ne peut pas être tracée à travers une zone contenant une unité ennemie.

4.13 Placez un marqueur isolé (*Out of command*) sur les chefs et les unités étant hors de portée de commandement.

Exemple : Napoléon a une portée de commandement de 5. Ney est à 4 zones, Augereau à 6 zones. Le joueur français place Ney en état Commandé mais pas Augereau (qui est à plus de 5 zones de son chef d'armée). Augereau peut tenter de passer en état Commandé grâce à un test d'initiative (voir 4.17). Ney, qui dirige le VI^{ème} corps, a une portée de commandement de 3 zones. La 1^{ère} division du VI^{ème} corps est à une zone de Ney et la 2^{ème} division est à 4 zones. La 2^{ème} division est donc hors de portée et toute tentative d'initiative est impossible (notez que la 2^{ème} division aurait été Isolée même si elle avait occupé la même zone que Napoléon, puisque la ligne de commandement doit passer par Ney et ne peut pas passer par-dessus le chef de formation).

4.14 Le statut d'une unité n'est plus modifié jusqu'à la fin du tour, même si l'unité se trouve à un moment donné hors ou dans la portée de commandement.

4.15 Restrictions

Les unités qui sont Isolées ne peuvent pas pénétrer dans une zone adjacente à une zone occupée par l'adversaire, et ont leur capacité de mouvement réduite de 1. Elles ne peuvent pas attaquer mais se défendent sans aucune restriction. Si elles subissent des pertes, elles ne peuvent décider de tenir le terrain (14.4) exception faite des unités de la garde.

Note : dans certains jeux, la structure de commandement peut avoir un échelon intermédiaire entre le chef d'armée et le chef de formation, ou peut avoir plusieurs commandants en chef. Ces situations seront expliquées dans les règles spéciales du jeu.

4.16 Les états-majors : si un chef d'armée n'occupe pas la même zone que son état-major, il faut retrancher 1 à sa portée de commandement. Si le chef d'état-major est dans la même zone que l'état-major, utilisez la portée la plus grande indiquée sur le pion état-major. Si le chef n'est pas présent, la valeur la plus basse est prise en compte. Si une armée perd son état-major, les formations ne pourront plus être activées que par des tests d'initiative (même si le chef d'armée est encore en jeu).

4.17 Initiative. Durant la phase de commandement, chaque joueur peut tenter de placer les formations des chefs n'étant pas dans la portée de commandement de leur chef d'armée en état Commandé. Le joueur lance un dé pour chaque chef. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau d'initiative du chef de la formation, le chef est placé en état Commandé.

4.2 Ordre de jeu

Une fois que les deux joueurs ont déterminé quel était le statut de leurs formations, chaque joueur lance le dé et

additionne le niveau d'initiative du chef d'armée. Le joueur ayant le résultat le plus élevé décide qui jouera le premier (relancez les dés en cas d'égalité).

4.3 Activation

Le premier joueur lance un dé et soustrait le résultat à la valeur d'initiative de son chef d'armée. Il faut soustraire 1 de ce résultat si le chef d'armée n'est pas dans la même zone que son état-major. Le résultat final représente le nombre de formations que le joueur peut activer. Placez un marqueur d'activation sur chaque formation activée.

Exemple : le joueur français est le premier joueur. Il obtient un résultat de 3. Son chef d'armée, Napoléon, a un niveau d'initiative de 5. Le joueur français peut donc activer 2 formations (5-3=2).

4.31 Si le résultat est un 0, le joueur ne peut activer qu'une seule formation.

4.32 Si le jet de dé est plus grand que le niveau d'initiative, le joueur ne peut pas activer de formation pour ce round.

4.33 Si les deux joueurs échouent consécutivement leur tentative d'activation, la phase d'activation prend fin immédiatement.

Exemple : le joueur français joue en premier. Il obtient un lancé de dé de 6. Napoléon a un niveau d'initiative de 5. Le joueur français ne peut donc pas activer de formation. Le joueur prussien obtient un résultat de 4. Son chef d'armée, le Duc de Brunswick, a un niveau d'initiative de 2. Le joueur prussien ne peut pas activer de formation et la phase d'activation se termine, la phase de récupération peut commencer.

4.34 Dès qu'une formation est activée, le joueur peut déplacer et faire combattre les unités la constituant. Quand le joueur en a fini avec ses formations, son opposant tente d'activer ses formations en suivant la même procédure. Les joueurs alternent ainsi jusqu'à ce que toutes leurs formations aient été activées ou qu'ils aient échoué dans leur activation (si l'un des joueurs a activé toutes ses formations, son opposant continue la procédure jusqu'à ce qu'il ait activé toutes ses formations ou qu'il échoue dans sa tentative d'activation – dans ce cas, l'échec dans l'activation entraîne automatiquement la fin de la phase d'activation).

4.35 Un joueur ne peut pas refuser d'activer une de ses formations mais il n'est pas obligé d'attaquer ou de bouger avec toutes (ou partie) des unités dans une formation activée. On ne peut activer une formation qu'une fois par tour.

4.36 Une formation qui n'est pas parvenue à récupérer (16.1) durant le tour précédent (et qui conserve donc son marqueur d'activation) ne peut pas être activée avant d'avoir récupéré.

4.37 Un joueur peut activer ses formations isolées, mais ses unités ne peuvent ni attaquer, ni pénétrer dans une zone adjacente à une zone adverse.

4.38 Il est à noter que l'état-major est aussi une formation et qu'il doit être activé pour se déplacer. Le commandant en chef est le chef de la formation composée de l'état-major.

4.4 Assignation

Durant le segment de rattachement, si l'état-major est activé, le joueur peut assigner, détacher ou temporairement assigner des unités à des formations. Les unités de réserve (comme

indiquées dans les scénarios) peuvent être assignées à des formations.

4.41 La portée de l'état-major indique aussi le nombre d'unités de réserve qu'il peut rattacher dans un tour.

4.42 Une fois qu'une unité de réserve est assignée à une formation, elle lui appartient pour le restant de la partie.

5.0 LES CHEFS

Chaque chef possède une portée de commandement, un niveau tactique et un niveau d'initiative. L'intitulé Chef regroupe les chefs d'armée, les chefs de formation et quelques cas spéciaux.

5.1 Le mouvement des chefs

Les chefs peuvent bouger lorsque leur formation est activée. Un chef d'armée ou un chef intermédiaire (seulement présent dans certains jeux) peut bouger avec l'une de ses formations activées, il ne peut cependant se déplacer qu'une fois dans le tour. Le chef dépense les PM correspondant à l'infanterie ou à la cavalerie lors d'un déplacement, suivant ce qui l'arrange le plus.

5.2 Les chefs au combat

Durant un assaut ou une charge de cavalerie, le joueur peut décider d'ajouter la valeur tactique de l'un des chefs présents dans la zone à la valeur de combat des unités. Le chef ne peut pas ajouter plus que la valeur de combat totale des unités participant au combat.

Exemple : le joueur français attaque avec une division d'infanterie ayant une valeur de combat de 2 et avec le maréchal Davout ayant une valeur tactique de 3. Davout ne peut ajouter que 2 points pour atteindre un total de 4. si la division d'infanterie avait eu une valeur de 3 ou plus, Davout aurait pu ajouter la totalité de sa valeur tactique pour le combat.

5.21 Durant une attaque, le chef ne peut ajouter sa capacité tactique qu'aux unités de sa formation. Par contre, en défense, un chef peut supporter n'importe quelle unité.

5.22 Les chefs de cavalerie. Il faut soustraire 2 points à la valeur tactique d'un chef de cavalerie (symbolisé par une tête de cheval) lorsqu'il soutient des unités d'infanterie (même si des unités de cavalerie sont présentes aux côtés de l'infanterie).

5.3 Perte des chefs

Lorsque des pertes sont infligées aux unités dans une zone où se trouve un chef (suite à un bombardement, à un assaut ou à une charge de cavalerie), le joueur lance 2 dés pour chaque chef présent. Sur un résultat de 12, le chef est éliminé du jeu. Ajoutez 1 au dé si le jet de dé vise un chef qui a participé à une charge de cavalerie (12.2).

5.4 Les chefs d'artillerie

Les chefs d'artillerie ont une seule valeur (+1). Lorsqu'un chef d'artillerie est présent dans une zone comportant des unités qui bombardent (13.0), le joueur peut ajouter 1 à tous les lancés de dé de bombardement de ces unités. Un chef d'artillerie peut supporter n'importe quelle unité d'artillerie.

5.41 Les chefs d'artillerie dont le modificateur est cerclé peuvent ajouter 1 PM à l'une des unités d'artillerie

indépendante qu'ils accompagnent durant la phase de mouvement.

5.42 Les modificateurs applicables à l'artillerie ne sont pas cumulables. Le bonus maximum est toujours de +1.

5.5 Officiers d'état-major

Dans quelques scénarios, les joueurs peuvent avoir des officiers d'état-major assignés à leur état-major. Si un de leur chef de formation est éliminé, ils peuvent désigner l'un des officiers d'état-major pour le remplacer à la tête de la formation. Ces officiers doivent rester avec l'état-major ou avec le chef d'armée tant qu'ils n'ont pas remplacé un chef de formation. Si aucun officier d'état-major n'est disponible, un chef de secours avec des valeurs 1-0-1 sera désigné comme remplaçant.

5.6 Chef d'état-major

Dans certains jeux, l'armée comprend un chef d'état-major assigné à l'état-major. Sa présence autorise l'état-major à utiliser sa portée de commandement maximale. Le chef d'état-major peut être utilisé comme un officier d'état-major afin de remplacer un chef de formation éliminé.

6.0 L'EMPILEMENT

Plus d'une unité peut occuper une même zone. L'empilement est autorisé. Seul un certain nombre de PF peuvent occuper une même zone. Les limitations d'empilement s'appliquent à chaque instant.

6.1 Limitations

Chaque zone sur la carte a une capacité spécifique d'empilement. Cela représente le nombre de PF qui peuvent stationner au maximum dans la zone au même instant. La valeur d'empilement d'une unité est donc égale à sa valeur de combat. Les états-majors et les chefs ont une valeur d'empilement de 0.

6.2 Limitations d'empilement

- Zone normale :
 - Maximum : 15 (div. d'infanterie inclus)
 - Densité : 11 et plus
 - Divisions : 1
- Zone à 2 :
 - Maximum : 21 (div. d'infanterie inclus)
 - Densité 15 et plus
 - Divisions : 2
- Zone à 3 :
 - Maximum : 25 (div. d'infanterie inclus)
 - Densité : 18 et plus
 - Divisions : 3
- Ville :
 - Maximum : 12 (div. d'infanterie inclus)
 - Densité : N/A
 - Divisions : 1 ou 2 (comme indiqué)

6.3 Densité d'empilement

Si une zone possède un nombre de PF égal ou supérieur à son niveau de densité, ajoutez 1 au jet de dé pour tous les bombardements contre cette zone.

6.4 Divisions d'infanterie

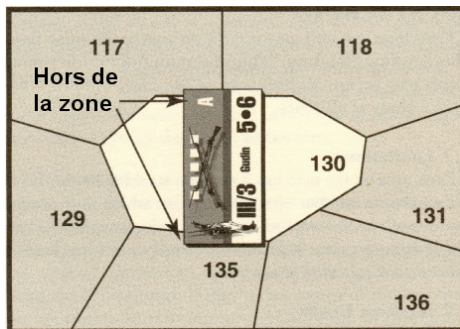
Une division d'infanterie ne peut jamais pénétrer dans une zone si une autre division d'infanterie s'y trouve déjà, à moins qu'il ne soit spécifié que la zone peut contenir plus d'une division (le nombre cerclé indique le nombre de divisions que peut contenir la zone).

6.41 Une division d'infanterie qui pénètre dans une zone spécifiée où se trouve une autre division, doit stopper son mouvement. Elle doit être orientée (7.0). Elle pourra bouger normalement lors de sa prochaine activation.

6.42 Lorsqu'une zone contient plus d'une division, les divisions ne doivent pas être empilées et doivent se conformer à la forme de la zone (6.5).

6.5 Forme de la zone

La taille de l'unité et la forme de la zone ont une influence. Une unité doit se trouver dans sa zone, elle ne doit pas déborder sur les zones adjacentes ou hors de la carte. Une unité qui serait contrainte de déborder hors de la zone ne peut pas entrer dans cette zone. L'unité peut déborder au-delà d'un cours d'eau pourvu qu'elle ne franchisse pas la limite de la zone.



Exemple : l'unité positionnée dans la zone 130 ne peut pas s'orienter vers l'Est ou vers l'Ouest puisqu'elle déborderait alors hors de la zone 130. L'unité doit s'orienter dans la direction Nord-Est/Ouest, Sud Est/Ouest afin de demeurer à l'intérieur de la délimitation de la zone.

6.6 Empilement mixte

Seuls les chefs et les artilleries attachées peuvent être placés sur une division. Il est interdit de placer le pion d'une division d'infanterie sur une autre division d'infanterie. Toutes les autres unités peuvent s'empiler librement pourvu qu'elles n'entrent pas en contradiction avec la limite d'empilement et la forme de la zone et qu'elles ne résident pas sur une division d'infanterie. Les chefs peuvent librement s'empiler avec un pion « long » ou « court ».

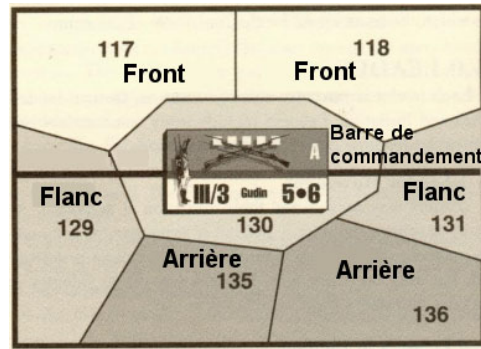
6.7 Mouvement et empilement

Les unités peuvent se déplacer librement à travers les zones amies pourvu que les limitations d'empilement en PF et en nombre de divisions soient respectées.

7.0 ORIENTATION

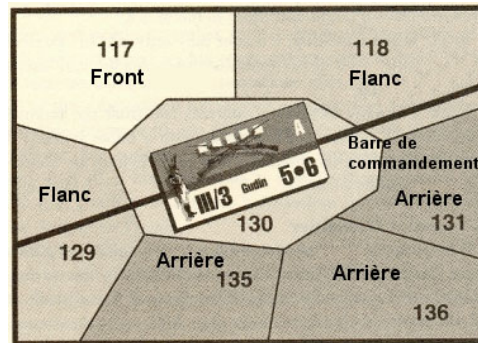
L'orientation est la direction dans laquelle le front d'une division d'infanterie ou d'une artillerie est placé. Durant la phase de mouvement, le joueur peut réorienter son unité activée librement dans sa zone. Un joueur peut modifier

l'orientation des unités qui avancent (15.5) ou qui retraitent (15.1) après un combat. Lors du placement de départ, les joueurs choisissent l'orientation des unités.



7.1 Front, arrière et flanc

La barre colorée de commandement qui court au milieu du pion permet d'indiquer la ligne de séparation entre l'avant de l'unité et l'arrière. Toute zone adjacente qui se trouve intégralement devant cette ligne est considérée comme une zone de front. Toute zone traversée par une extension imaginaire de la ligne de commandement (à gauche ou à droite) est une zone de flanc. Toute zone qui se trouve totalement derrière cette ligne est une zone arrière de l'unité.



Exemple : la ligne de commandement de l'unité a été étendue sur les côtés pour montrer quelles sont les zones traversées. Les zones 117 et 118 sont les zones de front, les zones 129 et 131 sont traversées par la ligne de commandement et sont, par conséquent, les zones de flanc, les zones 135 et 136 sont totalement derrière la ligne et sont donc les zones arrières. Il est à noter que si l'unité se réoriente au Nord-Est, la ligne traverserait les zones 117 et 136, ce qui en ferait les zones de flanc. Une orientation au Nord-Ouest placerait les zones 135 et 118 comme zones de flanc.

7.2 Orientation dans toutes les directions

Une division d'infanterie dans une zone contenant un symbole en forme de pentagone, fait face dans toutes les directions ; elle n'a que des zones de front.

7.3 Combat en enfilade

Une unité ne peut pas attaquer à travers une de ses zones de flanc si des unités ennemies sont présentes dans sa zone de front. Si l'unité est attaquée depuis l'une de ses zones de flanc, elle n'a pas de feu défensif.

7.4 Multiples divisions

Si plus d'une division occupe la même zone, elles peuvent prendre différentes orientations pourvu qu'elles respectent les règles d'empilement (6.5).

7.5 Orientation de l'artillerie

Le front d'une unité d'artillerie est le côté possédant une barre de couleur. L'unité doit mettre son front directement face à la zone visée. Les joueurs doivent orienter leurs artilleries de telle sorte qu'elles n'aient qu'une seule zone de front (il est tout à fait possible d'orienter les artilleries vers une même zone).

7.6 Autres unités

Les unités de cavalerie et les petites unités d'infanterie font face dans toutes les directions.

8.0 LIGNES ETENDUES

Dans certains jeux, le marqueur de « ligne étendue » (*Extended Line*) autorise la division d'infanterie à occuper plus d'une zone. Les marqueurs de ligne étendue agissent comme la division d'infanterie, avec quelques restrictions. Les divisions d'infanterie actives peuvent étendre leur ligne durant le segment de mouvement. Pour cela, la division dépense le nombre de PM qu'il lui aurait fallu dépenser pour se déplacer dans la zone dans laquelle elle étend sa ligne. On agit de la même façon pour retirer sa ligne étendue, la ligne étendue peut aussi être retirée suite à une retraite (une partie de la division retraite dans la zone de l'autre partie).

8.1 Force

Le marqueur de ligne étendue représente la fraction de la force de la division d'infanterie indiquée sur le marqueur. C'est la division d'infanterie qui profite de l'arrondi.

Exemple : Le joueur autrichien déploie un marqueur de ligne étendue de $\frac{1}{2}$ pour une division d'infanterie de 5-7. Le marqueur a une force de 2 et la division de 3.

8.2 Moral

Le marqueur de ligne étendue et la division d'infanterie ont le même moral, celui de la division.

Exemple : Le joueur autrichien déploie un marqueur de ligne étendue de $\frac{1}{2}$ pour une division d'infanterie de 5-7. Le marqueur a une force de 2 et la division de 3. Les deux ont un moral de 7.

8.3 Mouvement

Un marqueur de ligne étendue et sa division d'origine doivent toujours occuper deux zones adjacentes. Si la division ou le marqueur de ligne étendue sont contraints de retraire dans une zone qui n'est plus adjacente, le marqueur est éliminé (ainsi que la fraction de la division qu'il représente).

8.4 Chef

Si la division ou le marqueur de ligne étendue est isolé (4.1), les deux fractions de l'unités sont alors considérées comme étant isolées.

8.5 Artillerie attachée

Une unité d'artillerie peut être attachée (9.0) à un marqueur de ligne étendue ou à une division ayant étendu sa ligne, mais pas plus de 2 unités d'artillerie peuvent être rattachées à cette division et à son marqueur de ligne étendue.

8.6 Pertes

Si un marqueur de ligne étendue ou une division ayant étendu sa ligne subit des pertes, les pertes sont infligées à la puissance totale de la division.

Exemple : Le joueur autrichien déploie un marqueur de ligne étendue de $\frac{1}{2}$ pour une division d'infanterie de 5-7. Il subit 3 pertes. La division aura donc désormais une valeur de 2, en position étendue il y aura un point pour la division et un point pour le marqueur.

8.7 Double extension

Un joueur peut étendre une division d'infanterie dans deux zones adjacentes, grâce aux marqueurs de ligne étendue de $\frac{1}{3}$. Les deux marqueurs doivent être dans les zones adjacentes à la division (et non simplement à l'autre marqueur). La division d'infanterie continue de profiter des arrondis (ainsi une division de 5-7 qui pratique la double extension voit sa valeur de combat ramenée à 3 alors que ses deux marqueurs ont une valeur de 1). Un joueur ne peut pas décider de placer un marqueur de ligne étendue $\frac{1}{3}$ seul (afin d'étendre sa ligne en ayant une division qui concentre les $\frac{2}{3}$ des forces quand le marqueur n'en a qu'un $\frac{1}{3}$), une ligne étendue représente une distribution équilibrée des troupes le long de la ligne de feu.

9.0 ARTILLERIE ATTACHEE

Durant le segment de rattachement de la phase d'activation, une artillerie active peut être attachée à une division d'infanterie. Les unités d'artillerie attachées peuvent être détachées des divisions d'infanterie actives. La division d'infanterie et l'artillerie devant lui être attachée doivent occuper la même zone. L'unité d'artillerie appartient alors à la structure de commandement à laquelle appartient la division d'infanterie, quel que soit son commandement d'origine – il n'est pas nécessaire que ces unités appartiennent à la même formation (l'artillerie lourde ne peut pas être attachée à l'infanterie, l'artillerie légère ne peut être attachée qu'à la condition que l'unité d'infanterie appartienne à la même formation). Pour indiquer l'attachement, placez l'unité d'artillerie sur le pion de la division d'infanterie. L'artillerie attachée fait désormais corps avec l'unité d'infanterie dans toutes les situations. L'unité d'artillerie peut être détachée durant un segment de rattachement ultérieur (pourvu qu'il y ait suffisamment de place dans la zone).

9.1 Une division d'infanterie groupée avec une artillerie attachée ne peut pas se déplacer de plus d'une zone durant un tour de jeu.

9.2 Un maximum de 2 unités d'artillerie peut être attaché à la même division d'infanterie, même si la division possède une ligne étendue (8.0).

9.3 Une artillerie attachée est prise en compte pour les limitations d'empilement.

9.4 Une artillerie attachée ne peut pas bombarder (13.0), mais doit participer à tous les assauts que l'unité, à laquelle elle est attachée, effectue. La division d'infanterie et son artillerie attachée sont considérés comme un même pion dans la retraite (15.1) et dans l'avance après combat (15.5). Une artillerie attachée peut souffrir des pertes à la place de l'infanterie, au choix du joueur.

9.5 Le mouvement, l'avance après combat ou la retraite d'une division d'infanterie à travers un bord de zone interdit à l'artillerie détache automatiquement l'unité d'artillerie attachée à cette infanterie. L'unité d'artillerie ainsi esseulée est éliminée si, par la suite, une unité ennemie pénètre dans cette zone.

9.6 Pour détacher une unité d'artillerie de sa division d'infanterie, il suffit de déplacer le pion de l'artillerie pour le placer à côté du pion de la division durant un segment de rattachement. L'unité d'artillerie redevenue autonome ne pourra se déplacer que d'une zone durant le segment de mouvement à venir.

10.0 MOUVEMENT

Durant le segment de mouvement, le joueur peut déplacer ses unités actives. Une unité peut pénétrer dans une zone contenant des unités amies à condition que les limites d'empilement soient respectées (6.2).

10.1 Procédure

Les unités sont déplacées l'une après l'autre (une division d'infanterie avec une artillerie attachée se déplacent comme une unité) de zone en zone. Lorsqu'une unité pénètre dans une zone, elle doit dépenser les points mouvement (PM) correspondants. Une unité ne peut jamais excéder sa capacité de mouvement.

10.11 L'orientation n'a aucune influence sur les mouvements (7.0). Une unité ne dépense pas de PM lorsqu'elle change d'orientation.

10.12 Les unités peuvent se déplacer à travers les zones diagonalement adjacentes à moins que le terrain ne l'interdise.

10.13 Une unité ne peut pas entrer dans une zone contenant une unité de combat ennemie.

10.2 Capacité de mouvement

Les capacités de mouvement sont standardisées comme suit :

Chefs :	4
Cavalerie et artillerie légère :	3
Etat-major :	2
Autres :	2

10.21 Les unités isolées (4.1) voient leur capacité de mouvement réduite de 1.

10.22 Une division d'infanterie à qui une unité d'artillerie est attachée, a sa capacité de mouvement réduite de 1.

10.23 Les réductions sur la capacité de mouvement ne sont pas cumulatives.

10.3 Routes et chemins

Pour profiter des avantages que présentent la route et le chemin, il faut passer d'une zone à l'autre en empruntant le bord de zone par lequel passe la route ou le chemin ; il ne

suffit pas d'entrer ou de quitter une zone dans laquelle une route est présente.

10.31 Une unité dépense $\frac{1}{2}$ PM pour entrer dans une zone lorsqu'elle utilise la route.

10.32 La route et le chemin annulent toute pénalité occasionnée par la nature du terrain (TEC).

10.33 Une unité peut emprunter une route et un chemin durant le même segment de mouvement.

10.34 Une unité ne profite pas des avantages de la route ou du chemin lorsqu'elle entre dans une zone adjacente à une unité ennemie.

10.4 Ponts et gués

Les ponts et les gués permettent de continuer un mouvement par route ou par chemin à travers une rivière majeure ou mineure, ou un ruisseau. La traversée par un gué coûte 1 PM additionnel. Attaquer à travers un pont entraîne une réduction de 50% de la valeur de combat ; tous les autres effets sont ceux provenant de la nature du terrain sur lequel est le pont ou le gué.

10.5 Mouvement des états-majors

Un état-major ne peut pas se déplacer à moins qu'il ne soit accompagné du chef d'état-major ou du chef d'armée. L'état-major subit les mêmes restrictions sur le mouvement que les unités d'artillerie. L'état-major et toute unité attachée sont considérés comme une formation, ils doivent donc être activés pour pouvoir se déplacer.

11.0 MORAL

Chaque unité a une valeur de moral sur son pion (exceptée les unités d'artillerie qui ont un moral identique de 3). La valeur de moral est déterminée pour chaque zone dans laquelle les troupes mènent un assaut. Le moral d'un camp est celui de la division la plus forte de la zone (celle qui a la plus grande valeur de combat).

11.1 Si aucune infanterie n'est présente, la valeur de moral est celle qui se retrouve le plus souvent sur les pions de cavalerie présents dans la zone. S'il n'y a que de l'artillerie, le moral est de 3.

11.2 Si deux pions ont la même valeur de combat avec des niveaux de moral différents, la valeur de moral la plus faible des deux sera la valeur de la zone.

11.3 Ajoutez 1 à la valeur de moral de l'infanterie si une unité d'artillerie lui est attachée.

11.4 Ajoutez la valeur tactique du chef le plus gradé présent dans la zone.

11.5 Si une division d'infanterie de la garde est présente dans la zone, sa valeur de moral détermine la valeur de moral de la zone, même si elle n'est pas la division la plus forte de la zone.

12.0 CHARGE DE CAVALERIE

Les unités de cavalerie actives peuvent charger les unités ennemies durant le segment de charge. Une charge de cavalerie ne peut entrer dans une ville, un village ou sur une crête.

12.1 Direction et portée

Une cavalerie ne peut pas charger un ennemi présent dans une zone adjacente. La cible de la charge doit se trouver à 2 zones. Le chemin que suit la charge doit être en ligne droite entre la zone depuis laquelle la charge est lancée et la zone cible.

12.2 Procédure

Le défenseur totalise la valeur défensive de toutes ses unités dans la zone cible en ajoutant la valeur tactique de n'importe quel chef présent dans la zone. Les infanteries et les artilleries voient leur valeur de combat divisée par 2 (arrondir au supérieur), la valeur des unités de cavalerie est doublée. Le défenseur lance un dé pour chaque point défensif. Un résultat de 6 entraîne 1 pas de perte.

Après que les pertes (12.3) aient été infligées à la cavalerie effectuant la charge, l'attaquant totalise la valeur de combat des cavaleries restantes en ajoutant la valeur tactique du chef de cavalerie le plus gradé présent dans la charge et lance un dé pour chaque point offensif. Un résultat de 6 entraîne 1 pas de perte.

12.21 Modificateur au jet de dé. Ajoutez 1 au dé si la majorité des unités qui chargent sont des unités de la garde, des lanciers ou de la cavalerie lourde (quelle que soit la combinaison).

12.22 Combat en enfilade. Si la charge de cavalerie aborde l'unité cible par une zone de flanc ou arrière, l'infanterie et l'artillerie présentes dans la zone ne peuvent pas effectuer de tir défensif, elles ne sont pas prises en compte. Les cavaleries ne sont pas concernées et peuvent toujours se défendre.

12.3 Les pertes

Quand une perte est obtenue suite aux jets de dé, une unité dans la zone cible perd un pas de perte. Le joueur qui subit la perte décide quelle unité supportera la perte, mais toutes les unités doivent avoir subi un pas de perte avant qu'une unité puisse subir 2 pas de perte durant une charge ; de la même façon toutes les unités doivent avoir subi 2 pas de perte avant qu'une unité puisse subir 3 pas de perte, et ainsi de suite.

12.31 Un joueur ne peut pas assigner de pertes à une artillerie attachée avant que sa division ait été éliminée.

12.32 Un joueur ne peut pas assigner de pertes à un état-major à moins qu'il ne soit la dernière unité dans la zone.

12.4 Retraite forcée

Si une division d'infanterie présente dans la zone perd plus de la moitié de ses points de combat suite à une charge de cavalerie, toutes les unités présentes dans la zone doivent se replier d'une zone (15.1). La cavalerie qui charge doit alors occuper la zone cible.

12.5 Charge repoussée

Si aucune unité présente dans la zone ciblée n'a perdu plus de la moitié de ses points de combat OU si, durant le feu défensif, les défenseurs ont infligé plus de pertes à la cavalerie qui charge qu'ils n'en ont supportés eux-mêmes, la charge est repoussée.

12.51 Si la charge est repoussée, toutes les unités de cavalerie participantes doivent retraiter à une zone derrière

leur zone initiale (celle d'où la charge est partie). Les unités de la zone ciblée ne se replient pas.

12.52 Si la charge est repoussée, les unités du défenseur peuvent faire feu une seconde fois sur les unités de cavalerie qui ont chargé. Les unités d'artillerie ne participent pas à ce feu. Le défenseur totalise la valeur de combat des autres unités de la zone ciblée. La valeur de combat des unités d'infanterie est divisée par 2 (arrondir au supérieur). Un dé est lancé pour chaque point de combat. Pour chaque résultat de 6, une perte est infligée à l'adversaire.

12.6 Limitations

12.61 Une cavalerie qui a chargé durant son segment de charge ne peut ni se déplacer durant la phase de mouvement, ni attaquer durant la phase de combat.

12.62 L'artillerie légère peut participer à une charge, mais elle ne pourra ni bombarder durant le segment de bombardement, ni se déplacer durant le segment de mouvement, ni attaquer durant le segment de combat.

12.7 La Grande Charge

Certains jeux possèdent un marqueur Grande Charge qui permet au joueur d'activer toutes les cavaleries non activées d'une même zone (quelle que soit la formation à laquelle elles appartiennent).

12.71 La zone doit comprendre un chef de cavalerie d'un niveau tactique de 3 ou plus, il doit participer à la charge.

12.72 Le joueur actif ajoute 1 à ses lancés de dé pour la charge, en plus des autres modificateurs indiqués en 12.21.

12.73 Si la Grande Charge est un succès (si elle parvient à faire retraiter ses adversaires), les unités qui ont chargé peuvent réaliser une de ces actions :

- continuer la charge en direction d'une zone adjacente à la zone ciblée initialement (derrière cette zone et non à sa gauche ou à sa droite) mais elles perdent le modificateur de +1 au dé.

- retourner à la zone depuis laquelle la charge a été lancée.

12.74 Placez le marqueur Grande Charge sur les unités qui vont effectuer la charge. Le nombre de marqueurs Grande Charge disponibles est limité par les scénarios ; une fois que tous les marqueurs ont été utilisés, le joueur ne peut plus procéder à une Grande Charge.

12.8 Poursuite

Suite à une charge qui a provoqué la retraite des unités en défense (y compris le cas de la Grande Charge), les cavaleries ayant chargé peuvent poursuivre les défenseurs. Le joueur qui a chargé doit prendre sa décision avant de faire une autre action. Toutes les unités ayant participé à la charge (y compris l'artillerie légère) doivent participer à la poursuite si elle a lieu. Au maximum, seule une poursuite par combat est autorisée.

12.81 Procédure. La cavalerie qui poursuit occupe la zone évacuée par le défenseur, elle effectue ensuite une nouvelle charge contre les unités qui ont retraité.

12.82 Une cavalerie peut poursuivre dans une zone adjacente quels que soient les points mouvements à dépenser, mais les restrictions concernant la charge s'appliquent.

12.83 Les infanteries et les artilleries en retraite ne peuvent pas effectuer de feu défensif contre la cavalerie qui poursuit. Si la zone dans laquelle les unités ont retraité est occupée par

d'autres unités, ces dernières peuvent faire feu suivant la procédure normale (12.22).

12.84 Si la cavalerie qui poursuit force les unités poursuivies à retraiter à nouveau, la cavalerie peut alors rester dans sa zone ou occuper la zone évacuée. Si la cavalerie ne parvient pas à faire retraiter à nouveau les unités poursuivies, on considère que la cavalerie n'est pas repoussée (12.5) même si elle a subi des pertes par le feu des unités déjà présentes dans la zone.

13.0 BOMBARDEMENT

Durant le segment de bombardement, les artilleries autonomes activées qui ont le statut Commandé peuvent bombarder les unités ennemies à portée de feu (13.5) et dans leur ligne de vue (13.6).

13.1 Restrictions

Les artilleries attachées (9.0) ne peuvent pas bombarder. Les unités non attachées, autonomes, peuvent soit bombarder, soit participer à un assaut, mais elles ne peuvent pas faire les deux.

13.2 Procédure

Le joueur qui bombarde indique la zone cible, totalise la puissance de feu modifiée de toutes les unités d'artillerie qui participent et lance un dé pour chaque point combat. Sur un résultat de 6 au dé, une unité de la zone cible subit un pas de perte (au choix du joueur qui subit le bombardement).

13.3 Les modificateurs

- Combat en enfilade +1 au dé
- Artillerie lourde +1 au dé
- Empilement de grande densité dans la zone ciblée (6.3) +1 au dé

On ne peut pas prendre en compte plus d'un modificateur (y compris celui apporté par un chef d'artillerie).

13.4 Cible prioritaire

Les unités d'artillerie qui font feu doivent prendre pour cible les unités ennemies les plus proches sur lesquelles elles puissent tirer. Une artillerie ne peut pas bombarder un ennemi à 2 zones si une cible ennemie potentielle se trouve à 1 zone.

13.5 Portée

L'artillerie lourde peut bombarder les unités ennemies se trouvant à 3 zones. Toutes les autres artilleries peuvent bombarder les unités se trouvant à 2 zones.

13.51 La première zone à travers laquelle la ligne de tir est tracée doit être la zone à laquelle l'artillerie fait face (7.5).

13.52 Lorsque l'on détermine la portée, il faut comptabiliser la zone ciblée mais pas la zone à laquelle appartient l'unité qui bombarde.

13.53 Divisez par 2 la puissance de feu de l'artillerie lourde qui bombarde une cible à 3 zones. (arrondir au supérieur).

13.54 Une artillerie dans un bois peut uniquement faire feu sur une zone adjacente.

13.6 La ligne de vue

Les unités qui bombardent doivent avoir une ligne de vue sur leur cible. La ligne de vue court du centre de la zone des unités qui bombardent vers le centre de la zone des unités bombardées.

13.61 Afin de déterminer la ligne de vue, tracez une ligne imaginaire (aidez-vous d'une règle ou d'un fil tendu) entre le centre de la zone de l'artillerie et celui de la zone ciblée. Si une zone ou une bordure de zone bloque la ligne de vue, la cible sélectionnée ne peut pas être bombardée par cette unité d'artillerie.

13.62 Terrain bloquant la vue :

- une inclinaison
- un bois
- une ville (et non les villages ou les hameaux)
- toute zone contenant une division d'infanterie ou au moins 3 pas de cavalerie.

13.63 Le type de terrain de la zone ciblée et de la zone depuis laquelle l'artillerie fait feu n'est pas pris en compte. Mais le type de terrain d'une bordure de zone peut bloquer la ligne de vue entre deux zones adjacentes.

13.64 Une crête. Une crête bloque la ligne de vue à moins que l'unité d'artillerie ou la cible ne soit directement sur la ligne de crête.

13.65 Si la ligne de vue passe le long d'une bordure entre deux zones, elle est bloquée à l'unique condition que les deux zones en question bloquent la ligne de vue. Pour l'application de cette règle, il faut considérer que l'inclinaison du terrain ne s'étend pas jusqu'à la bordure et qu'elle ne bloque donc pas la vue dans ce cas précis.

13.66 Elévations. Une unité d'artillerie positionnée sur une élévation peut faire feu par delà les éléments pouvant bloquer la ligne de vue si elle cible une unité en contre bas. Une artillerie dans une zone non élevée peut faire feu sur une zone plus élevée si elle est à 2 zones mais pas si elle est adjacente (les artilleries de l'époque ne pouvaient pas beaucoup lever leur mire).

13.67 Si une artillerie fait feu sur une artillerie ennemie, cette dernière peut effectuer un contre feu. S'il peut vous voir, vous pouvez le voir (exception : voir le paragraphe élévations, 13.66)

13.68 Disputes. En cas de désaccord, les joueurs peuvent trancher le différent par un lancé de dé ou par un combat de boxe, au choix des joueurs.

14.0 ASSAUT

L'assaut survient entre des unités opposées se trouvant dans 2 zones adjacentes durant le segment de combat. L'assaut est toujours volontaire. Le joueur actif est l'attaquant et son opposant, le défenseur.

14.1 Procédure

Les assauts se déroulent simultanément. Seules les unités du joueur actif peuvent attaquer. L'attaquant totalise les PF de toutes les unités participants à l'attaque et ajoute le niveau tactique de l'un des chefs présents (au choix du joueur). Chaque unité de cavalerie qui participe à un assaut voit sa valeur de combat divisée par 2 (arrondir au supérieur), et la valeur des unités peut aussi être modifiée par la nature du terrain (18.2). Ce total représente le nombre de lancés de dé que peut faire l'attaquant. Sur un résultat de 6, une perte est infligée. Le défenseur choisit alors une zone depuis laquelle l'assaut a été lancé comme cible de son feu défensif, et il suit la même procédure que l'attaquant. Puisque les résultats des combats sont appliqués simultanément, toute perte causée par l'assaillant n'altère pas la capacité de feu défensif du défenseur. Les pertes ne sont appliquées qu'une fois que défenseur et attaquant ont effectué leurs lancés de dé.

14.2 Modificateurs au dé

Les modificateurs suivants sont à ajouter ou à retrancher au dé :

- l'attaquant ou le défenseur possède une unité de la garde : +1
- l'attaquant possède de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie : +1 (infanterie et cavalerie doivent appartenir à la même formation pour que le modificateur s'applique)
- le camp qui possède une valeur morale (11.0) du double de celle de l'opposant : +1

Les modificateurs ne sont pas cumulables ; on ne peut pas additionner plus de 1 à son jet de dé.

14.3 Les pertes

Quand une perte est obtenue, une unité de la zone cible doit perdre un pas de perte. Le joueur qui subit la perte décide quelle unité supportera la perte, mais toutes les unités doivent avoir subi un pas de perte avant qu'une unité puisse subir 2 pas de perte durant une charge ; de la même façon toutes les unités doivent avoir subi 2 pas de perte avant qu'une unité puisse subir 3 pas de perte, et ainsi de suite.

14.31 Un joueur n'est pas obligé d'attendre l'élimination de la division d'infanterie pour assigner des pertes à l'unité d'artillerie qui lui est attachée.

14.32 Un joueur ne peut pas assigner de pertes à un état-major à moins qu'il ne soit la dernière unité dans la zone. Un état-major qui subit une perte est retiré du jeu.

14.4 Maintien ou retraite

Lorsque les pertes sont infligées, chaque joueur peut décider de replier (15.1) ses unités au lieu de perdre un pas de perte. Si plus d'une perte a été infligée, les pertes supplémentaires doivent normalement être supportées par les unités en terme de pas de perte. L'attaquant doit annoncer son choix en premier.

Si un joueur décide de tenir le terrain et de subir des pertes, il lance un dé. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de moral (11.0) des unités engagées dans le combat, les unités demeurent dans leur zone et subissent la perte.

14.41 Si toutes les unités sont des cavaleries et que les unités de l'opposant comportent de l'infanterie ou de l'artillerie, le joueur ne peut pas décider de tenir le terrain.

14.42 S'il y a eu 4 pertes ou plus dans un simple assaut, les joueurs peuvent décider de retraire leurs unités d'une zone pour absorber 2 pas de perte en utilisant la procédure ci-dessus.

14.5 Restrictions

14.51 Combat en diagonal. Les assauts ne peuvent pas être menés entre des zones diagonalement adjacentes.

14.52 Une division d'infanterie peut seulement attaquer les unités adverses présentes dans ses zones de front ou de flanc (et peut attaquer dans ses zones de flanc à la condition qu'il n'y ait pas d'unités ennemies présentes dans ses zones de front).

14.53 Une unité ne peut pas diviser ses forces pour attaquer plus d'une zone cible durant un même segment d'assaut (exception : voir la ligne étendue, 8.0).

14.54 Une même zone occupée par l'ennemi ne peut pas être attaquée plus d'une fois par segment d'assaut, mais elle peut être attaquée par toute unité active pouvant se trouver dans des zones adjacentes à cette cible.

14.55 Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par tour. Les unités de cavalerie qui ont chargé durant le segment de charge et les unités d'artillerie qui ont fait feu durant le segment de bombardement ne peuvent pas participer aux assauts.

15.0 RETRAITES ET AVANCES

15.1 Retraite

Les unités peuvent être forcées à la retraite, ou le joueur peut décider de les replier (14.4), comme résultat d'une charge ou d'un assaut. Le joueur à qui appartiennent les unités qui retraitent, fait se replier ses troupes dans une zone adjacente non occupée par des unités ennemies. Les unités ne peuvent retraiter dans une zone adjacente à des unités ennemies qu'à la condition qu'il n'y ait pas d'autre possibilité. Les unités en retraite peuvent pénétrer dans une zone occupée par des unités amies mais toutes les règles et les restrictions concernant l'empilement sont en vigueur.

15.11 Une unité ne peut pas se replier dans une zone dans laquelle elle n'aurait pas pu se déplacer durant le segment de mouvement.

15.12 Une unité en retraite peut entrer dans une zone contenant seulement un chef ennemi, le chef est alors éliminé.

15.13 Une unité obligée de se replier mais n'ayant pas de route de retraite possible est éliminée.

15.14 Une unité obligée de se replier une seconde fois dans le même segment (exception : poursuite, 12.8) est éliminée.

15.2 Cavalerie irrégulière

Un joueur peut décider d'essayer de replier ses unités de cavalerie irrégulières (symbolisées par un étendard derrière la tête de cheval) avant que le combat ne s'effectue. Après que le joueur actif a indiqué la zone contenant des cavaleries irrégulières qu'il souhaite attaquer, mais avant que le combat ne soit résolu, le défenseur lance un dé pour chaque cavalerie irrégulière dans la zone (il ne peut pas décider de tenter de

replier une partie seulement de ses cavaleries irrégulières). Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur morale de l'unité de cavalerie, il peut retraiter l'unité d'une zone.

15.3 Artillerie en retraite

L'artillerie légère peut se replier normalement. Tous les autres types d'artillerie sont éliminés dès qu'ils doivent se replier (il est très difficile de tracter rapidement ce genre de pièce).

15.4 Etat-major

L'état-major ne peut pas se replier ou avancer après un combat. Un état-major obligé de se replier est donc éliminé.

15.5 Avances après combat

Lorsqu'une zone est laissée vacante suite à un combat (y compris dans le cas où la zone serait laissée vacante par la cavalerie irrégulière, 15.2), les unités qui ont participé à l'attaque peuvent avancer dans la zone vidée. La possibilité d'avancer doit être exercée immédiatement, avant toute autre résolution de combat. Les unités ne sont jamais obligées d'avancer après un assaut.

15.51 Une unité ne peut jamais avancer de plus d'une zone après un combat. A l'exception de la cavalerie en poursuite (12.8), une unité ne peut pas attaquer à nouveau après avoir avancé.

15.52 Une unité ne peut pas avancer dans une zone dans laquelle elle n'aurait pas pu pénétrer durant le segment de mouvement.

15.6 Les chefs

Lorsqu'une unité retraite ou avance après un combat, tous les chefs présents dans la zone peuvent retraiter ou avancer avec elle.

16.0 PHASE DE RECUPERATION

Durant la phase de récupération, les deux joueurs tentent de retirer les marqueurs d'activation de leurs formations et de rallier leurs divisions d'infanterie (uniquement) qui ont subi des pertes afin de les restaurer.

16.1 Récupération

Durant la phase de récupération, chaque joueur retire les marqueurs d'activation de toutes les formations qui n'ont pas de division d'infanterie adjacente à une division d'infanterie ennemie.

16.11 Pour chaque formation ayant au moins une division d'infanterie adjacente à une division d'infanterie ennemie, le joueur lance un dé. Le joueur doit décider avec quelle valeur, parmi celles indiquées ci-dessous, il souhaite comparer le résultat du dé :

- la valeur morale la plus élevée de l'une des divisions de cette formation qui est adjacente à une division ennemie.
- le total de la combinaison niveau tactique + niveau d'initiative du chef de cette formation s'il se trouve en personne dans une zone adjacente à une division d'infanterie ennemie.

Sur un résultat inférieur ou égal à l'une des valeurs ci-dessus, le marqueur d'activation de cette formation est retiré et elle pourra être activée durant le prochain tour.

16.12 Si le joueur échoue dans sa tentative de retrait du marqueur d'activation, celui-ci reste en place. Durant le prochain tour, cette formation ne pourra pas être activée ; ses unités ne pourront ni bouger ni attaquer mais elles se défendront normalement si elles sont attaquées.

16.13 Chefs charismatiques

Si le chef d'armée d'un joueur occupe la même zone que l'état-major et possède un niveau d'initiative de 5 ou plus, avant d'avoir commencé à effectuer les lancers pour la récupération, il peut désigner une formation qui réussira automatiquement sa récupération. Le chef de cette formation doit occuper une zone adjacente à une division d'infanterie ennemie et doit être à portée de commandement du chef d'armée. Le marqueur d'activation est alors retiré sans que le jet de dé ne soit nécessaire.

16.2 Ralliement

Durant la phase de récupération, les divisions d'infanterie (uniquement) qui ont subi des pertes peuvent rattraper une partie de leurs forces. Une unité qui tente ainsi de se rallier doit se trouver au minimum à 4 zones de toute unité d'infanterie ou d'artillerie ennemie, et ne doit pas être adjacente à une unité de cavalerie ennemie. Le chef d'armée, un chef intermédiaire ou le chef de la formation doit être présent dans la zone de l'unité qui se rallie.

16.21 Mouvement. Une unité ne peut pas tenter de se rallier si elle a effectué un déplacement durant le tour.

16.22 Procédure. Le joueur lance un dé pour chaque division qui tente de se rallier. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur morale de la division, l'unité récupère 1 pas de perte.

16.23 Limites. Une division d'infanterie ne pourra jamais, par le ralliement, atteindre à nouveau le niveau qui était le sien au début du scénario (généralement le niveau de force « A »).

17.0 RENFORTS

Les renforts sont placés sur la carte durant la phase de renfort du tour indiqué par les instructions du scénario. Ils peuvent être activés et se déplacer durant la phase d'action. Les renforts ne peuvent pas être placés dans une zone occupée par des unités ennemies ; si une unité ennemie est présente dans une zone où des renforts sont censés arriver, le joueur peut les placer dans une zone bordant la carte, adjacente à la zone prévue.

18.0 TERRAIN

Le terrain affecte les mouvements et les combats. Il existe 3 types de terrain : terrain de ZONE, terrain de BORDURE et terrain SPECIAL.

- ZONE : c'est le terrain de la zone que les unités occupent.
- BORDURE : c'est le terrain le long de la bordure d'une zone, bordure à travers laquelle l'unité passe pour aller de

cette zone à une autre. Quand l'unité traverse 2 types de bordures différentes, elle dépense les points mouvements correspondant au terrain le plus coûteux (Note : bien qu'une inclinaison soit sur la bordure, elle affecte aussi la zone associée à cette bordure).

- SPECIAL : ce sont les ponts, les gués, les fortifications, les routes et les chemins.

18.1 Multiple types de terrain.

Une zone ou une bordure peut contenir plus d'un type de terrain. Quand cela survient, appliquez le terrain le plus pénalisant, mais pas les deux en même temps. Les effets sur les combats sont cumulatifs s'il existe plusieurs types de terrain ; le défenseur choisit les effets de l'un des types de terrain s'il existe plusieurs types de terrain sur une bordure.

18.2 Modificateurs à la puissance de feu.

Plusieurs types de terrains réduisent l'efficacité de l'attaquant comme suit :

- 25 % de réduction (par tranche de 4 dés à lancer, l'attaquant en perd 1 – 4 devient 3)
- 50 % de réduction (par tranche de 4 dés à lancer, l'attaquant en perd 2 – 4 devient 2)
- 75 % de réduction (par tranche de 4 dés à lancer, l'attaquant en perd 3 – 4 devient 1)
- Arrondir à la fraction inférieure, mais la réduction ne peut pas supprimer tous les lancés, il demeurera toujours au moins 1 lancé.

TRADUCTION EFFECTUEE PAR LES JOCADIENS