

Règles des Dernières Campagnes de Napoléon

V2.0.3

©2010 Markus Stumptner

1. Introduction

Cet ensemble de règles est une variante pour *Napoleon's Last Battles*, *Napoleon at Leipzig* et d'autres jeux en rapport, créé à partir d'un ensemble de règles prévu pour être édité par Schutze Games. Cette variante est née, en premier lieu, de l'observation de la vénérable TRC de ces jeux, qui bien qu'appréciée par beaucoup pour sa familiarité, est tout simplement incapable de capturer la nature attritionnelle ainsi que les compromis position/attrition du combat napoléonien ; deuxièmement, en observant que les systèmes d'ordres améliorent vraiment la précision historique des jeux tactiques, surtout pour les jeux couvrant une longue période de temps. La plupart des jeux avec des systèmes d'ordres détaillés sont si lents qu'on ne peut jouer les plus longs scénarios qu'une seule fois. Ce système est différent.

Au lieu de produire un nouvel ensemble de règles complet, les règles de NLB/NaL qui sont utilisées telles quelles (environ la moitié du jeu, bien que cela semble faire moins dans ce document) sont indiquées sous forme résumée avec un fond grisé. Donc la « variante » est un ensemble de règles autonome si vous avez une idée générale des règles d'origine. **Note :** Arrondissez au supérieur à partir de 0,5, sauf mention contraire.

2. Déroulement Général du Jeu

Le mouvement au cours d'un tour est déterminé par le tirage de marqueurs d'activation. Le combat est résolu avec les deux camps faisant feu sur l'ennemi. La cavalerie ignore les ZDC et peut charger et contre charger. Les leaders ont besoin d'ordres pour attaquer et bouger, peuvent prendre du temps pour les recevoir et même mal les interpréter. Eventuellement, ils peuvent changer d'ordres localement, mais cela est risqué s'ils ne connaissent pas la situation globale.

2.1 Terminologie. Les formations sont généralement des corps ou des divisions dont les leaders (commandants) sont évalués selon leur capacité. Une formation est activée lorsque son marqueur est tiré.

2.2 Valeur de Moral et de Poursuite. La valeur de moral (ou la qualité, l'initiative, l'élan...) est de 4 pour toutes les unités d'infanterie, d'artillerie et de cavalerie, avec certaines exceptions. Les unités de Nassau et Hollandaises ont un moral de 3. L'infanterie prussienne avec une force de combat de 3 ou moins au recto a un moral de 3. La Vieille Garde française (les unités 7-4), l'infanterie britannique en défense et la cavalerie britannique ont un moral de 5. Une unité qui a perdu un pas voit son moral réduit de 1 sauf l'infanterie britannique et la King's German Legion. Une formation démoralisée a son moral réduit de 1 pour toutes les unités. Lors d'un assaut, les unités qui se font tirer dessus par l'artillerie ont leur moral réduit de 1, et une attaque de flanc le réduit de 2. L'empilement avec un chef ajoute 1. Les modificateurs sont cumulatifs mais ne peuvent pas dépasser les limites 1-5.

La cavalerie des deux camps a aussi une valeur de Poursuite. Elle est de 4 pour toutes les unités, sauf 2 pour les Britanniques et 5 pour la cavalerie de la Garde Impériale.

2.3 Test de Moral. Si un groupe d'unités teste son moral, utilisez le moral le plus élevé (de l'infanterie s'il y en a ; sinon de la cavalerie s'il y en a ; sinon de l'artillerie) et lancez un dé. Le test réussit si le résultat du dé n'excède pas le moral.

3. Matériel

Comme dans l'original, plus :

3.2 Marqueurs. Chaque corps ou autre formation majeure possède un marqueur qui détermine quand il devra bouger. De plus, chaque camp dispose aussi d'un marqueur Action Coordonnée.

3.3 Pions QG. Un par Commandant en Chef. La capacité de mouvement d'un QG est toujours de 5.

3.4 Marqueurs supplémentaires. Des marqueurs « Désorganisé ».

4. Séquence de Jeu

Un tour de *NLC* est composé des phases suivantes, toujours exécutées dans le même ordre :

1. *Phase de Commandement et de Réorganisation.* Les deux joueurs peuvent décider d'assigner de nouveaux ordres (20.0). Les ordres qui sont donnés au leader destinataire sont testés pour leur conformité. Les unités peuvent tenter de se rallier (21.0).

2. *Phase de Préparation des Marqueurs.* Les commandants des deux camps font un jet pour déterminer si un camp peut mettre son marqueur d'Action Coordonnée (4.1) dans la tasse et si un camp peut choisir un Marqueur d'Action Initial. En dehors du Marqueur d'Action Initial, les deux joueurs mettent tous les marqueurs de leurs formations n'ayant pas un ordre Réserve dans la tasse.

3. *Phase d'Action Initiale.* Si un camp reçoit une Action Initiale, cette formation exécute une Action de Formation selon 4.4.

4. *Phase de Sélection de Formation.* Jusqu'à ce que la tasse soit vide, effectuez ce qui suit :

4a. *Etape de Tirage de Marqueur.* Tirez un marqueur dans la tasse.

4b. *Etape d'Action de Formation.* Toutes les unités appartenant au marqueur tiré sont activées et agissent selon la sous-séquence d'Action de Formation (voir 4.4).

5. *Phase de Fin de Tour/Etape d'Action de Réserve.* Les deux camps activent toutes leurs unités en Réserve (le français en premier). Retirez tous les marqueurs de Désorganisation. Avancez le marqueur de tour.

4.1 Marqueurs d'Action Coordonnée. Pour déterminer si un joueur reçoit un marqueur d'Action Coordonnée lors d'un tour, il lance un dé. Si le résultat est au moins inférieur de 2 à la valeur du commandant en chef, le joueur reçoit le marqueur. Il choisit deux marqueurs d'Activation normaux de deux formations sur la carte et place le marqueur d'Action Coordonnée dans la tasse. Lorsqu'il est tiré, les unités des deux formations bougent et combattent en parallèle, comme si elles appartenaient à la même formation.

4.2 Action Initiale. Les deux joueurs lancent un dé et ajoutent la valeur du commandant en chef. Si le résultat

d'un joueur dépasse celui de l'autre d'au moins 3, il peut choisir n'importe quelle formation de son camp pour l'Action Initiale. Son marqueur n'est pas mis dans la tasse, à la place, effectuez automatiquement son étape d'Action de Formation comme étant la première de ce tour, avant de tirer tout autre marqueur de la tasse.

4.3 CC Multiples. Un camp peut avoir plusieurs commandants en chef (CC), par exemple, les alliés à Waterloo avaient Blücher et Wellington. L'un d'eux (pas forcément toujours le même) doit être choisi pour chaque jet en 4.1 et 4.2 et les formations choisies pour un jet réussi doivent être subordonnées au CC choisi.

4.4 Mouvement de Leader. Le CC peut se déplacer une fois par tour lors de n'importe quelle étape d'Action. Un leader de formation se déplace lorsque sa formation est activée.

4.5 Sous-séquence d'Action de Formation

I. Segment de Bombardement. L'artillerie activée peut bombarder.

II. Segment de Charge de Cavalerie. Les unités de cavalerie activées peuvent charger un hex cible. Les charges de cavalerie (ou tout simplement *charges*) peuvent être suivies d'une Poursuite de Cavalerie et d'une Retraite. La cavalerie qui charge peut être contre chargée.

III. Segment de Mouvement de Formation. Les unités appartenant à la formation activée ainsi que son leader (sauf l'artillerie qui a bombardé et la cavalerie qui a chargé pendant cette étape) peuvent bouger selon les ordres de la formation.

IV. Segment d'Assaut de Formation. Toutes les unités adjacentes à des unités ennemies peuvent engager un assaut en fonction des ordres de la formation.

5. Mouvement

5.1 Les unités dépensent des points de mouvement normalement. Les unités qui se déplacent en pile peuvent laisser ou récupérer des unités en route. A moins de se déplacer dans ou à travers un terrain interdit, un mouvement minimum d'un hex est toujours autorisé.

5.2 Terrain. Les hexs de route coûtent ½ PM, les hexs de chemin coûtent 1 PM, les côtés d'hex de pont n'ont pas de coût supplémentaires lors d'un mouvement sur route, les côtés d'hex de ruisseaux ont un coût de +2 PM. Si deux valeurs de mouvement sont données pour un type de terrain, la première est pour l'infanterie, la seconde pour l'artillerie et la cavalerie.

La portée de commandement et la transmission des ordres des leaders coûte ½ PM sur les routes et les chemins, quels que soient les ordres ou l'empilement.

Pour utiliser le taux de mouvement sur route/chemin/pont, les unités doivent se déplacer une par une, avoir un ordre de Marche ou de Repli et doivent entrer dans un hex via un côté d'hex de route ou de chemin. L'hex entré ne doit pas contenir d'unités amies en ordre de Marche ou de Repli, *ni le prochain hex le long de la route*. Si c'est un hex de village/ville, il doit être vide. La portée de commandement et la transmission des ordres des leaders coûte ½ PM sur les routes et les chemins, quels que soient les ordres ou l'empilement.

5.3 Empilement. Deux unités amies par hex, vérifié à la fin de chaque segment de Mouvement de Formation et d'Assaut de Formation. Une pile ne peut être examinée par le joueur adverse que si elle est dans la LDV d'un leader ou d'une unité adverse. Si elle est dans la LDV d'un leader ou d'une unité adverse, toute unité d'artillerie dans la pile doit être empilée en haut. Les QG et les leaders ne comptent pas dans l'empilement et ignorent les limites d'empilement.

5.4 ZDC. Les unités de combat ont une Zone de Contrôle. Les ZDC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex infranchissables ni dans les Châteaux. Les unités qui commencent en ZDC ne peuvent en sortir que par avance et retraite après combat. Exception : Les unités qui entrent en ZDC pendant leur mouvement, et les unités avec un ordre de Repli, Réserve, et Retraite Générale (voir 20) peuvent quitter un hex en ZDC en payant +1 PM. La cavalerie et les leaders ignorent complètement les effets des ZDC sauf pour l'assaut (7.3).

5.5 Nuit et Pluie. Les unités ne peuvent pas entrer en ZDC pendant de tels tours. Note : Ils peuvent les quitter.

5.6 Quitter la Carte. Les unités qui quittent la carte ne sont pas considérées comme étant éliminées en ce qui concerne les PV, à moins qu'elles l'aient quittée dans le cadre d'une retraite.

6. Statut des Unités et Pas de Pertes

6.1 Pas de Pertes. La plupart des unités sont imprimées recto-verso ; cela signifie qu'elles ont deux pas. Une perte sur une unité à deux pas signifie qu'elle est retournée sur son verso et qu'il ne lui reste plus qu'un pas. Une perte sur une unité à un pas (déjà retournée ou sans verso) signifie qu'elle est éliminée.

6.2 Unités Enormes. Les unités avec une force de 8 ou plus au recto ont 3 pas. Lorsqu'elles subissent une deuxième perte, ne les éliminez pas. A la place, mettez un marqueur de désorganisation retournée sous elles. Elles ont la moitié de la force imprimée au recto (arrondie normalement). Elles peuvent être ralliées normalement sur leur verso, qu'elles soient sur la carte ou éliminées.

6.3 Désorganisation. Les unités désorganisées ont leur force de combat réduite de moitié, comme décrit en 7.6 et 7.10. Une unité retire son marqueur de désorganisation pendant la Phase de Fin de Tour.

7. Combat

7.1 Procédure de Base. Toutes les formes de combat (assaut, charge, bombardement) sont effectuées par chaque camp en additionnant la force des unités qui tirent pour déterminer une ligne sur la Table de Tir, puis en lançant 2D6 pour déterminer le nombre de pertes. Les unités qui engagent le combat (les unités activées en assaut et en bombardement, la cavalerie qui charge pendant la résolution des charges de cavalerie) sont appelées les « attaquants », les unités adverses sont appelées les « défenseurs ». Les pertes sont toujours appliquées simultanément. S'il y a plusieurs unités cibles, c'est leur propriétaire qui choisit qui subit les pertes, sauf la première qui doit toujours être subie par une unité d'infanterie, si possible. De même, les pertes doivent être allouées aux unités endommagées s'il y en a. Dans certains cas, des modificateurs peuvent s'appliquer au jet de dés et les forces de tir peuvent être réduites d'un certain pourcentage. Additionnez toujours les forces réduites avant d'arrondir. Si la force du tireur est supérieure à 24, appliquez deux résultats, un pour 24 et un pour le reste, avec le même jet de dés.

Note : L'obligation de détruire en premier les unités endommagées est due au fait que je voulais garder la règle de réorganisation originale et les limites de démoralisation de la façon dont fonctionne la réorganisation, la perte du premier pas est généralement pire que celle du second, parce que cette perte de force ne reviendra jamais pendant la partie. De même, l'élimination dans ce jeu ne signifie pas la mort du dernier homme, mais plutôt une perte de cohésion temporaire. Une unité qui a déjà été réduite ne reviendra jamais en pleine forme.

7.2 Pertes. Une unité qui subit une perte est retournée sur son verso. Si elle y était déjà, elle est éliminée. [ajout : exception pour les unités à 3 pas (force >8)]

7.3 Assaut. Après avoir terminé tous les mouvements des unités activées, les unités activées qui n'ont ni chargé ni bombardé peuvent engager un round de combat. Elles tirent sur des unités ennemies adjacentes, et ces unités adjacentes ripostent. Toutes les unités dans un hex pris d'assaut sont attaquées.

Note de conception : Les assauts couvrent les tirs de mousquets et la mêlée entre les unités adjacentes ; il n'y a aucune distinction entre ces types de combats à cette échelle de jeu.

En dehors de celles qui ont chargé ou bombardé, toutes les unités non-artillerie avec un ordre Attaque/Exploration (même la cavalerie) qui sont dans la ZDC d'unités ennemies doivent faire un assaut. L'assaut est volontaire et non obligatoire pour toutes les autres unités de formation ayant un ordre autre qu'Attaque/Exploration.

Plusieurs piles peuvent faire un assaut contre une seule pile. Dans ce cas, tous les attaquants tirent en même temps, et les unités du défenseur sont supposées tirer sur toutes les piles en attaque en même temps. Le moral est déterminé pour toutes les piles en attaque. *Exemple : Deux piles avec un moral de 4 et 3 respectivement font un assaut ensemble ; un leader est empilé avec la pile au moral de 3. Le moral de l'attaquant est 4. Si le leader était empilé avec la pile au moral de 4, alors le moral de l'attaquant serait de 5.*

Une pile ne peut faire un assaut que contre une seule pile en défense. Une pile ne peut pas faire un assaut contre une pile serait déjà prise d'assaut par une autre pile amie si une autre pile ennemie est adjacente et ne sera pas prise d'assaut pendant ce *segment*. Si plusieurs piles non prises d'assaut sont adjacentes, une pile contenant de l'infanterie

doit prendre d'assaut les Châteaux en priorité sur les unités de combat en priorité sur les QG.

Les cavalerie engagée en assaut a sa force réduite de moitié (additionnez puis réduisez et arrondissez normalement).

7.4 Retraites. Après un round d'assaut, un camp qui a subi au moins une perte peut retraire les unités engagées dans ce combat particulier d'un hex, volontairement ou involontairement.

D'abord, un camp choisit si ses unités retraitent volontairement, puis (uniquement si le premier a décidé de ne pas le faire) l'autre. Si un camp retraite volontairement, les deux camps réduisent de moitié les pertes subies (arrondissez normalement, sauf 1 qui est réduit à 0). Si un seul camp n'a pas d'artillerie engagée dans l'assaut, ce camp choisit en premier. Si les deux camps ou aucun n'a d'artillerie, l'attaquant choisit en premier.

Si aucun camp ne retraite volontairement, appliquez totalement les pertes. Chaque camp qui perd des pas (dans le même ordre qu'au-dessus) vérifie ensuite sa retraite involontaire en testant son moral. Si le test rate, ce camp retraite mais les pertes ne sont pas réduites. Le second camp ne vérifie pas sa retraite si le premier camp a retraité. Note : L'élimination ne compte pas comme une retraite, donc le camp qui survit doit toujours tester son moral.

Les unités ne peuvent pas retraire dans des unités ennemies ni à travers un terrain infranchissable. Si une pile retraite dans un hex avec des unités amies et que cela produit une violation de l'empilement, alors toutes les unités dans l'hex sont désorganisées et les unités en excès dans la pile retraitent d'un autre hex. Si une pile sans unité de cavalerie retraite en ZDC ennemie, elle subit un pas de pertes supplémentaire.

L'artillerie à pied est détruite par une retraite involontaire lorsqu'elle défend et l'ignore lorsqu'elle attaque.

La Garde : l'infanterie de la Garde Impériale (sauf l'infanterie de la Jeune Garde) réduit le moral des troupes qu'elle combat de 1 pour le jet de retraite. *Cela simule simplement que la Garde était plus apte tactiquement et plus prompte à avancer.* Toutefois, si de l'infanterie de la Garde Impériale retraite involontairement, toutes les valeurs de moral

françaises sont définitivement réduites de 1. (NLB uniquement) De même, le niveau de Démoralisation Française est réduit de 10 à ce moment, à moins que l'armée anglo-alliée ou prussienne ne soit déjà démoralisée ou désintégrée.

7.5 Avance. Si l'hex cible d'un assaut est vidé et que les attaquants n'ont pas retraité, alors une unité en attaque peut avancer dans l'hex. Les ZDC sont ignorées. Si un leader est dans l'hex de la pile en attaque, alors toute la pile et le chef peuvent avancer. Les unités de la même division qui sont empilées peuvent avancer sans chef. L'artillerie ne peut pas avancer à moins qu'une unité non-artillerie avance avec elle.

7.6 Modificateurs d'Assaut.

- Désorganisation : Si une unité commence le segment d'assaut avec un marqueur de désorganisation, sa force de tir est réduite de moitié.
- Prise de Flanc : Le moral du défenseur est réduit de 2 s'il est adjacent à plus d'une pile amie *et* adjacent à une unité ennemie (qui attaque ou non) qui n'est pas elle-même adjacente à au moins une unité en attaque. Les défenseurs en villes et châteaux ne peuvent pas être pris de flanc.
- Terrain : Voir la table des effets du terrain. Utilisez la ligne la plus avantageuse pour le défenseur. Additionnez la force de toutes les unités qui subissent le même pourcentage de réduction, puis arrondissez normalement (ex : 4,5 = 5 ; 4,25 = 4). Note : Les effets des côtés d'hex et du terrain dans l'hex sont cumulatifs sauf si la table indique le contraire.

7.7 Charges de Cavalerie. La cavalerie activée non désorganisée dans les deux hexs d'unités ennemies peut charger ces unités. A une distance de 2 hexs, l'hex intermédiaire doit être vide. Seuls les terrains clair et crête peuvent être traversés par les charges.

La cavalerie qui charge entre dans l'hex du défenseur pour attaquer. L'artillerie et l'infanterie se défendent à demi-puissance (ignorez la désorganisation) et la cavalerie à pleine puissance. Les deux camps ont un round de tir. Le camp qui perd le plus de pas (le défenseur gagne en cas d'égalité) perd la charge et retraite involontairement (dans son hex de départ dans le cas d'une unité qui charge). Si la cavalerie gagne, elle peut rester, retraiter dans son hex de départ, ou poursuivre. Gagnée ou perdue, une retraite après une charge ne réduit jamais les pertes. Ignorez la ZDC des

unités qui chargent. Si les unités cible ne peuvent pas retraiter, elles sont éliminées.

Toutes les charges de cavalerie (non réaction) d'un même segment de Charge ont lieu en parallèle – d'abord elles se déplacent toutes, puis elles attaquent toutes.

La cavalerie qui charge est automatiquement désorganisée après la fin de la charge (y compris la poursuite ou la retraite) et ne peut plus bouger ni faire d'assaut si elle a chargé pendant ce tour.

7.8 Poursuite de Cavalerie. La cavalerie qui charge et qui est victorieuse peut poursuivre, c'est-à-dire attaquer toute unité ennemie adjacente avec une résolution de charge normale. Si cela inclut des unités cibles qui viennent de retraiter suite à une charge, elles ne peuvent pas riposter. Si le joueur choisit de ne pas poursuivre, il doit néanmoins faire un test sous la valeur de poursuite de chaque unité – s'il obtient plus, l'unité doit poursuivre. Après un round de poursuite, la cavalerie retraite dans son hex de départ ou peut simplement s'arrêter (si l'hex est vide d'unités ennemies).

7.9 Charges de Réaction. La cavalerie non désorganisée dans les 2 hexs d'un hex où une unité ennemie entre, retraite, charge, charge en réaction, poursuit dans ou à travers, ou est bombardé (voir 8.5) peut faire une charge de réaction en réussissant un test de moral (bonus de +1 au moral si un chef est empilé avec). Les unités amies dans l'hex chargé sont ignorées pour la résolution de la charge de réaction ; les unités ennemies comptent. Si les unités ennemies gagnent, elles continuent ce qu'elles étaient en train de faire au moment où elles ont été chargées. Chaque unité de cavalerie teste sa charge de réaction individuellement et ne peut faire qu'un seul test par unité en mouvement. Si plusieurs unités font une charge de réaction contre la même unité dans le même hex, elles attaquent ensemble et doivent toutes être déclarées avant de tester la première unité. Si des unités qui chargent atteignent l'hex cible et qu'il est vide à cause d'une charge en réaction, alors elles gagnent la charge (selon 7.7) même s'il n'y a aucun pas de perte à appliquer à ce moment.

7.10 Modificateurs de Charge de Cavalerie. Utilisez tout ce qui s'applique.

- **Formez le Carré :** Si aucune des unités d'infanterie dans l'hex cible n'est désorganisée, le défenseur teste son moral. Si c'est réussi, la force de la charge est réduite de moitié (*les bataillons ont réussi leurs carrés*)
- **Prise de Flanc :** Doublez la force de la charge si le défenseur est déjà adjacent à des unités amies des unités qui chargent et s'il est chargé à travers un hex qui n'est pas adjacent à certaines de ces unités amies. L'infanterie et l'artillerie en défense ne tire pas sur une charge de flanc. Les défenseurs en ville ne peuvent pas être pris de flanc.
- **Retour de Bâton :** Doublez la force de la charge si le défenseur contre une charge de *réaction* est de la cavalerie en poursuite ou en retraite, ou de l'infanterie/artillerie qui a bougé ou qui bougera de plus de la moitié de ses PM. (Le joueur doit indiquer combien de PM dépensera l'unité avant que l'autre joueur fasse son jet de charge de réaction ; comptez la dépense de PM la plus élevée de la pile).

7.11 Retraite de Cavalerie Avant l'Assaut. La cavalerie ou l'artillerie à cheval prise d'assaut peut retraire d'un hex si elle n'a pas commencé le tour en ZDC ennemie et s'il n'y a pas de cavalerie parmi les attaquants. Les attaquants peuvent avancer.

Ainsi, la cavalerie ne peut jamais ralentir une avance d'infanterie de plus de la moitié sans être attaquée.

8. Artillerie

8.1 Bombardement. Pendant la Phase de Bombardement, l'artillerie peut tirer sur une cible à deux hexs de distance. Elle a besoin d'une ligne de vue jusqu'à sa cible pour la bombarder. La cible ne riposte pas. L'artillerie à pied qui bombarde ne peut pas se déplacer pendant la Phase de Mouvement de Formation. Plusieurs unités peuvent bombarder ensemble.

La première perte causée par un bombardement est toujours une désorganisation (la pile cible est désorganisée). Les pertes supplémentaires s'appliquent normalement. Il n'est pas possible de retraire pour réduire les pertes de bombardement. Les désorganisations multiples sont ignorées.

8.2 Combat Adjacent. L'artillerie peut prendre d'assaut les unités adjacentes si elle n'a pas bombardé pendant ce tour, mais uniquement en conjonction avec de l'infanterie

ou de la cavalerie amie. Elle peut tirer en défense, qu'elle ait bombardé ou non pendant ce tour, ou qu'elle se défende ou non avec de l'infanterie ou de la cavalerie.

8.3 Ligne de Vue. Elle est bloquée uniquement par les hexs de Forêt, Château et ville, et les côtés d'hex de Crête (même si c'est un côté d'hex de crête de l'hex occupé par l'unité et incluant ses extrémités). Elle est bloquée si elle passe le long d'une Crête avec un terrain bloquant des deux côtés de la Crête. Elle est bloquée si elle passe entre une Crête et un autre terrain bloquant. Aussi, toutes les élévations de la carte comptent pour la LOS, pas seulement pour les crêtes.

Une élévation supérieure bloquera la LDV entre des élévations inférieures et aussi entre un hex à la même élévation et à une élévation inférieure (dans les deux sens). Un hex avec une élévation intermédiaire bloque la LDV entre une élévation supérieure et inférieure s'il est plus proche de l'hex d'élévation inférieure et qu'il y a un autre hex d'élévation inférieure entre lui et l'hex d'élévation supérieure. La visibilité maximum le long d'une LDV non bloquée est de 8 hexs (4 hexs les tours de pluie, 1 hex les tours de nuit).

8.4 Orientation. L'artillerie qui est adjacente à un ennemi au début de l'étape en cours ne peut pas faire de tir défensif contre une unité ennemie qui entre dans un hex adjacent différent et qui attaque. Notez que l'artillerie seule se défend normalement mais est toujours soumise à la restriction ci-dessus.

8.5 Tir en Enfilade. L'artillerie peut augmenter sa puissance de feu de 50% en faisant un tir en enfilade. Il y a deux situations qui peuvent donner ce bonus.

- **Enfilade de ligne :** l'artillerie tire dans une direction qui permettrait une charge de cavalerie avec Prise de Flanc (7.10). Si la ligne de vue passe le long d'un angle d'hex, comptez cet angle comme faisant partie du côté d'hex le plus éloigné de l'unité amie. *Notez que ceci peut s'appliquer à l'assaut ou au bombardement, sur n'importe quel type d'unité.*
- **Enfilade de Carré :** L'artillerie bombarde de l'infanterie ennemie qui est à portée de charge de cavalerie amie. Le propriétaire de l'infanterie doit choisir si le bonus s'applique. S'il choisit de ne pas l'appliquer, toute cavalerie amie non désorganisée

à portée peut exécuter une charge de réaction sur la pile cible immédiatement après la résolution du bombardement (donc sans attendre le Segment de Charge), et le modificateur Formez le Carré ne s'applique pas à cette charge de réaction (donc la force de charge n'est pas réduite de moitié).

Les unités dans des villes ou châteaux ne peuvent pas être prises en enfilade.

9. Renforts

Ils entrent par les hexs d'entrée, potentiellement empilés, avec l'hex d'entrée comptant comme le premier hex de mouvement. Chaque pile suivante paie le coût d'entrée de la pile précédente plus le coût d'entrée dans l'hex. Si l'hex d'entrée est bloqué ou en ZDC, ils entrent par les hexs voisins les plus proches n'étant pas en ZDC. Par défaut, les renforts qui arrivent ont un ordre de Marche pour leur QG. Les QG, ou les unités dont le QG n'est pas encore sur la carte, s'arrêtent dans la première ville sur la route d'entrée. En entrant sur la carte par un hex de route/chemin, elles peuvent commencer en utilisant le mouvement su route/chemin (5.2).

10. Châteaux (Forteresses)

Les unités d'infanterie seules dans des châteaux ne sont pas affectées par les ZDC ennemies et ne peuvent être ni bombardées, ni chargées, ni prises de flanc. Elles ne sont jamais obligées d'attaquer, mais elles ont une ZDC normale et doivent être attaquées. Elles ne retraitent pas. Les forces des attaquants contre des unités dans des châteaux sont réduites de moitié. So une unité peut attaquer un château ou une autre pile, elle doit attaquer le château à moins qu'il ne soit déjà attaqué par une autre unité. Si une unité d'infanterie dans un château perd un pas, alors toute unité d'infanterie amie adjacente peut le perdre à sa place.

Il n'y a pas de retraite dans les châteaux occupés. Si un joueur met deux unités dans un château, cela annule ses effets et le transforme en terrain clair jusqu'à ce que l'une d'elles soit retirée.

11. Leaders et QG

11.1 Leaders. Les leaders ne sont pas des unités de combat, ne projettent pas de ZDC, comptent comme de la cavalerie pour le mouvement, ne comptent pas dans

l'empilement, ne peuvent jamais entrer dans une ZDC qui n'est pas occupée par une unité amie, et sont placés sur l'unité amie la plus proche si une unité entre dans leur hex s'ils y sont seuls. **La valeur de mouvement d'un leader est réduite de moitié lors d'un tour où il donne des ordres.**

11.2 Perte de Leader. Si un leader est déplacé selon 11.1 ou empilé avec des unités qui subissent une perte en combat, lancez deux dés. Sur 11-12, il est retiré et remplacé par un leader avec une capacité de 1 au début du tour suivant. Utilisez le verso du pion leader pour indiquer sa perte (plutôt que la démoralisation).

11.3 Retraite de Leader. Un leader peut toujours retraiter avec les unités avec lesquelles il est empilé.

11.4 QG. Chaque Commandant en Chef a un QG. Les QG ignorent toutes les unités amies pour l'empilement et ne peuvent pas retraiter. Si des unités entrent dans l'hex d'un QG, il est détruit et la valeur de démoralisation de cette armée est réduite de 5. Le CC continue de fonctionner comme s'il avait un QG avec lui, mais sa valeur de commandement est réduite de 1 pour le reste de la journée. Le QG est remis avec n'importe quelle unité amie au premier tour suivant la tombée de la nuit.

11.5 Mouvement des QG. Un QG se déplace uniquement (pendant la Phase de Réserve) en recevant un ordre de Marche ou de Repli. Un tel ordre est automatiquement accepté, même de nuit. Les QG paient le coût du terrain de l'infanterie.

12. Commandement

Le commandement est exercé en deux étapes. Les ordres sont donnés par le commandant en chef (comme Napoléon, Blücher ou Wellington) aux commandants des formations subordonnées (ailes ou corps). Ceci détermine la façon dont les unités d'une force donnée opèrent. Ensuite, les unités de la formation doivent être à portée du leader de la formation pour agir normalement.

Note : Le système d'ordres peut être utilisé avec des ordres écrits ou des marqueurs d'ordres. Les règles sont fournies pour les deux possibilités. Personnellement je préfère les ordres écrits parce qu'ils ajoutent du brouillard de guerre et je

recommande fortement les règles de mouvement caché (25.5). Pour les ordres non écrits, voir 25.7.

12.1 Portée de Commandement. Pour être à pleine efficacité, les unités de combat doivent être à portée de commandement de leur leader (3 PM au coût du terrain le moins cher ; notez le coût de ½ PM sur les routes/chemins en 5.2). La portée de commandement peut être tracée à travers des ZDC ennemies uniquement si des unités amies sont dans cet hex. Les unités ne peuvent pas quitter la portée de commandement par un mouvement normal (mais uniquement avec des charges, retraites et avances). Les unités hors de portée se défendent normalement mais ne peuvent ni charger ni faire d'assaut. Si elles bougent, elles ne peuvent pas entrer en ZDC ennemi et doivent se déplacer de façon à revenir à portée aussi vite que possible. Exception : Objectifs Divisionnaires (12.13). Les restrictions qui précèdent sont prioritaires sur toutes les obligations des ordres particuliers (12.2). Notez qu'il est permis pour les leaders en mouvement de laisser des unités hors de portée de commandement.

12.2 Ordres. A tout moment, chaque formation est soumise à un ordre particulier. Tous les ordres sauf Réserve doivent préciser un hexagone cible (qui peut être une ville, une route, un croisement, une crête, un ruisseau, ou le plus court chemin entre deux points cible) dans les 10 PM ou atteignable via routes ou chemins en commençant dans les 10 PM du leader ou d'une unité commandée. Sauf pour Attaque, Exploration, et Réserve, « doit se déplacer » signifie « au moins à la vitesse de l'unité la plus lente de la formation ». « Les unités doivent se déplacer » implique aussi que (si possible) le leader doit se déplacer afin que sa portée de commandement n'interfère pas avec le mouvement requis par les unités. Note : Les restrictions pour se rapprocher de la cible ne s'appliquent pas aux charges de cavalerie. Aussi, les restrictions sur « les unités ne peuvent pas attaquer » ne s'appliquent jamais au bombardement ni aux charges de *réaction*.

Attaque : Les unités (donc toutes les unités) doivent se déplacer d'au moins un hex en se rapprochant de l'ennemi jusqu'à ce qu'elles soient au plus à deux hexs des unités ennemies, puis certaines doivent attaquer. Le bombardement d'artillerie est suffisant pour définir un « attaquant » pendant au moins 2 tours, mais une fois des unités en ZDC ennemie, des unités doivent *entrer* en ZDC à chaque tour jusqu'à ce que la cible soit occupée ou l'ordre annulé. Les unités en ZDC ne peuvent pas en sortir sauf par une retraite. Les charges de cavalerie satisfont l'obligation d'attaque pour les formations de cavalerie.

Exploration : Ceci représente les patrouilles, les démonstrations ou les diversions. Comme une Attaque, sauf que le nombre d'unités en ZDC est limitée à deux au maximum, n'est pas obligé d'augmenter et la formation peut revenir au bombardement si elle le désire. *Note* : *C'est l'ordre de prédilection des corps de cavalerie.*

Défense : On ne peut entrer en ZDC ennemie et attaquer des unités dans des hexs uniquement dans l'hex cible qui était contrôlé par des unités amies lorsque l'ordre de Défense a été donné (*reprendre le terrain perdu*). En acceptant cet ordre, le leader doit se rapprocher de l'hex cible jusqu'à s'en retrouver à 2 hexs. Une fois le leader dans ce rayon, ou s'il ne peut s'en rapprocher davantage à cause d'unités ennemies, il ne peut sortir de ce rayon (depuis la cible ou l'hex le plus proche) qu'en retraitant, auquel cas l'ordre *échoue*.

Retarder : Les unités et le leader ne peuvent plus s'éloigner de la cible ; ne peuvent pas entrer en ZDC ni attaquer. Une fois le leader dans un rayon de 2 hexs de la cible, il ne peut sortir de ce rayon qu'en retraitant, auquel cas l'ordre *échoue*. *Note* : *C'est un bon ordre pour que les unités de cavalerie se mettent en travers d'une progression.*

Marche : C'est l'un des deux seuls ordres qui peut utiliser le taux de mouvement sur route ou chemin. Les unités et le leader doivent se rapprocher de la cible. Il faut préciser la route à suivre (généralement en termes de points de passage, route ou croisement, etc. à traverser, dans les 10 PM les uns des autres) à partir de la fin du second tour. L'ordre est annulé et les unités s'arrêtent avant d'entrer en ZDC (12.9). Si l'ordre actuel faisait partie d'une séquence d'ordres, passez à l'ordre suivant à ce moment, ou sinon en Défense. Si le mouvement est bloqué par des unités amies qui empêchent l'usage de la route, les unités s'arrêtent simplement et attendent.

Repli : Les unités doivent essayer de s'éloigner de l'ennemi (elles peuvent aussi utiliser le mouvement sur route et chemin). Elles peuvent quitter une ZDC pendant le mouvement (+1 PM) et entrer dans une autre si nécessaire pour s'enfuir. Elles ne peuvent pas attaquer. Elles doivent retraiter volontairement si elles sont attaquées. Considérez-les comme prises de flanc si elles sont chargées ou attaquées par de la cavalerie lorsqu'elles sont dans un hex de route ou de chemin.

L'ordre peut passer à Réserve lors de n'importe quelle phase de commandement où aucune unité n'est dans les 2 hexs de l'ennemi.

Retraite Générale : Cet ordre est envoyé à tous les subordonnés et au QG, il est vérifié immédiatement avec un décalage de conformité 1R. Il fonctionne comme le Repli mais ne peut pas passer à Réserve avant le premier tour de nuit de la nuit *suivant* son envoi. La cible doit être une source de ravitaillement amie ou un bord de carte ami (ignorez la limite de 10 PM). Il ne peut être donné que si l'armée a atteint 80% de sa limite de démoralisation.

Réserve (pas d'ordre) : Ce statut est nécessaire pour la réorganisation. Les unités peuvent quitter les ZDC (+1 PM) mais ne peuvent pas y entrer ni attaquer. Elles se défendent normalement mais leur moral est réduit de 1. Le leader *ne peut pas bouger* mais applique un décalage 1R pour la conformité d'un nouvel ordre. S'il a été déplacé selon 11.1, ou si les unités dans son hex retraitent, cela compte comme un ordre échoué. [Les chefs de formations en ordre de réserve bénéficient d'un bonus pour changer leur ordre]

12.3 Séquence de la Phase de Commandement

1. Notez les ordres de Décision Locale (12.11).
2. Vérifiez la Réussite (12.8) et la Confiance (12.10).
3. Envoyez les nouveaux ordres aux QG (12.4).
4. Recevez les ordres, vérifiez leur Conformité (12.7), puis vérifiez les ordres donnés par Initiative (12.11).

12.4 Donner les Ordres. Pour donner un ordre, le joueur écrit sur une feuille la formation impliquée, le type de l'ordre, l'heure où il est donné, le moment où il sera reçu (voir 12.6), le nombre de décalages à appliquer à la conformité, et les positions sur la carte supposées être atteintes, attaquées ou défendues. Il n'est pas permis de donner à nouveau le même ordre au même leader avant qu'il ait été Ignoré, Annulé, Réussi ou Echoué. Soit le type, soit la cible doit être différent (donc la cible à au moins 10 hexs de distance de l'ordre actuel ou de l'ordre en attente d'être accepté). Attaque ou Exploration compte comme le même type d'ordre (comme Défense et Retard). La valeur de mouvement d'un leader est réduite de moitié au tour où il donne un ordre.

12.5 Séquences d'Ordres. Une séquence d'ordres de Marche et d'Attaque peut être donnée pour être exécutée en séquence. Le dernier ordre de la séquence peut être de n'importe quel type. A chaque fois qu'un ordre de Marche réussit ou est annulé à cause de la proximité d'unités

ennemies, ou lorsqu'un ordre d'Attaque réussit (12.8), le prochain ordre de la séquence est automatiquement exécuté. En écrivant l'ordre, la limite de 10 hexs s'applique depuis la position du point cible de l'ordre précédent de la séquence. Passer de Marche à Attaque est instantané (donc au moment de l'entrée dans une ZDC ennemie) pour les leaders avec une valeur de commandement d'au moins 3. Les autres leaders ont leurs unités qui stoppent avant d'entrer en ZDC et doivent attendre le prochain tour pour passer en attaque. Il est possible de préciser qu'une Attaque doit commencer le jour suivant pour éviter son échec de nuit. L'échec de n'importe quel ordre de la séquence signifie l'échec de la séquence entière.

12.6 Transmission d'un Ordre. Un ordre est reçu d'un seul coup si le leader destinataire est empilé avec le CC (ceci est appelé un ordre en *face-à-face* ; tous les autres ordres sont *écrits*) ou s'il est dans les 3 PM du CC. Sinon, divisez la distance en PM de cavalerie par 6 (arrondissez normalement). L'ordre sera reçu pendant la Phase de Commandement ce nombre de tours après le tour en cours. Même après l'avoir reçu, la formation destinataire a toujours son ordre précédent jusqu'à ce qu'elle accepte le nouvel ordre. Les autres ordres qui sont arrivés mais qui n'ont pas encore été acceptés sont Ignorés lorsqu'un nouvel ordre arrive (Ignorez le plus ancien si deux ordres arrivent au même tour). **Important : Les distances leaders-CC sont réduites de moitié pour cette règle si le CC a une LDV (8.3) vers l'hex du leader.**

Exemple : Un leader à 8 PM de distance recevra l'ordre 1 tour plus tard ; s'il est à 9 PM, il le recevra 2 tours plus tard. Si le leader est dans la LDV du CC, le délai sera d'un tour dans les deux cas.

12.7 Conformité de l'Ordre. Au tour où un leader reçoit un ordre, vérifiez sa conformité. Additionnez les valeurs de l'émetteur et du destinataire plus les décalages pour trouver la colonne sur la Table de Conformité des Ordres. Lancez deux dés pour déterminer le résultat.

Un '**I**' signifie que l'ordre est ignoré, il ne se passe rien. Un '**C**' signifie que l'ordre est conforme et qu'il sera suivi à partir de ce tour. Un '**1I**' signifie que sa conformité est retardée d'un tour. Un '**R4**' signifie que le joueur lance un dé à chaque Phase de Commandement suivante jusqu'à ce que l'ordre soit conforme avec un résultat de 4-6.

Exemple : Un CC avec une valeur de 1 envoie un ordre Attaque à un chef de corps de valeur 1. Avec un décalage de 2L, la conformité est vérifiée dans la colonne 0. Sur un résultat de 2-5, l'ordre est ignoré. Sur un 6-8, il devient R4, sur 8-10, il devient 1T, sur 11-12, il devient C.

La conformité d'une séquence d'ordres (12.5) est vérifiée dans la colonne la plus à gauche parmi tous les ordres de la séquence.

12.8 Ordre Réussi. Un ordre Marche ou d'Attaque réussit si la position spécifiée est atteinte (contrôlée pour l'Attaque) par une unité de la formation, aucune unité de la formation n'est en ZDC ennemie et aucune unité n'a été attaquée dans le dernier tour. Si aucun autre ordre ne s'applique ou n'a été spécifié pour poursuivre la séquence, alors le nouvel ordre est Défense. Si « attendre d'autres ordres » a été spécifié à la fin, le nouvel ordre est Réserve. Les unités en marche toujours hors de portée de commandement continuent de suivre l'ordre de Marche jusqu'à ce qu'elles reviennent à portée de commandement, ou qu'elles atteignent le point cible (au choix du joueur).

12.9 Annulation et Echec d'un Ordre. Les ordres existants sont *annulés* lorsque le leader se conforme à un nouvel ordre ou change d'ordre parce que son ordre de Marche est bloqué. Les unités qui n'ont pas encore été bloquées peuvent continuer d'utiliser le mouvement de Marche (donc d'utiliser le taux de mouvement sur routes et chemins) jusqu'au point où elles se retrouveront bloquées. *Etre bloqué* signifie avoir à entrer dans une ZDC ou un hex ennemi, ou être chargé ou pris d'assaut. Si certaines unités sont bloquées mais pas le leader, seules ces unités voient leur ordre annulé. Elles passent à l'ordre suivant.

Notez que même si des unités à la fin d'une longue colonne sont attaquées ou bloquées par des unités ennemies intermédiaires, la tête de la colonne continue sa marche ; l'annulation pour la formation entière n'a lieu que si le leader est bloqué. Notez que bien que certaines unités puissent se retrouver avec un ordre différent, les conditions normales de portée de commandement s'appliquent.

Un ordre peut *échouer* à cause de conditions spécifiques à cet ordre (voir 12.2) ou en ratant un test de confiance (12.10). Si un ordre échoue, la formation retraite *immédiatement* de 3 hexs et passe en ordre de Repli. Les unités peuvent s'arrêter pendant cette retraite au lieu d'entrer en ZDC ennemie. L'échec d'un ordre signifie aussi que tous les ordres futurs qui sont actuellement en

statut T1, délai R4 ou R5 sont ignorés. Notez que l'annulation et l'échec ne sont pas la même chose et que l'annulation ne nécessite pas de retraire.

12.10 Test de Confiance. Une formation commence à tester la confiance au premier tour suivant la perte d'un pas avec son ordre actuel et teste ensuite à chaque tour jusqu'à ce que son ordre soit terminé, annulé ou échoue. **Exception :** une formation non démoralisée avec un ordre Défense/Délai ne teste jamais. Consultez la Table des Tests de Confiance. Un test raté signifie instantanément l'échec de l'ordre.

12.11 Décision Locale. Un leader peut tenter de se donner lui-même un nouvel ordre en prenant une Décision Locale (notez les restrictions en 12.4). Il fait un jet sur la Table de Décision Locale à la place de la Table de Conformité. Si le résultat est « aucun effet », il garde son statut actuel. Si c'est « agit localement », il se conforme au nouvel ordre. Si c'est « mauvais mouvement », l'autre joueur peut lui assigner un ordre. La conformité à un Mauvais Mouvement est automatique. C'est toujours le propriétaire qui fait le mouvement pour obéir à l'ordre. En cas de résultat « agit » ou « mauvais mouvement », tout ordre arrivant ce tour est ignoré.

Si le leader qui fait un jet pour une Décision Locale a un ordre Réserve, son jet est augmenté de 1. *Exemple : Un leader de valeur 3 agit sur un résultat de 7 au lieu de 8+.*

12.12 Capacité d'Ordres : Le commandant en chef peut donner un nombre d'ordres par tour égal à sa capacité.

Tant que le CC est éloigné de son QG ou tant que le QG bouge, il ne peut donner qu'un seul ordre par tour, et tous les ordres sauf le premier (donc tous les ordres à des tours ultérieurs jusqu'à ce qu'il soit à nouveau empilé avec u QG immobile) doivent être des ordres face-à-face concernant des points cible en LDV (8.3) du CC à ce moment, ou totalement le long de routes ou chemins qui commencent en LDV (ex : attaque le long de cette route vers Sombreffe).

Le QG était le lieu où arrivaient les aides avec des rapports d'autres parties de la bataille. Tant qu'il est ailleurs, le CC est fortement limité par ce qu'il peut voir par lui-même.

12.13 Ordres Divisionnaires. Les ordres peuvent être donnés à des divisions individuelles. S'il n'y a pas de pion leader, la valeur du leader est 1. La division est libérée des obligations de portée de commandement, mais tous les pions de la division doivent être déplacés afin d'être dans les 3 hexs les uns des autres à la fin du mouvement. La division et le corps comptent comme des formations séparées jusqu'à ce que l'ordre divisionnaire soit contremandé, mais l'activation par marqueur et la démoralisation ne sont pas changées. L'ordre peut être donné par la Décision Locale d'un chef de corps, auquel cas la distance pour tracer le temps de conformité est tracée depuis l'hex du chef de corps. Dans ce cas, ils peuvent aussi être annulés au choix du joueur à tout moment lorsque la division est à portée de commandement de son chef de corps ; elle est ensuite simplement réincorporée dans le corps. Les unités avec un ordre divisionnaire (sauf celles réattachées, ci-dessous) ne peuvent pas s'empiler ni se joindre à une attaque avec d'autres unités de leur formation.

Les ordres divisionnaires peuvent aussi être donnés pour assigner une division particulière à un corps différent. Dans ce cas, la division est activée avec le reste du nouveau corps (donc lorsqu'un marqueur activant ce corps est tiré). Chaque division après la première ayant des unités attachées à un corps de cette manière réduit la valeur du leader de 1.

12.14 Commandant d'aile. Un *Commandant d'aile (LC)* fonctionne comme un commandant intermédiaire lorsqu'il n'est pas à portée de commandement *ni* dans la LDV d'un CC. Ils reçoivent des ordres normalement dans le cadre de leurs assignations et vérifient la conformité. Ils peuvent uniquement donner de nouveaux ordres à leurs subordonnés qui soient cohérents avec leurs propres ordres. Les LC(*) peuvent donner des ordres différents de ceux qu'ils ont reçu par le CC à eux-mêmes via la Décision Locale (la cible n'est pas obligée d'être dans la LDV du CC), et peuvent faire un jet pour les Actions Initiales et Coordonnées à la place du CC. S'ils font l'un des deux, cela ne peut être appliqué qu'à leurs subordonnés. Le CC peut toujours envoyer des ordres directement à des sous-formations. Comme les CC, les LC ne peuvent se déplacer qu'une seule fois par tour, pendant n'importe quelle étape d'action où les unités subordonnées se déplacent. Contrairement aux CC, les LC n'ont pas de QG et ne subissent pas les pénalités qui en découlent.

Lorsqu'ils sont à portée du CC, les LC ne sont pas utilisés et peuvent commencer à agir comme leader pour toute

formation qui leur a été nominativement assignée en s'empilant avec. Ceci continue tant que le joueur le souhaite, même s'ils se déplacent hors de portée du CC.

(*) Marcher vers la cible est cohérent avec n'importe quel ordre. Réserve est cohérent tant qu'une formation sous les ordres du LC a reçu le même ordre que celui du LC. Par exemple, si l'ordre du LC est Exploration, une formation sous son commandement peut avoir un ordre Réserve tant qu'au moins une formation a un ordre Exploration).

13. Ralliement

Les unités éliminées peuvent être ralliées à partir du premier tour de nuit après leur élimination. La formation doit avoir un ordre Réserve, et le leader de la formation ne doit pas être dans la LDV d'unités ennemies. Les unités tracent toujours leur portée de commandement vers le leader, mais il n'apporte aucun autre bénéfice de leader pendant ce tour. Les unités ralliées sont placées dans l'hex du leader dans les limites d'empilement sur leur face réduite (cela signifie qu'un leader peut rallier un maximum de deux unités par tour), les unités déjà dans l'hex sont déplacées si nécessaires. Les unités d'un corps ou d'une armée démoralisé sont ralliées sur un jet de 1-4 par unité, sinon elles sont définitivement éliminées. Elles comptent toujours dans la limite par tour.

Les unités éliminées qui ont commencé le scénario avec un seul pas ne peuvent être ralliées qu'en prenant deux de ces unités avec exactement les mêmes valeurs, réorganisez-en une et éliminez l'autre définitivement. Si elles font partie d'un corps démoralisé, les deux doivent faire un jet de 1-4.

Les unités qui ne peuvent pas tracer de ravitaillement (2.4) au moment de l'élimination (qu'elles aient été éliminées en combat ou par la vérification du ravitaillement de 0900) sont définitivement éliminées et ne sont pas éligibles pour la réorganisation. *Ces unités sont supposées s'être rendues. Notez que les ZDC ennemies ne bloquent pas le ravitaillement.*

14. Démoralisation d'Armée

Une armée est démoralisée lorsque la force de ses unités détruites atteint le niveau de démoralisation (joueur hors phase en premier si cela se produit au même moment). Notez que cela influence uniquement la victoire ; il n'y a pas les mêmes effets que pour une Démoralisation de Corps (22).

15. Démoralisation de Corps

Un corps de l'armée prussienne, française, ou anglo-alliée est démoralisé si la force totale de ses unités éliminées est au moins égale à sa limite de démoralisation. Ses unités ont leurs valeurs de moral et de mouvement réduites de 1. Si la réorganisation fait repasser les pertes sous la limite, la démoralisation est levée.

Sur la Table de Conformité, une formation démoralisée interprète un résultat C comme 1T, 1T comme R4 et R4 comme R5 (jet de 5-6 pour exécuter l'ordre). Un leader d'une formation démoralisée faisant un jet de Décision Locale lit le résultat « agit localement » comme R4.

16. Nuit

Pendant les tours de nuit, aucune unité (pas même la cavalerie) ne peut entrer en ZDC (mais on peut toujours en sortir si les ordres le permettent). L'artillerie ne peut pas bombarder. Les leaders sont immobilisés. Tous les ordres Attaque/Exploration qui n'occupent pas une partie de la cible échouent. Des nouveaux ordres peuvent être envoyés. Tous les ordres reçus de nuit sauf Retraite Général (et les ordres du QG) ne vérifient pas la conformité mais sont automatiquement conformes à la première phase de commandement de jour. **Exception** : Les formations démoralisées ont un résultat automatique R4 à la première phase de jour ; aussi, notez les règles spéciales de libération matinale des français dans les scénarios NaL/NLB.

Notez que l'interdiction d'entrer en ZDC ne fait pas échouer un ordre d'Attaque ; ne pas être sur la cible oui.

Note personnelle : Comme il n'y a pas de combat pendant la plupart des tours de nuit, nous ignorons le tirage des marqueurs pendant ces tours et les deux joueurs déplacent leurs unités en parallèle.

17. Ravitaillement

Le ravitaillement peut être tracé hors route sur une distance de 5 hexs, puis sur routes et chemins. Les unités ennemies bloquent le ravitaillement. Les unités qui ne peuvent pas tracer une telle ligne à la fin du tour de 9h00 de chaque jour sont définitivement éliminées. Dans NLB, le ravitaillement français est tracé vers n'importe quel hex du bord sud, le prussien vers le bord est et l'anglo-hollandais-allemand vers le bord ouest.

18. Conditions de Victoire

Les points de victoire sont donnés dans les instructions du scénario. « L'occupation » signifie avoir une unité dans l'hex ou être le dernier à avoir eu une unité dans l'hex. « Contrôlé par » signifie « occupation », ou « être le dernier à avoir eu l'hex en ZDC amie mais pas ennemie ». **NLB uniquement** : Si le français est démoralisé ou si l'une des deux autres armées se désintègre, l'autre camp gagne.

19. Règles Avancées

J'ai décidé à un certain moment de déplacer ces règles hors de la section des règles optionnelles parce qu'en général, je joue avec à chaque fois.

19.1 Désorganisation et Retraite. Les unités qui retraitent volontairement doivent réussir un test de moral, sinon elles sont démoralisées (lancez un dé pour toutes les unités, mais appliquez les résultats individuellement). Les unités qui retraitent involontairement sont toujours désorganisées. La dernière unité qui quitte une ZDC doit aussi tester son moral.

19.2 Récupération de la Désorganisation. Ne retirez pas automatiquement les marqueurs de désorganisation à la fin du tour. A la place, testez le moral avec les modificateurs supplémentaires donnés dans la table des tests de moral et retirez le marqueur si l'unité le réussit.

19.3 Soutien Eloigné. Une unité d'artillerie à portée d'une unité ennemie en attaque peut faire un tir de soutien. Elle ne subit pas de perte ni de retraite suite à ce combat. Elle ne doit pas avoir déjà bombardé ce tour, ni être attaquée, ni être adjacente à des unités

ennemies non activées par le marqueur en cours. Elle doit être activée par le même marqueur que l'unité attaquée et avoir une LDV vers l'attaquant (on ne peut pas faire un tir de soutien à travers une crête). Le soutien à distance n'affecte pas le moral ni l'ordre de retraite, mais il peut utiliser le tir en enfilade (8.5).

19.4 Artillerie plus détaillée. L'artillerie bombardant plusieurs unités non artillerie empilées dans un même hex voit sa force de tir augmenter de 50%. L'artillerie en défense contre un assaut voit sa force de tir augmenter de 50%. L'artillerie peut bombarder à une portée de 3 à demi-puissance (arrondie à l'inférieur). *Ceci ne signifie pas qu'elle a une portée efficace dépassant 1km, mais plutôt que ni l'artillerie ni la cible sont forcément au centre de l'hex. Comme les cartes hexagonales sont une abstraction, ceci évite les situations où une zone de tir historique disparaît à cause de la distorsion cartographique.*

19.5 Unités énormes. Toutes les unités avec une force de 8 ou plus au recto ont 3 pas. Lorsqu'elles subissent leur seconde perte, ne les retirez pas. A la place, posez un marqueur de désorganisation retourné en dessous. Elles ont la moitié de leur force imprimée au recto (arrondissez normalement). Elles peuvent être ralliées normalement sur leur verso, qu'elles soient sur la carte ou éliminées.

19.6 Unités minuscules. Une unité d'infanterie où une perte de pas résulte en la réduction de sa force de 1 peut satisfaire seulement ½ pas de perte (donc, deux de ces unités doivent être ensemble, ou une de ces unités doit perdre deux pas, ou une de ces unités plus une autre doit perdre un pas).

20. Règles Optionnelles

20.1 Mouvement Caché. Le but de cette règle est de fournir un fort élément d'incertitude proche de ce qu'on expérimenté les commandants historiques. Avant d'envoyer quelqu'un sur la prochaine colline pour observer, vous ne savez pas ce qu'il s'y trouve ; et les troupes qui étaient sur le flanc gauche ennemi il y a quelques heures sont-elles toujours là ? En fait, aucun joueur ne devrait être conscient des mouvements de troupes que les leaders n'ont pas dans leur champ de vision. *Note : Cette règle est fortement recommandée. Elle n'ajoute pas beaucoup de durée de jeu supplémentaire, mais beaucoup de réalisme, de ruse et de compétence. Vous n'êtes pas à la merci des dés, mais votre capacité à tromper et piéger votre adversaire est primordiale. La*

seule raison pour laquelle elle est optionnelle est qu'elle ne prend son plein potentiel qu'avec les scénarios durant plusieurs jours. Utilisez-la !

20.1.1 Procédure. Les unités qui vont se déplacer cachées doivent avoir leur route notée précisément. Cela signifie que la route suivie par le leader (ou le pion de tête si c'est une division sans leader) est précisée exactement en termes de routes suivies et de villes traversées.

La conformité des ordres suit la procédure normale. Une fois l'ordre conforme, les unités de la formation ne se déplacent pas sur la carte. A chaque tour elles accumulent 4 PM (6 si toutes les unités de la formation sont de la cavalerie).

Les unités impliquées n'ont pas à être hors de LDV ennemie, Si un mouvement les en retire, cela est suffisant. Elles peuvent aussi être bombardées (le joueur doit simuler les dommages et la désorganisation). Elles sont retirées de l'hex au moment où une charge ou un assaut a lieu.

20.1.2 Découverte. La marche est découverte au moment où une unité ennemie a une LDV vers un hex où le leader est déjà passé (en dehors des hex traversés pendant le premier mouvement de la marche). Aussi, à chaque phase de commandement après avoir donné des ordres, mais avant les jets de Décisions Locales, le propriétaire fait un jet sur la table de Mouvement Caché. Soustrayez 1 au résultat si le QG ennemi le plus proche est autrichien ou russe. Sur un résultat 'R', la marche est révélée. Un joueur peut volontairement révéler une marche à tout moment.

Au moment où une marche est révélée, le propriétaire déplace le leader le long du tracé prévu, en payant le coût du terrain de l'infanterie avec les PM accumulés, jusqu'à avoir dépensé tous les PM ou entrer dans un hex bloquant. *Notez que le « coût de l'infanterie » signifie que le mouvement sur route doit obéir à 5.2, et que les pions sur la carte à ce moment peuvent affecter le mouvement sur route.* Chaque pion est successivement placé dans le même hex ou aussi près que possible en respectant l'empilement. Si la force a un ordre de Marche, les unités doivent être empilées à une par hex sur la route ou le chemin emprunté par le leader. Si la force a un ordre Repli ou Retraite Générale, les unités ne peuvent pas être placées plus

loin de l'ennemi que le leader. Avec tous les autres ordres, les unités ne peuvent pas être placées *plus près* de l'ennemi que le leader.

Les « hexs bloquants » sont les hexs contenant des unités ou des ZDC ennemies ou qui sont dans la LDV d'unité unité ou d'un leader ennemi.

20.1.3 Changer les Ordres de Mouvement Caché. Les Décisions Locales peuvent être prises pour éviter un hex bloqué (changer de route, mais de le but ni le type de l'ordre). Si un Mauvais Mouvement est obtenu, le mouvement est immédiatement révélé puis le Mauvais Mouvement est traité normalement.

Les ordres de mouvement caché peuvent être supplantés par de nouveaux ordres. Dans ce cas, calculez simplement le temps d'arrivée en ajoutant le chemin de la position « apparente » des unités sur la carte au nombre de points de mouvement dépensés par une unité de cavalerie au moment où le nouvel ordre est donné. Même si les ordres sont conformes, continuez à faire des jets sur la colonne 3+ de la table de Mouvement Caché.

20.1.4 Collisions. Dans le cas rare où les deux camps ont des unités cachées se déplaçant sur la même route ou se croisant, résolvez le problème en traçant leur mouvement en parallèle par incrément de 4 PM, et en s'arrêtant lorsqu'ils sont mutuellement en vue. Ceci deviendra visible au moment où les joueurs exécutent leur mouvement caché en déplaçant le leader sur la carte après la Découverte (20.1.2). L'autre joueur doit indiquer si une telle situation se produit.

20.1.5 Renforts. Les renforts peuvent entrer sur la carte en utilisant le Mouvement Caché (ceci est particulièrement utile en jouant avec les règles de renforts variables). Comptez simplement les points de mouvement et le nombre de tours pour la Découverte à partir du moment de l'entrée.

20.1.6 Embouteillages Cachés (Optionnel). *Oui, ceci est une règle optionnelle optionnelle. Les joueurs remarqueront que les forces cachées amies n'interfèrent pas mutuellement avec le mouvement sur route. Ceci est intentionnel pour garder les choses simples. Si vous voulez travailler un peu plus pour simuler ces effets, faites ce qui suit :* En écrivant une route de Mouvement Caché, pour tout tour où cette route croise ou recouvre celle d'une autre force utilisant le Mouvement Caché, soustrayez la moitié des PM du tour *pour les deux forces*. Il n'y a aucune

possibilité de réduire cette pénalité plus tard, même si ce croisement ne se produit pas, par exemple à cause d'un changement d'ordres.

20.2 Doctrine. Ces règles donnent des contraintes spécifiques à l'armée ou à l'époque sur la manœuvre des unités au sein d'un corps.

20.2.1 Commandement au Niveau Divisionnaire. Sauf pendant un mouvement routier, toutes les brigades d'une division d'infanterie sur la carte doivent être en colonne, sinon leur mouvement est réduit de 1. Pour être en colonne, elles doivent être empilées en paires. S'il y a plus de 2 brigades dans la division, alors toutes les piles de la division doivent suivre le même chemin pendant le mouvement pour être en colonne.

Aussi, toutes les brigades d'une division d'infanterie sur la carte doivent être « en bataille » (placées de façon contigüe sur la carte, non empilées avec d'autres infanteries) sinon leur force de combat est réduite de 20%.

Ces deux réductions sont appliquées avant d'appliquer tout autre modificateur. Une division qui ne remplit aucune condition subit les deux réductions.

20.2.2 Portée de Commandement Divisionnaire. Au lieu de la portée de commandement standard du chef de corps, une division est commandée en étant adjacente au chef de corps, *ou* à une autre division déjà commandée. Si la division est *en bataille*, alors une seule de ses brigades a besoin de remplir cette condition et la condition d'adjacence entre les divisions peut être remplacée par « séparé par un hex qui ne bloque pas la ligne de vue et contient leurs ZDC qui se recouvrent, mais pas de ZDC ni d'unité ennemie ». Une unité de cavalerie légère du même corps compte comme une « division » dans le cadre de cette règle (*ce qui remplit leur rôle historique*). L'artillerie et la cavalerie lourde sont commandées en remplissant cette condition, mais ne s'étend pas à travers les hexs intermédiaires vides (leurs ZDC ne transmettent pas le commandement). Les pions des brigades prussiennes comptent comme des divisions dans le cadre de cette règle. *Notez qu'en étant plus restrictive, cette règle peut entraîner des divisions finissant hors commandement dans des scénarios spécifiques de jeux existants ; les joueurs devront*

improviser des ordres divisionnaires appropriés dans ces cas.

20.2.3 Lignes Étendues. Les brigades d'une division peuvent se déployer en ligne étendue pendant le mouvement, c'est-à-dire que la brigade est placée sur un côté d'hex et qu'elle est supposée remplir les deux hex adjacents à ce côté d'hex. Une brigade doit avoir une force de combat d'au moins 2 pour être déployée de la sorte et sa force est réduite de moitié dans tous les cas. Si plusieurs modificateurs de force s'appliquent, appliquez-les tous et arrondissez normalement.

Pour se déployer ou se déplacer en ligne étendue, payez le coût de l'hex le plus élevé des deux. Pour revenir en déploiement normal, remettez le pion dans un hex. En combat, chaque hex est attaqué comme une unité séparée, et si les deux hex sont attaqués, l'un des combats doit être résolu avant de passer au suivant. Cela peut signifier que le second combat ne sera pas exécuté si l'unité a retraité hors de contact. Pendant la retraite, l'unité peut revenir en formation normale (puis retraiter dans un hex adjacent à ou pointé par le côté d'hex) ou rester en formation étendue en retraitant ses deux moitiés imaginaires d'un hex et en plaçant le pion sur le côté d'hex entre eux. Lorsqu'elle est déployée en ligne étendue, l'infanterie peut être empilée avec de la cavalerie et de l'artillerie (qui est considérée comme étant dans l'un des hex, au choix du joueur, mais pas dans les deux au cours d'un round de combat), mais avec une autre infanterie.

Une division dont les brigades sont déployées en ligne étendue peuvent être *en bataille* (si les hex qu'elles occupent sont adjacents et qu'aucune brigade n'est adjacente aux deux hex d'une autre brigade).

20.2.4 Retraite de la Cavalerie Légère. Les unités de cavalerie légère (avec une capacité de mouvement de 7) peuvent toujours retraiter du combat (même si l'attaquant avait de la cavalerie qui a commencé adjacente) si elles réussissent un test de moral. Les unités de cavalerie légère en attaque peuvent faire une charge de réaction.

20.3 Soutien d'Artillerie. L'artillerie qui participe à un assaut avec de l'infanterie ou de la cavalerie fait un « tir de soutien ». Si un camp comprend de l'artillerie en soutien, le nombre de pertes obtenu sera supérieur au résultat sans artillerie et s'il y a des unités non désorganisées, placez un marqueur Désorganisation sur les unités ennemies et réduisez de moitié les pertes causées par l'ennemi

(arrondissez normalement). Ne réduisez pas de moitié si les deux camps finissent désorganisés.

20.4 Jet de 6 pour Toucher. Au lieu d'utiliser la table de tir, lancez simplement un nombre de dés égal à la force de tir des unités. Pour chaque 6 obtenu, une perte est causée.

Conversion des modificateurs de combat : Chaque modificateur de combat qui s'applique est équivalent à un modificateur de +1 à *tous* les jets de dés. Le terrain modifie la force comme indiqué. Si vous utilisez 20.3, les effets de l'artillerie s'appliquent comme si 2 pertes avaient été causées.

20.5 Commandement Confus. Si un CC envoie un ordre à une formation commandée par un LC qui n'est pas à portée de commandement du CC, alors le LC subit un décalage 1L pour la conformité des Décisions Locales pendant 2 tours après avoir reçu l'ordre. *C'est l'effet d'Erlon ; ignorez la hiérarchie de commandement à vos risques et périls.*

20.6 Proximité des Unités Démoralisées. Une formation a sa limite de démoralisation réduite de 2 tant que son leader est dans les 5 hex d'un leader ami d'une formation démoralisée, sauf si l'autre formation est un corps de cavalerie ou une formation de la taille d'une division (ex : la Division Légère autrichienne dans NaL). L'effet est cumulatif. Il n'affecte pas la démoralisation d'armée. *Ceci représente le risque omniprésent de panique qui s'étend à toute une armée.*

En utilisant cette règle, les divisions avec des ordres divisionnaires ne sont pas affectées par cette panique tant qu'elles ne sont pas à portée de leur commandant, mais sont sujettes à la démoralisation si plus de deux-tiers de leur force est perdu et sont aussi sujettes à la condition ci-dessus.

20.7 Commandement Direct (expérimental). Un CC peut commander directement toute unité avec laquelle il est empilé ou adjacent au début du tour. Ces unités sont activées avec le CC et ne sont restreintes par aucun ordre. Le CC peut commander un nombre d'unités égal à sa valeur de commandement moins le nombre d'ordres donnés ce tour. Au tour suivant, le CC ne peut donner aucun ordre du tout, et les commandants de la formation à laquelle appartiennent les unités subissent un décalage 1L pour le

Conformité des Ordres et des Décisions Locales. Le CC doit être français ou avoir une valeur d'au moins 4.

20.8 Marche de Nuit et Fatigue. En utilisant cette règle, les troupes en ordre de Marche s'arrêtent la nuit pour bivouaquer, ce qui signifie que la tête de la colonne doit s'arrêter, et que toutes les autres unités bougent jusqu'au point d'être adjacentes à cet hex (ou aussi proche que possible si l'empilement ne le permet pas). Les unités s'empilent au maximum. Au premier tour de jour, la marche reprend. Les renforts entrant de nuit sans ordre de Marche Forcée peuvent rester hors carte jusqu'au premier tour de nuit.

Un joueur peut toujours donner un ordre de Marche Forcée, auquel cas le mouvement continue simplement pendant la nuit. Toutefois, à partir du premier de jour qui suit, la formation entière compte comme démoralisée jusqu'à ce qu'elle se soit reposée. Cela signifie qu'elle passe une nuit sans marcher, ou passe au moins trois heures en Réserve le lendemain. Une formation ne peut pas se reposer tant qu'il lui reste des unités engagées en combat.

Le même effet que décrit ci-dessus s'applique à une formation qui a un ordre de Repli et ne passe pas en Réserve à un certain moment pendant la nuit.

Il est possible de donner un ordre de Marche Forcée pendant la nuit, auquel cas il faut suivre le processus normal de conformité (qui signifie qu'il n'est *pas* automatiquement conforme au matin). Il est aussi possible de donner un ordre de Marche Forcée et d'Attaque en séquence. Dans ce cas, l'attaque ne commence pas avant le matin, et la formation ne se repose pas même s'il y a quelques tours où elle ne se déplace pas et attend juste de commencer l'attaque.

L'effet de la fatigue n'est pas cumulatif avec la Démoralisation du Corps à cause des pertes. Si une formation qui est déjà fatiguée ne se repose pas la nuit, elle devient épuisée le lendemain matin. Une formation épuisée a son moral réduit de 2, les unités récupèrent uniquement sur 5-6 et ses unités ne peuvent se déplacer que d'un hex jusqu'à ce que la formation se soit reposée (ce qui la réduit à fatiguée).

Les joueurs sont libres de suivre la fatigue séparément pour les divisions en ordre divisionnaire. Si une division fatiguée rejoint un corps, alors le corps complet est fatigué.

Les renforts qui entrent de nuit peuvent bouger pendant un tour et s'arrêter sans pénalité. S'ils entrent au dernier tour de nuit, cela signifie qu'ils peuvent marcher sans s'arrêter sans subir de fatigue.

Note de Conception : Cette règle traite des effets de l'épuisement causé par les unités forcées d'opérer pendant une période de temps étendue. Gardez à l'esprit que les effets de la fatigue causés par le combat sont déjà incorporés dans les pertes de forces globales produites par les pertes de pas et les unités en déroute (éliminées).

20.9 Effets du Moral sur les Opérations. A chaque fois qu'une formation se conforme à un ordre Attaque ou Exploration ou à une séquence contenant un tel ordre, sa limite de démoralisation augmente de 10%. A chaque fois qu'elle reçoit un ordre Repli ou Retraite Générale ou qu'un ordre échoue (quel que soit son type), sa limite de démoralisation est diminuée de 10%. Un ordre d'Attaque qui échoue augmente la limite de démoralisation des unités attaquées de 10%. Un ordre de Défense ou de Réserve qui échoue diminue la limite de démoralisation *d'armée* de 10%.

Pour les divisions en ordre divisionnaire, l'effet est divisé par le nombre de divisions du corps, mais est toujours d'au moins 1.

20.10 Déroute. Une unité qui rate son test de moral avec une différence d'au moins 3 entre son moral et le jet de dé est éliminée. Toute unité amie adjacente doit faire immédiatement un test de moral. So l'une d'entre elles déroute, le test est répété par les unités qui lui sont adjacentes et ainsi de suite.

20.11 Prendre l'Initiative. Gardez une trace du nombre d'unités de chaque camp qui retraitent par tour. *Essentiellement, cela représente combien de combats l'autre camp a remporté.* Le camp qui a retraité le moins ajoute 1 à son jet d'Action Initiale. Si un camp a retraité d'au moins le double de son adversaire (avec au moins deux combats), ajoutez 2 au jet de dé. En jouant avec 20.10, les unités en déroute comptent dans ce total.

Suggestions pour le jeu par email

La façon recommandée pour jouer à ce jeu par email est d'ignorer les marqueurs d'activation et d'utiliser la séquence Igo-Yougo des règles de base. Notez le nombre de combats gagnés par chaque camp au dernier tour, soit le nombre d'unités retraitées de l'autre camp (Notez qu'en face-à-face, cette règle est optionnelle, mais avec le PBEM il est facile d'en prendre note). A ce nombre, chaque camp ajoute la valeur de son CC et un jet de dé. Le résultat le plus haut gagne l'Action Initiale et peut choisir de jouer son tour en premier ou en second. Gardez la séquence de base pour chaque tour de joueur : bombardement-charge-mouvement-assaut. Notez que les charges de réaction ont lieu en parallèle, donc chaque « couche » de réaction n'ajoute qu'un échange au tour. En général, le nombre de charges de réaction est faible, donc ceci ne devrait pas prendre trop de temps. Les unités sont autorisées à faire un assaut ensemble si elles auraient dû être activées par le même marqueur. Cela signifie que les joueurs font toujours un jet d'Action Coordinée au début du tour.

Séquence de la Phase de Commandement

1. Notez les ordres de Décision Locale (12.11).
2. Vérifiez la Réussite (12.8) et la Confiance (12.10).
3. Envoyez les nouveaux ordres aux QG (12.4).
4. Recevez les ordres, vérifiez leur Conformité (12.7), puis vérifiez les ordres donnés par Initiative (12.11).

Table de Décision Locale

Valeur du leader	0	1	2	3	4+
Mauvais Mvt	2-7	2-6	2-5	2-3	2
Aucun Effet	8-11	7-10	6-9	4-7	3-5
Agit localement	12	11-12	10-12	8-12	6-12

Décalages de Conformité

Situation	Décalage
La formation a un ordre Réserve	D
Ordre Attaque/Exploration	2G
Ordre donné face-à-face	D
Ordre divisionnaire/corps de cavalerie	D

Table de Conformité des Ordres

	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
I si jet inférieur aux valeurs ci-dessous-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
R4	7	6	6	6	5	4	3	2	2	2	2	-
1T	9	9	9	8	7	7	6	5	4	4	3	2
C	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	6	6

Ajoutez la valeur de commandement de l'émetteur et du destinataire puis appliquez les décalages pour trouver la colonne. Lancez 2D6. Trouvez la dernière ligne avec une valeur inférieure ou égale au jet de dés pour déterminer le résultat. Voir 12.7 pour l'explication des résultats (22 pour les formations démoralisées).

Test de Confiance

Condition	Modificateur
Format. non démoralisée Attaque/Exploration	3
Format. Démoralisée en Attaque/Exploration	0
Objectif tenu en Attaque (pas Exploration)	1
Formation démoralisée en Défense/Délai	2

Ajoutez les modificateurs et la valeur du leader. Si le dé dépasse cette valeur, la formation rate le test. Note : pas de test pour Défense/Délai si non démoralisé.

Effets du Terrain

Terrain	Assaut	Bomb.	Charge	Mvt hors route
Ville	-25%	-75%	-50%	1
Château	-50%	N/A	N/A	2
Forêt	-50%*	-50%	-75%	2/4
Ruisseau	-25%	NE	-25%	+2
Crête	-25%	N/A	NE	NE
Pont ⁺	-50%*	NE	N/A	+1

Les réductions s'appliquent à l'attaquant dans ce type de terrain.
* également pour le tir du défenseur hors de la forêt, mais ne s'applique pas au tir entre forêts ni aux attaques hors d'une forêt.

+ supplante le modificateur de terrain dans l'hex.

Table de Pourcentage de Réduction

PF	-25	-50	-75	%	PF	-25	-50	-75	%
1	1	1	0		13	10	7	3	
2	2	1	1		14	11	7	4	
3	2	2	1		15	11	8	4	
4	3	2	1		16	12	8	4	
5	4	3	1		17	13	9	4	
6	5	3	2		18	14	9	5	
7	5	4	2		19	14	10	5	
8	6	4	2		20	15	10	5	
9	7	5	2		21	16	11	5	
10	8	5	3		22	17	11	6	
11	8	6	3		23	17	12	6	
12	9	6	3		24	18	12	6	

Appliquez les pourcentages de réduction de la table des effets du terrain.

Modificateurs de Combat

Combat Normal : Désorganisation/prise de flanc/terrain.

Charge de Cavalerie: Prise de flanc/retour de bâton/pas prêt.

Bombardement +50% prise de flanc (opt.) +50% pour défense en assaut, +25% pour cibles non artillerie empliées.

Table de Tir

Force de Combat	jet de dés (2d6)											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	
3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	
4	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	
5	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	
6	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	
7	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	4	
8	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	
9	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4	
10	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	
11	0	0	0	1	1	2	2	3	4	4	5	
12	0	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5	
13	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	6	
14	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	6	
15	0	0	1	1	2	2	3	4	4	5	6	
16	0	1	1	1	2	3	3	4	5	5	6	
17	0	1	1	2	2	3	3	4	5	5	7	
18	0	1	1	2	2	3	4	4	5	6	7	
19	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	7	
20	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	8	
21	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	8	
22	0	1	2	2	3	4	4	5	6	7	8	
23	0	1	2	3	3	4	4	5	6	7	9	
24	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	9	

Résumé des Types d'Ordres

Attaque : Les unités (donc toutes les unités) doivent se déplacer d'au moins un hex en se rapprochant de l'ennemi jusqu'à ce qu'elles soient au plus à deux hex des unités ennemies, puis certaines doivent attaquer. Le bombardement d'artillerie est suffisant pour définir un « attaquant » pendant au moins 2 tours, mais une fois des unités en ZDC ennemie, des unités doivent entrer en ZDC à chaque tour jusqu'à ce que la cible soit occupée ou l'ordre annulé. Les unités en ZDC ne peuvent pas en sortir sauf par une retraite. Les charges de cavalerie satisfont l'obligation d'attaque pour les formations de cavalerie.

Exploration : Comme une **Attaque**, sauf que le nombre d'unités en ZDC est limitée à deux au maximum, n'est pas obligé d'augmenter et la formation peut revenir au bombardement si elle le désire. *Note : C'est l'ordre de prédilection des corps de cavalerie.*

Défense : On ne peut entrer en ZDC ennemie et attaquer des unités dans des hex uniquement dans le point cible qui était contrôlé par des unités amies lorsque l'ordre de **Défense** a été donné. En acceptant cet ordre, le leader doit se rapprocher de l'hex cible jusqu'à s'en retrouver à 2 hexes. Une fois le leader dans ce rayon, ou s'il ne peut s'en rapprocher davantage à cause d'unités ennemies, il ne peut sortir de ce rayon (depuis la cible ou l'hex le plus proche) qu'en retraitant, auquel cas l'ordre *échoue*.

Retard : Les unités et le leader ne peuvent plus s'éloigner de la cible ; ne peuvent pas entrer en ZDC ni attaquer. Une fois le leader dans un rayon de 2 hexes de la cible, il ne peut sortir de ce rayon qu'en retraitant, auquel cas l'ordre *échoue*. *Note : C'est un bon ordre pour que les unités de cavalerie se mettent en travers d'une progression.*

Marche : C'est l'un des deux seuls ordres qui peut utiliser le taux de mouvement sur route ou chemin. Les unités et le leader doivent se rapprocher de la cible. Il faut préciser la route à suivre (généralement en termes de points de passage, route ou croisement, etc. à traverser, dans les 10 PM les uns des autres) à partir de la fin du second tour. L'ordre est annulé et les unités s'arrêtent avant d'entrer en ZDC (12.9). Si l'ordre actuel faisait partie d'une séquence d'ordres, passez à l'ordre suivant à ce moment, ou sinon en **Défense**. Si le mouvement est bloqué par des unités amies qui empêchent l'usage de la route, les unités s'arrêtent simplement et attendent.

Repli : Les unités doivent essayer de s'éloigner de l'ennemi (elles peuvent aussi utiliser le mouvement sur route et chemin). Elles peuvent quitter une ZDC pendant le mouvement (+1 PM) et entrer dans une autre si nécessaire pour s'enfuir. Elles ne peuvent pas attaquer. Elles doivent retraiter volontairement si elles sont attaquées. Considérez-les comme prises de flanc si elles sont chargées ou attaquées par de la cavalerie lorsqu'elles sont dans un hex de route ou de chemin. L'ordre peut passer à **Réserve** lors de n'importe quelle phase de commandement où aucune unité n'est dans les 2 hexes de l'ennemi.

Retraite Générale : Cet ordre est envoyé à tous les subordonnés et au QG, il est vérifié immédiatement avec un décalage de conformité 1R. Il fonctionne comme le **Repli** mais ne peut pas passer à **Réserve** avant le premier tour de nuit de la nuit *suivant* son envoi. La cible doit être une source de ravitaillement amie ou un bord de carte ami (ignorez la limite de 10 PM). Il ne peut être donné que si l'armée a atteint 80% de sa limite de démoralisation.

Réserve (pas d'ordre) : Ce statut est nécessaire pour la réorganisation. Les unités peuvent quitter les ZDC (+1 PM) mais ne peuvent pas y entrer ni attaquer. Elles se défendent normalement mais leur moral est réduit de 1. Le leader *ne peut pas bouger* mais applique un décalage 1R pour la conformité d'un nouvel ordre. S'il a été déplacé selon 11.1, ou si les unités dans son hex retraitent, cela compte comme un ordre *échoué*.

Modificateurs de Moral

Perte de pass (sauf Britannique et KGL)	-1
Formation démoralisée/nationalité/armée*	-1
Tiré dessus par une artillerie en assaut	-1
Prise de flanc	-2
Attaqué par de l'infanterie de la Vieille Garde	-1
Empilé avec son leader, Lc ou CC	+1
● Dans un terrain réduisant l'attaquant	+1
● Adjacent à une unité ennemie non désorganisée	-1

● ... Uniquement pour la récupération de la désorganisation (25.1).

* ... Un seul cas s'applique, le modificateur est toujours -1.

Le moral après modification ne peut jamais être supérieur à 5 ni inférieur à 1.

1. **Phase de Commandement et de Ralliement.** Notez les décisions locales, puis faites les tests de confiance, puis envoyez les nouveaux ordres, puis vérifiez la conformité. Les unités peuvent essayer de se rallier.

2. **Phase de Préparation des Marqueurs.** Jets pour les Actions Coordonnées (4.1) et le Marqueur d'Action Initiale (4.2). Mettez les marqueurs dans la tasse.

3. **Phase d'Action Initiale.** Si un camp reçoit une Action Initiale, cette formation exécute une Action de Formation selon 4.4.

4. **Phase de Sélection de Formation.** Jusqu'à ce que la tasse soit vide, effectuez ce qui suit :

4a. **Etape de Tirage de Marqueur.** Tirez un marqueur dans la tasse.

4b. **Etape d'Action de Formation.** Toutes les unités appartenant au marqueur tiré sont activées et agissent selon la sous-séquence d'Action de Formation (voir 4.4).

5. **Phase de Fin de Tour/Etape d'Action de Réserve.** Les deux camps activent toutes leurs unités en **Réserve** (le français en premier). Les unités désorganisées peuvent tenter de récupérer.

Sous-Séquence d'Action de Formation

I. **Segment de Bombardement.** L'artillerie activée peut bombarder.

II. **Segment de Charge de Cavalerie.** Les unités de cavalerie activées peuvent charger un hex cible. Les charges de cavalerie (ou tout simplement *charges*) peuvent être suivies d'une Poursuite de Cavalerie et d'une Retraite. La cavalerie qui charge peut être contre chargée.

III. **Segment de Mouvement de Formation.** Les unités appartenant à la formation activée ainsi que son leader (sauf l'artillerie qui a bombardé et la cavalerie qui a chargé pendant cette étape) peuvent bouger selon les ordres de la formation.

IV. **Segment d'Assaut de Formation.** Toutes les unités adjacentes à des unités ennemies peuvent engager un assaut en fonction des ordres de la formation.

Résumé des Portées

Portée de Commandement/portée instantanée	3 MP
Vitesse de mouvement des ordres	6 MP/t
Portée d'un ordre	10 MP
Séparation de cible pour ordres ultérieurs	10 MP
Rayon pour rester en Attaque/Défense/Délai	2 hexes
Portée de Commandement Divisionnaire	3 hexes
Portée de Cmdt Divisionnaire opt (25.8)	2 hexes

Mouvement Caché (20.1)

Nb de tours 'caché''	Jet de dé	1	2	3	4	5	6
1		C	C	C	C	C	C
2		C	C	C	C	R	R
3 ou plus		C	C	C	R	R	R

C...Caché, R...Révélé.–1au dé contre Autriche/Russie.