

AU SOLEIL D'AUSTERLITZ

Campagne de Napoléon en Moravie, 1805

Règles Standards

Traduction version 1.00
15/11/03

INTRODUCTION	[1]	Bord de la carte	[116]
DEROULEMENT GENERAL DU JEU	[5]	Entrer dans des hexagones occupés	[117]
Echelle du jeu	[9]	MOUVEMENT D'UNE FORMATION MULTI HEXAGONALE	[118]
EQUIPEMENT DE JEU		ZONES DE CONTROLE	[122]
Carte du jeu	[10]	Influence du terrain sur les ZOC	[124]
Dés	[11]	SORTIR & ENTRER DANS LES ZOC	[126]
Pièces de jeu	[12]	Initiative pour quitter les ZOC	[127]
Unités combattantes	[13]	Coût supplémentaire pour quitter les ZOC	[128]
Commandants	[17]	REPULSION	[129]
Diagrammes, tables et aides de jeu	[18]	Répulsion multi hexagonale	[134]
Diagrammes d'organisation	[19]	Répulsion répétée	[135]
INTELLIGENCE		ATTRITION DE MARCHÉ	[136]
Identité des commandants et force des formations	[20]	Artillerie	[139]
Jeu en aveugle	[23]	Exemption de la Vieille Garde française	[140]
COMMANDEMENT	[24]	EMPILEMENT ET CONSOLIDATION	[141]
Niveau de commandement	[25]	MARCHÉ FORCÉE	[143]
Généraux majeurs de cavalerie	[26]	COMBAT	[144]
Commandants de formation	[27]	CHOIX DE LA FORMATION ATTAQUANTE	[148]
Unités combattantes / commandants subordonnés	[29]	CHOIX DE L'HEXAGONE ATTAQUE	[153]
Commandants non employés	[30]	SELECTION DU TYPE DE BATAILLE	
Elimination de commandants	[32]	Restrictions du type de bataille	[155]
POINTS DE BONUS DE COMMANDEMENT	[34]	Initiative du commandant & bataille rangée	[156]
Effet des points de bonus sur l'attrition	[35]	Type de bataille Refus	[157]
Effet des points de bonus sur le combat	[36]	DIFFERENTIEL DE CAVALERIE	[161]
SE PREPARER A JOUEUR	[37]	BOMBARDEMENT D'ARTILLERIE	[162]
SEQUENCE DE JEU	[38]	Terrain bloquant	[163]
LIGNES DE COMMUNICATION	[55]	DETERMINATION DES RAPPORTS DE FORCES	[164]
SOURCES D'APPROVISIONNEMENT		SP d'artillerie et rapports de forces	[166]
Marqueur de source d'approvisionnement	[58]	Terrain avec effet	[167]
Garnison de source d'approvisionnement	[59]	Autres effets des terrains	[170]
Capture d'une source d'approvisionnement	[60]	RESOLUTION DES ATTAQUES	
REPLACEMENTS	[61]	Engager la Vieille Garde	[171]
Points de remplacements accumulés	[63]	Point de bonus de commandement	[174]
LE DIAGRAMME D'ORGANISATION		Retirer les pertes	[175]
Ajouter des remplacements	[64]	RETRAITE	[176]
Régiments de marche	[65]	Priorités de retraite	[178]
Généraux majeurs	[68]	Retraite d'une formation multi hexagonale	[179]
Réorganiser les unités combattantes	[73]	Retraite hors de la carte	[180]
Tranfert de force	[74]	Retraite dans des villes fortifiées	[181]
LA FORMATION	[77]	Formations adjacentes non engagées	[182]
Empilements insubordonnés	[78]	POURSUITE	[183]
Hexagone multi formations	[80]	Quelles formations peuvent poursuivre ?	[189]
Création d'une formation pendant le mouvement	[81]	Poursuite multi formations	[191]
Création d'une formation pendant le combat	[83]	Comment utiliser la table de poursuite ?	[192]
Formation multi hexagonale	[84]	Modificateurs du jet de poursuite	[193]
Retirer les pertes	[85]	Modificateur de résistance	[194]
MOUVEMENT	[86]	Poursuite maximum	[195]
RENFORTS	[91]	Poursuite dans une ville fortifiée	[196]
Retarder les renforts	[95]	AJUSTEMENTS DU MORAL	
ORDRES DE MOUVEMENT	[98]	Batailles critiques	[197]
Activation sur ordre de mouvement	[100]	Capture d'une personnalité majeure	[198]
INITIATIVE	[101]	Défaite de la Vieille Garde	[199]
Activation sur initiative	[102]	BATAILLE RANGEE	[200]
Quitter une zone de contrôle ennemie	[105]	Batailles rangées concurrentes	[207]
Limitation des jets d'initiative	[108]	Pertes de combat minimum	[208]
CAPACITE DE MOUVEMENT	[109]	Pertes de combat en excès	[209]
Dépenser des points de mouvement	[110]	MORAL & VICTOIRE	[210]
TERRAIN & MOUVEMENT	[111]	CAPTURE D'OBJECTIFS POLITIQUES	[212]
Routes, rivières, crêtes	[112]	VICTOIRE STRATEGIQUE	[213]
Villes fortifiées	[115]		

INTRODUCTION

[1.] Ce livret de règles standards s'applique à tous les jeux de la série 1X « Les campagnes de Napoléon » et précise les concepts de base du jeu. Ces règles standards s'appliquent à la fois aux scénarios de bataille et aux scénarios de campagne. Quand des circonstances particulières à un jeu ne s'appliqueraient pas à l'ensemble des jeux, une règle construite pour ce jeu se trouverait dans le livret de règles exclusives. Chaque jeu dispose de ce livret. Les règles exclusives prévalent aux règles standards en cas de contradiction.

COMMENT LES REGLES SONT ORGANISEES

[2.] Les règles sont présentées dans un ordre correspondant aux étapes de la séquence de jeu (par exemple, « I.a.2 ») auxquelles elles s'appliquent (*voir* §42). Quand vous vous posez une question durant le jeu, reportez-vous à la section des règles traitant de cette étape de la séquence de jeu. Tous les paragraphes des règles sont numérotés séquentiellement de 1 à 213.

[3.] Ces règles standards peuvent être utilisées à la place de celles disponibles dans *Napoleon at Bay* (3^{ème} édition) et *Bonaparte in Italy* (Elles ont été mises à jour et corrigées, les différences étant soulignées).

Questions de règles

[4.] Les questions peuvent être soumises par mail. Elles *doivent* débiter avec le numéro du paragraphe cause du problème et être envoyées par messagerie à info@napoleongames.com. Les questions et les réponses seront publiées dans le journal *OSG's Wargame Design* et sur « Web Grognards » à <http://www.grognard.com>.

DEROULEMENT GENERAL DU JEU

[5.] Le jeu est prévu pour 2 joueurs ou plus. La carte du jeu dépeint le théâtre des opérations ; les pièces du jeu correspondent aux forces militaires disponibles. Elles comprennent la France, ses alliées et la coalition de nations contre elle. L'ordre dans lequel les différents camps interagissent est décrit dans la séquence de jeu (*voir* §38).

[6.] Les règles de commandement contrôlent la constitution des formations déployées sur la carte. Chaque formation est composée d'unités combattantes, sous les ordres d'un commandant. Seuls les commandants sont placés sur la carte. Un commandant peut aussi diriger d'autres commandants dans son hexagone ou les hexagones adjacents. Les commandants sont classés selon leur niveau d'initiative – important pour le mouvement et le combat –, leur valeur de subordination – leur capacité à travailler sous les ordres d'un autre commandant – et leur capacité de commandement – une limitation du nombre d'unités combattantes et de commandants subordonnés qu'ils peuvent diriger.

[7.] Quatre concepts importants de ces règles sont :

- 1) *L'attrition de marche*, une perte possible d'hommes sans combattre, qui augmentera à la

fois avec la taille de la formation et la distance parcourue ;

- 2) *La marche sur ordre*, permettant à une formation de se déplacer automatiquement ;
- 3) *La marche sur initiative*, permettant à une formation de déplacer seulement si son commandant passe un test d'initiative, résolu par un jet de dé ;
- 4) *Les Pertes de combat* sont subies soit en termes d'hexagones de retraite soit en nombre de points de force perdus dépendant du type de bataille révélé par le joueur *perdant* la bataille (Bataille Rangée ou Poursuite).

[8.] Les conditions de victoire, comme indiqué dans le livret de règles exclusives pour chaque jeu de la série, sont liées à la volonté d'une nation de poursuivre la guerre. Quand le moral d'une armée a été cassé ou que l'opinion publique ne soutient plus l'effort de guerre, le jeu se termine.

Echelle du jeu

[9.] Chaque hexagone représente une surface de 3,2 kilomètres de côté. Chaque point de force correspond à un millier d'hommes ou 16 pièces d'artillerie. Un tour de jeu dure 2 jours.

EQUIPEMENT DE JEU

Carte du jeu

[10.] La carte détaille la région dans laquelle les événements de la campagne survinrent ainsi que les lieux constituant des objectifs alternatifs de la campagne. Le terrain a été découpé en une grille hexagonale. Chaque hexagone représente un emplacement dans lequel une formation peut pénétrer en dépensant des points de mouvement, points qui dépendent du type de terrain rencontré. Chaque hexagone est identifié par un nombre à 4 chiffres.

Dés

[11.] Jouer nécessite deux dés à 6 faces, non fournis.

Pièces de jeu

[12.] Les pièces de jeu seront appelées « marqueurs » ou « pions ». Elles sont de 3 types : les pions d'unités combattantes, les pions de commandants et les marqueurs d'information. Les unités combattantes restent tout au long de la partie sur la feuille d'organisation de leur nationalité. Le commandant auquel elles sont assignées et leur force sont indiqués par l'espace qu'elles occupent sur cette feuille. Elles y restent tant qu'elles ont au moins un point de force (1 SP). Si à un quelconque moment, elles n'ont plus aucun point de force, elles sont immédiatement retirées du jeu. Jusqu'à ce moment, elles peuvent être déplacées de la ligne d'un commandant vers celle d'un autre commandant pendant la phase d'ordres amicale si ces deux commandants occupent le même hexagone sur la carte. Les commandants peuvent être soit sur la feuille d'organisation s'ils sont subordonnés à un

autre commandant, soit sur la carte s'ils sont commandants d'une formation. L'utilisation des divers marqueurs d'information sera détaillée ultérieurement dans cette règle, ou dans les règles exclusives.

Unités combattantes

[13.] Sur chaque pion est imprimée sa force maximale (sa force réelle variera du fait des pertes ou des remplacements). Pendant le jeu, la force courante de l'unité sera indiquée par l'espace qu'elle occupera sur la feuille d'organisation (si elle occupe l'espace « 3 », elle a 3 points de force ou SP). Quand l'unité subit des pertes ou reçoit des remplacements, elle est déplacée vers la gauche ou la droite, pour indiquer la nouvelle valeur. Aucune unité ne peut dépasser sa force maximale. Une fois qu'une unité est éliminée ou n'a plus de SP, elle ne peut plus être reformée. Vous ne pouvez jamais remettre en jeu avec des remplacements des unités éliminées.

[14.] Le nom abrégé du commandant de l'unité est indiqué sur le pion, uniquement pour apporter une référence historique, avec son type d'unité (infanterie, cavalerie ou artillerie), son numéro d'unité et sa taille (régiment, brigade ou division).

[15.] La capacité de mouvement maximale d'une unité est aussi indiquée sur le pion. La cavalerie a une capacité plus grande que l'infanterie mais doit dépenser plus de points de mouvement (MP) pour certains types de terrains. L'artillerie utilise une table de tir spéciale pour le combat et subit des restrictions de mouvement.

[16.] La valeur de subordination est le montant de la capacité de commandement requise du commandant pour qu'il puisse diriger l'unité (ou le commandant).

Commandants

[17.] Les pions des commandants reprennent leur niveau d'initiative, un éventuel point de bonus (indiqué par une étoile), la valeur de subordination du commandant et sa capacité de commandement. L'autre face du pion montre son drapeau. Quand il est sur la carte, c'est la seule face visible pour le joueur adverse d'un pion de commandant (sauf quand il est dans une zone de contrôle ennemie ou EZOC).

Diagrammes, tables et aides de jeu

[18.] Chaque jeu comporte des fiches d'organisation et des manifestes de mise en place des unités et commandants. Il y a aussi une table des tours et d'autres tables ou diagrammes imprimés sur des feuilles séparées pour une utilisation facilitée du jeu.

FICHES D'ORGANISATION

[19.] Chaque armée dispose de sa propre fiche d'organisation. Sous le niveau d'initiative, la capacité de commandement et la valeur de subordination de chaque commandant, se trouve la ligne des unités subordonnées, sur laquelle les unités combattantes appartenant à la formation de ce commandant sont placées durant le jeu. Ces unités sont placées dans les espaces correspondant à leur force courante.

INTELLIGENCE

Identité des commandants et force des formations

[20.] Toutes les unités combattantes et les commandants subordonnés sur la ligne d'un commandant sont considérés comme occupant le même hexagone que ce commandant.

[21.] Les commandants de formations et les commandants non employés se déplaçant à travers la carte doivent rester avec la face avec leur drapeau visible, cachant ainsi leur identification à l'adversaire. Le commandant de la force et ses subordonnés ne sont révélés que quand ils se trouvent dans une EZOC, d'une formation ennemie qui n'est pas en cours de répulsion (voir « Répulsion », §129).

[22.] Des commandants ennemis doivent rester avec leur face détaillée visible aussi longtemps qu'ils restent adjacents.

Jeu en aveugle

[23.] Les informations des diagrammes d'organisation doivent rester confidentielles une fois que les deux joueurs se sentent à l'aise avec les mécanismes de jeu. Si cela convient aux deux joueurs, les éléments suivants doivent rester secrets :

1. Les jets de dé pendant le mouvement et la marche forcée.
2. Les résultats de l'attrition.
3. L'ajout des points de remplacement aux unités combattantes et leur accumulation.
4. L'identité des commandants subordonnés quand une formation est dans une EZOC.

COMMANDEMENT

REGLE GENERALE

[24.] Avant qu'aucun mouvement ne puisse avoir lieu lors de la phase de mouvement ou du segment de marche forcée, les troupes doivent être constituées en « formations ». Les commandants rendent cela possible. Les formations sont représentées sur la carte uniquement par leur commandant.

Niveau de commandement

[25.] Un commandant peut diriger des unités tant que la somme de leurs valeurs de subordination reste inférieure ou égale à son niveau de commandement. Le niveau de commandement est imprimé sur le verso du pion du commandant et sur la ligne du commandant du diagramme d'organisation. Certaines unités combattantes absorbent plus du niveau de commandement que d'autres. En général, une brigade ou une division de cavalerie a une valeur de subordination d'un demi point ; un corps de cavalerie ou une division d'infanterie d'un point.

Exemple : Un commandant avec un niveau de commandement de 3 peut diriger 6 brigades de cavalerie, ou 3 division d'infanterie, ou une formation combinée de 2 brigades de cavalerie et 2 divisions d'infanterie.

Généraux majeurs de cavalerie commandant de l'infanterie ou de l'artillerie [voir 68.]

[26.] Si un général majeur de cavalerie a sous ses ordres une unité d'infanterie ou d'artillerie (c'est-à-dire sur sa ligne du diagramme d'organisation), réduire son niveau d'initiative à « 1 » et augmenter sa valeur de subordination à « 2 ». Ce changement dure aussi longtemps que ces unités restent sous son commandement.

Commandants de formation

[27.] Les commandants peuvent diriger d'autres commandants. Un commandant dans ce cas est appelé commandant de formation. Ceux qui sont sous ses ordres sont appelés commandants subordonnés et sont placés sur le portrait du commandant de la formation à moins qu'ils ne fassent partie d'une formation multi hexagonale. Il ne peut y avoir qu'un commandant de formation par formation.

[28.] Le nombre au centre du pion de commandant est la valeur de subordination. Un commandant peut diriger des commandants tant que la somme de leurs valeurs de subordination n'excède la capacité de commandement du commandant.

Exemple : Un commandant de formation d'une capacité de commandement de 6 pourrait avoir sous ses ordres 3 commandants subordonnés d'une valeur de subordination de 2. Les commandants subordonnés doivent être dans le même hexagone ou dans la ZOC du commandant de formation (dans le cas d'une formation multi hexagonale).

Commander des unités combattantes et des commandants

[29.] Le commandant d'une formation peut diriger une combinaison d'unités combattantes et de commandants subordonnés. Il peut diriger n'importe quel nombre d'unités combattantes et de commandants aussi longtemps que le total de leurs valeurs de subordination ne dépasse pas son niveau de commandement.

Exemple : Un commandant d'une formation avec un niveau de commandement de 6 pourrait diriger deux brigades de cavalerie, deux divisions d'infanterie (sur sa ligne du diagramme d'organisation) et un commandant subordonné avec une valeur de subordination de 3 (dans le même hexagone ou un hexagone adjacent).

Commandants non employés

[30.] Un commandant, autre qu'un général majeur, sans commandant ou unité subordonnés au début de la phase de mouvement amicale est un commandant non employé. Un tel commandant peut automatiquement se déplacer indépendamment des ordres de mouvement ou de son initiative d'un maximum de 9 points de mouvement à la fois pendant la phase de mouvement et pendant le segment de marche forcée. Il paye un coût de terrain équivalent à celui que paierait une formation de cavalerie. Les commandants non employés ignorent les EZOC (« ZOC », voir §122) et n'exercent pas de

ZOC. Ils ne peuvent pas couper une ligne de communication. Quand il déplace un commandant non employé, le joueur en phase doit avertir son adversaire qu'il s'agit d'un commandant non employé.

[31.] Un commandant non employé ne peut pas prendre la tête d'une formation avant la prochaine phase d'ordres. Il peut bouger, être déplacé et faire retraite comme partie de la formation avec laquelle il est empilé. Sa valeur de subordination est ignorée. Un général majeur non employé est retiré de la carte au moment où il devient non employé.

Elimination de commandants

[32.] Un commandant peut être capturé si tous les SP de la formation de ce commandant sont perdus dans un combat ou une poursuite ou être capturé par la cavalerie s'il est non employé. Il est alors fait prisonnier quand la formation ennemie comprenant au moins une unité de cavalerie entre dans son hexagone en payant le coût normal de mouvement. La capture de tout commandant est déterminée par un jet d'initiative pour voir s'il réussit à s'échapper. *La formation repoussant ou capturant le commandant ne doit pas révéler sa force.*

[33.] Dans le but d'éviter la capture, le joueur du commandant doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à l'initiative non modifiée du commandant. Si le commandant réussit à éviter la capture, il est alors repoussé (voir §130). Les commandants capturés sont retirés du jeu. Les généraux majeurs sont automatiquement désactivés et reviennent sur leur ligne du diagramme d'organisation pour une utilisation ultérieure.

POINTS DE BONUS DE COMMANDEMENT

[34.] Le bonus de commandement se traduit par une étoile à 5 pointes sur le pion du commandant. Le nombre d'étoiles indique la valeur du bonus.

Effet du point de bonus sur l'attrition

[35.] Le bonus de commandement du commandant de la force (s'il en a un) est soustrait du jet d'attrition (voir §138).

Effet du point de bonus en combat

[36.] Le joueur attaquant peut ajouter, soustraire ou ignorer son bonus de commandement lors du jet de combat sur la CRT (Table de résultats des combats) si le commandant en question est celui qui dirige la formation attaquante (voir §174) et lors du jet de tir d'artillerie (voir la table de tir d'artillerie).

SE PREPARER A JOUER

[37.] Placer les unités sur les espaces du diagramme d'organisation comme indiqué dans le scénario. La position des pions sur le diagramme est confidentielle. Il faut donc disposer les aides de jeu de façon à respecter cette confidentialité. Les commandants avec une localisation sur la carte sont ensuite placés sur les hexagones correspondants

SEQUENCE DE JEU

[38.] Le jeu se joue en un certain nombre de tours séquentiels appelés tours de jeu. Chaque tour de jeu est composé de deux tours de joueur. Le joueur en phase est le joueur dont le tour est en cours. Le marqueur de tour de jeu commence le jeu sur le premier espace du jeu ou du scénario de la table des tours. Un tour de jeu ne se termine pas tant que les deux joueurs n'ont pas clos leur tour de jeu selon la séquence décrite plus bas. Quand un tour de jeu se termine, avancer le marqueur de tour de jeu sur l'espace suivant de la table des tours. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le dernier tour de jeu se termine ou que l'un des joueurs ait atteint une condition de victoire mettant fin prématurément au jeu.

[39.] Toutes les actions doivent suivre l'ordre indiqué dans la séquence ci-dessous. Par exemple, le second joueur ne peut pas mener une attaque pendant la phase de mouvement du premier joueur. Garder la séquence de jeu sur le dos des règles exclusives à portée de main pour faciliter le jeu.

A. PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO

[40.] L'effet du temps sur le mouvement, les combats et l'attrition variera d'un jeu à l'autre de la série. C'est la première chose déterminée dans chaque tour de jeu, par un jet de dé du premier joueur (voir « Météo » dans les règles exclusives).

B. TOUR DU PREMIER JOUEUR

[41.] Le premier joueur est désigné dans le scénario des règles exclusives. Le tour de chaque joueur est divisé en quatre phases. Les activités du joueur adverse durant ces phases sont réduites à la marche forcée (III.a), tir d'artillerie (III.b.5) et contre-attaque pendant une bataille de charge (III.b.12).

I. PHASE D'ORDRES [53.]

a. Segment administratif [42.]

1. Recevoir les points administratifs (*Jeu de campagne seulement*).
2. Désigner une source d'approvisionnement.
3. Démontez un centre d'opérations amical (*Jeu de campagne seulement*).
4. Ajouter les points de remplacement à la réserve de remplacements.

b. Segment d'organisation [43.]

1. Transférer les points de force de la réserve de remplacements aux unités en jeu qui sont éligibles à la réception de points de remplacement.
2. Activer ou désactiver les Généraux majeurs et les régiments de marche.
3. Transférer les unités combattantes entre commandants qui occupent le même hexagone sur la carte.
4. Transférer des points de force d'une unité combattante à une autre si les deux unités occupent le même hexagone, sont de la même nationalité et du même type d'unité (points d'infanterie à des unités d'infanterie, etc.). Toute

unité dont la force est réduite à 0 lors de cette opération est retirée définitivement du jeu.

II. PHASE DE MOUVEMENT (voir §86)

a. Renforts [44.]

Tous les renforts disponibles pour le joueur à ce tour sont placés sur leur hexagone d'entrée indiqué.

1. Activer la formation de renfort par un ordre de mouvement « gratuit » : elle est considérée comme ayant un ordre de mouvement automatique pour ce tour seulement, ordre qui ne viendra pas entamer le capital d'ordres de mouvement disponibles à ce tour pour le joueur en phase.
2. Déplacer la formation. Les renforts sont maintenant déplacés, un à la fois.
3. Vérifier l'attrition (*voir §136*).

b. Ordres de mouvement [45.]

Le premier joueur peut déplacer n'importe quelle formation éligible en indiquant qu'elle a reçu un ordre de mouvement. Aucune formation entrée comme renfort à ce tour ne peut être déplacée à nouveau durant ce segment. Il y a un nombre limité d'ordres de mouvement disponibles pour le joueur en phase (*voir les règles exclusives pour connaître le mode de détermination du nombre d'ordres de mouvement*). Dans les scénarios de bataille, le descriptif du scénario liste le nombre d'ordres de mouvement par joueur. Il s'agit d'une allocation par tour.

1. Activer la formation en dépensant un ordre de mouvement.
2. Déplacer la formation.
3. Vérifier l'attrition.

c. Mouvement sur initiative [46.]

Toute formation, qui n'est pas rentrée à ce tour comme renfort ni n'a reçu d'ordre de mouvement, peut maintenant essayer de se déplacer à l'initiative de son commandant. Chaque formation ne peut tenter de se déplacer sur initiative qu'une fois durant cette phase.

1. Lancer un dé (modifié par la météo ou les formations ennemies adjacentes). Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative du commandant, activer la formation (*la formation peut dépenser 1 MP dans le cas de certains résultats supérieurs à l'initiative du commandant - voir §102, « Activation sur initiative »*).
2. Si activée, déplacer la formation.
3. Vérifier l'attrition.

d. Attrition des formations stationnaires [47.]

Les formations qui n'ont bougé ni au a., b. ou c. ci-dessus vérifient maintenant leur attrition.

e. Consolidation [48.]

Le joueur en phase consolide maintenant tout hexagone qui comprend deux commandants ou plus sur la carte, de façon à ce qu'un seul commandant occupe chaque hexagone. Les

commandants subordonnés dans le même hexagone que le commandant de la formation sont placés sur la ligne de ce commandant sur le diagramme d'organisation. Si les formations dans l'hexagone ne peuvent être consolidées de cette manière, alors une partie de l'empilement insubordonné résultant aurait déjà dû être déplacée (voir « La formation », §78).

f. Segment de pont [49.]

Le joueur en phase peut tenter de réparer ou de détruire des ponts, de déployer ou de retirer des pontons. L'intention de construire ou détruire des ponts doit être annoncée pendant le mouvement. La construction est considérée comme achevée à la fin du segment de pont (Comme les MP dépensés représentent plus le temps que les troupes ont dû attendre pour voir le pont construit que pour parcourir une distance, ils ne comptent pas pour la détermination de l'attrition).

III. PHASE DE COMBAT

a. Marche forcée [50.]

Le second joueur peut maintenant tenter de déplacer une ou plusieurs de ses formations selon la procédure de marche sur initiative décrite en II.c. Les ordres de mouvement ne peuvent pas être utilisés dans ce segment. Les formations tentant de se déplacer subiront une attrition modifiée, attrition qui ne concernera que les formations ayant réellement bougé et ne sera appliquée qu'une fois leur mouvement réalisé. De ce segment, elles peuvent entrer dans une EZOC seulement si l'hexagone est occupé par ou adjacent à une unité amicale dans une EZOC.

b. Résolution de bataille [51.]

Le premier joueur est obligé d'attaquer toutes les formations du second joueur qui sont adjacentes à ses formations (Exception : certains terrains, comme ceux avec une rivière principale comme frontière).

1. Le premier joueur désigne la force attaquante.
2. Le premier joueur quel(s) hexagone(s) sera(seront) attaqué(s).
3. Les deux joueurs choisissent un marqueur de bataille (Bataille Rangée ou Poursuite). (Voir aussi les types de bataille optionnels *Arrière-garde et Refus*, §157).
4. Déterminer le différentiel de cavalerie.
5. Le premier joueur résout son tir d'artillerie. Le second joueur résout son tir d'artillerie.
6. Déterminer le rapport de forces et localiser la colonne appropriée sur la table de résultat des combats.
7. Le premier joueur lance le dé, prenant en compte tous les modificateurs, et localise le résultat. Le vainqueur perd un nombre de SP égal au résultat de la CRT.
8. Si le marqueur Poursuite a été choisi par le camp vaincu, sa formation doit maintenant faire retraite du nombre d'hexagones indiqués ; sinon aller à l'étape 11.

9. S'il y a eu une retraite en étape 8, le vainqueur peut maintenant poursuivre la formation faisant retraite causant 1 SP de perte par hexagone de poursuite.
10. Ajuster le marqueur de moral pour toute condition qui aurait été atteinte lors de la bataille. Cela termine la bataille. Retourner à l'étape 1 pour la bataille suivante.
11. Si le camp vaincu a choisi le marqueur Bataille Rangée, retirer un nombre de SP égal au résultat de la CRT. Le combat se poursuit alors à la prochaine étape (Exception : voir §201).
12. Le second joueur désigne sa formation contre-attaquant.
13. Le second joueur désigne les hexagones attaqués.
14. Localiser le rapport de forces sur la CRT.
15. Le second joueur lance le dé. Le vainqueur retire les SP de pertes.
16. Le camp vaincu fait retraite s'il a choisi le marqueur Poursuite ; sinon aller à l'étape 19.
17. Le vainqueur exécute la poursuite.
18. Ajuster le moral et procéder à la bataille suivante.
19. Si le marqueur Bataille Rangée a été choisi, retirer les pertes de combat. Cela termine un round de combat. Retourner à l'étape 1 jusqu'à ce que le camp perdant choisisse le marqueur Poursuite. Faire les ajustements de moral appropriés.

Note : S'il y a une autre bataille dans un rayon de 8 hexagones, le premier round de chaque bataille doit être résolu avant de passer au second.

c. Consolidation jointe [52.]

Les deux joueurs consolident tous les hexagones multi formations, selon le II.e.

IV. PHASE DE MORAL [53.]

- a. Ajuster le moral en fonction des objectifs politiques capturés à cet instant.
- b. Déterminer si le jeu se termine sur une victoire stratégique.

C. TOUR DU SECOND JOUEUR

[54.] Les Phases I à IV sont répétées selon la même séquence que ci-dessus, en substituant le second joueur au premier joueur et vice-versa. Une fois cela terminé, le tour de jeu se termine. Déplacer le marqueur de tour d'un espace vers la droite et commencer le tour suivant.

Chacune des sections des règles à venir suit l'ordre présenté dans la séquence de jeu.

I.a. LIGNES DE COMMUNICATION

[55.] Une ligne de communication (LOC) est une ligne continue d'hexagones de route principale libre de toute formation ou EZOC. Une LOC peut inclure des EZOC occupées par des unités amies.

[56.] Cette ligne doit courir d'une source d'approvisionnement amicale vers la formation amicale dans la limite de 5 MP (ces points sont traités

comme si une formation de cavalerie se déplaçait). Compter à partir de la route jusqu'à l'unité. [*Dans le jeu de campagne, la LOC est tracée vers un marqueur appelé « Centre d'opérations » au lieu d'aller directement aux formations ; voir les règles exclusives.*]

[57.] Une formation trop éloignée ou coupée d'une telle LOC pendant la phase d'ordres doit utiliser la colonne « zéro » ou « pas de LOC » de la table d'attrition et ne peut recevoir des remplacements ou des ordres de mouvement.

I.a.1. SOURCES D'APPROVISIONNEMENT

Le marqueur de source d'approvisionnement

[58.] Il y a généralement plusieurs sources d'approvisionnement possibles pour une armée. Le marqueur désigne quelle source est active à un instant donné pour une armée. Ce marqueur peut être déplacé d'une source à une autre pendant le segment administratif de la phase d'ordres (I.a.). Le (1) sur le marqueur indique la force de 1 de la garnison de la source d'approvisionnement active (*voir plus bas*). [*Pour d'autres règles gouvernant le ravitaillement et la fonction de la source d'approvisionnement, voir le livret de règles exclusives*]

Garnison des sources d'approvisionnement

[59.] Toute source d'approvisionnement active est considérée comme ayant une garnison d'1 SP. Ces garnisons ne peuvent pas être repoussées. Elles ne peuvent jamais participer à une attaque. Elles ne peuvent que défendre. La garnison de la source d'approvisionnement annule tous les effets d'une EZOC dans son hexagone. La réactivation d'une source d'approvisionnement entraîne le retour automatique de la garnison.

Capter une source d'approvisionnement

[60.] Au moment où une source d'approvisionnement active d'une armée est capturée, toutes les formations de cette armée ont une LOC rompue. Une source d'approvisionnement ne peut pas être éliminée de façon permanente. Elle peut être réactivée au tour selon le retrait des formations ennemies.

I.a.4. REMPLACEMENTS

[61.] Les points de remplacements sont listés sur la table des tours à côté de la date à laquelle ils deviennent disponibles (*dans certains jeux, il pourra y avoir une table de remplacements avec une détermination aléatoire du nombre de points : voir les règles exclusives*). Ils sont listés selon les nationalités et les types d'unités. Ils s'accumulent à la source d'approvisionnement.

[62.] Pendant une phase d'ordres amicale, les points de remplacements peuvent être ajoutés à n'importe quelle unité ayant une LOC valide. De façon alternative, un commandant de remplacement ou un général majeur peut être créé à une source d'approvisionnement pour prendre la tête de points de remplacements accumulés à cet endroit, en

utilisant un régiment de marche pour indiquer ces points sur la ligne du général majeur.

Accumulation des points de remplacements

[63.] Les points de remplacements accumulés sont enregistrés sur la table des points de remplacements. Il y a un marqueur d'information pour enregistrer les points de remplacements de l'infanterie, de la cavalerie (et de l'artillerie si nécessaire) pour chaque armée. Ces marqueurs indiqueront les points accumulés et seront ajustés au fur et à mesure de l'ajout ou de l'utilisation de ces points. Ceux-ci peuvent être ajoutés aux unités combattantes en jeu pendant un segment d'organisation amical ultérieur.

I.b. LE DIAGRAMME D'ORGANISATION

I.b.1. Ajouter des remplacements aux unités combattantes

[64.] Les remplacements peuvent être ajoutés à la force des unités combattantes pendant le segment d'organisation. Une unité qui reçoit des remplacements ne peut pas bouger pendant sa prochaine phase de mouvement et son prochain segment de marche forcée. Placer un marqueur « Immobile » sur les unités qui ont reçu des remplacements (Les retirer au début du segment d'organisation suivant). Une formation ne peut pas recevoir de remplacements si elle est dans une EZOC ou si elle n'est pas de LOC valide. Seules les unités qui ne sont pas à pleine force peuvent recevoir des remplacements. Les unités combattantes éliminées ne peuvent être recrées grâce à des remplacements, c'est-à-dire que leur « encadrement » est considéré comme détruit.

Régiments de marche

[65.] Un régiment de marche peut être créé à la source d'approvisionnement active sous les ordres d'un général majeur, à partir de points de remplacement qui sont retirés des points disponibles. Plusieurs pions des types nécessaires sont fournis. Ils sont placés sur la ligne du général majeur du diagramme d'organisation. Ces régiments de marche sont considérés pour les ordres de mouvement comme des renforts au tour de leur activation. Ce sont des unités combattantes normales.

[66.] Les régiments de marche peuvent aussi être créés en retirant de la force à des unités sur le diagramme d'organisation. En ce sens, ils servent comme détachements.

[67.] Une fois utilisés pour un régiment de marche, les points de remplacements ne peuvent être remis dans la réserve. Les SP d'un régiment de marche peuvent être incorporés à n'importe quelle unité du même type, de la même nationalité et dans le même hexagone durant le segment d'organisation. Il est possible de dissoudre un régiment de marche dans une EZOC. Une fois sa force incorporée dans une autre unité, le pion du régiment de marche est retiré du jeu et est disponible pour une utilisation ultérieure.

I.b.2. Commandants de remplacement et Généraux majeurs

[68.] Les commandants de remplacement et les généraux majeurs (MG) sont des pions de commandants utilisés pour représenter des unités combattantes détachées opérant indépendamment sur la carte. Ces commandants peuvent être activés ou volontairement désactivés seulement durant la phase d'ordres amicale. Le nombre de tels commandants qui peuvent être activés est limité au nombre de pions fournis.

[69.] Pour activer un commandant de remplacement ou un général majeur, placer le pion de l'unité combattante devant disposer d'un commandement indépendant sur la ligne de ce commandant sur le diagramme d'organisation pendant le segment d'organisation (I.b.3.), en vérifiant que sa nouvelle position reflète sa valeur réelle en SP. Ensuite placer le pion du commandant ou du général majeur dans la boîte des commandants subordonnés du commandant de la formation ou sur son hexagone, selon le rôle que jouera la formation détachée pendant la prochaine phase de mouvement.

[70.] La désactivation d'un commandant de remplacement ou d'un général majeur est volontairement décidée par le retrait de l'unité combattante de sa ligne sur le diagramme d'organisation et son placement sur celle d'un autre commandant dans le même hexagone durant le segment d'organisation (I.b.3.), ou, involontairement, si le pion de l'unité combattante voit sa force réduite à 0.

[71.] Un commandant de remplacement ou un général majeur peut aussi être créé à une source de ravitaillement dans le but de créer un régiment de marche en dépensant des points de remplacements (voir §62).

[72.] Les commandants de remplacement et les généraux majeurs sont traités comme n'importe quel autre commandant quand ils sont sur la carte ou dans la case des subordonnés d'un commandant. Ils ont un niveau d'initiative, de commandement et une valeur de subordination. Un commandant de remplacement peut, au contraire d'un général majeur, être non employé.

I.b.3. Réorganiser les unités sur le diagramme d'organisation

[73.] Durant le segment d'organisation amical (seulement), une unité peut être transférée sur la ligne d'un autre commandant se trouvant dans le même hexagone.

I.b.4. Transfert de force

[74.] Des SP d'une unité combattante peuvent être transférés à une autre unité appartenant à la même formation (donc soit sur la ligne du même commandant, soit sur celle d'un commandant subordonné) aussi longtemps qu'elles se trouvent dans le même hexagone (une formation multi hexagonale ne peut pas transférer des SP si les unités ne sont pas dans le même hexagone). Il est

interdit d'augmenter la force d'une unité pour dépasser sa force maximum.

[75.] Les régiments de marche peuvent être créés en réduisant la force d'unités sur le diagramme d'organisation. Placer le régiment de marche sur la même ligne ou toute autre d'un commandant présent dans le même hexagone.

[76.] Il est interdit de transférer des SP entre des unités de types différents (cavalerie légère à régulière, etc.). Appliquer les points de remplacements de cavalerie indifféremment à la cavalerie régulière et la légère ; les remplacements spéciaux comme l'infanterie ou la cavalerie de la Garde peuvent être donnés à des unités régulières mais le contraire n'est pas possible. Ces unités régulières recevant des remplacements de la Garde restent régulières et le statut d'élite des remplacements est perdu.

LA FORMATION

[77.] Une formation consiste en au moins un commandant sur la carte et au moins une unité combattante sur la ligne de ce commandant sur le diagramme d'organisation. Il peut y avoir plus d'un commandant dans une formation mais ils doivent être subordonnés au commandant de la formation. La taille d'une formation est limitée par la capacité de commandement de son commandant. Si une formation comprend plus d'un commandant et que ses commandants occupent le même hexagone, alors les unités combattantes peuvent être transférées entre les lignes des différents commandants, seulement pendant la phase d'ordres (voir §73).

Empilements insubordonnés

[78.] Quand deux commandants ou plus tentent d'occuper le même hexagone et qu'il n'y a pas de commandant disposant du niveau de commandement adéquat pour diriger l'ensemble dans une formation unique, une (ou plus) formation est déplacée d'un hexagone au moment où sa présence créerait un empilement insubordonné, selon les priorités de retraite (voir *Priorité 3 dans « Retraite » §178*).

[79.] Si, en désactivant un commandant de remplacement ou un général majeur, un commandant devait avoir un niveau de commandement adéquat, l'empilement n'est pas considéré comme insubordonné jusqu'à la fin de la prochaine phase d'ordres.

Hexagone multi formations

[80.] Deux formations peuvent occuper le même hexagone dans les circonstances suivantes :

1) Deux formations sont déplacées dans le même hexagone dans l'objectif de les combiner en une formation unique. Aucune situation dans laquelle deux formations coexisteraient dans le même hexagone ne peut être volontairement maintenue. Une formation ne peut finir son mouvement dans un hexagone contenant déjà une autre formation si aucune des deux formations ne comprend de commandant capable d'assumer le

commandement des deux formations réunies (cependant, voir le **3**) plus bas).

- 2)** Pendant la phase d'ordres, des commandants subordonnés peuvent être retirés de la boîte des subordonnés sur le diagramme d'organisation et posés sur la carte. A l'instant où ces commandants sont sur la carte, ils constituent de nouvelles formations et ne sont plus subordonnés du commandant de la formation initiale. Dans la phase de mouvement consécutive, l'une des deux formations doit quitter l'hexagone soit par un ordre de mouvement, soit par un mouvement sur initiative (*ou s'il échoue, un déplacement ; voir §178*).
- 3)** Si un commandant externe adjacent a la capacité de commander les deux formations.

Création d'une formation pendant un mouvement

[81.] Une formation est définie pendant la phase d'ordres. Les commandants subordonnés placés sur la carte pendant cette phase constituent des formations indépendantes (*voir §80*). Aucun nouveau commandant de formation ne peut être placé sur la carte après la fin de cette phase.

Exception : Des commandants subordonnés peuvent être laissés sur place à tout moment pendant un mouvement, une marche forcée ou une poursuite, dans tout hexagone traversé par le commandant de la formation. Cela doit être fait cependant au moment exact où l'hexagone est traversé. Pour ce faire, retirer simplement le commandant subordonné du diagramme d'organisation et le placer sur la carte. Cette nouvelle formation ne peut pas continuer à se déplacer et doit rester dans cet hexagone jusqu'à la fin de cette phase ou de ce segment.

[82.] Une formation doit arrêter de se déplacer quand une de ses unités n'a plus de MP disponibles, à moins qu'elle ne soit laissée sur place. Ainsi une formation composée d'infanterie et de cavalerie peut avancer, laisser sur place un commandant subordonné avec l'infanterie (s'il y a déjà un commandant subordonné sur la ligne du commandant de la formation) et continuer d'avancer avec la cavalerie. Une formation étant laissée sur place détermine son attrition avec le reste de la formation initiale et le nombre de SP est celui de la formation initiale.

Création d'une formation pendant un combat

[83.] Le joueur attaquant (et seulement lui) définit une formation au moment du combat (III.c.1 de la séquence de jeu). De cette façon, il peut déplacer plusieurs formations adjacentes à l'ennemi et les reconstituer comme une formation multi hexagonale sous les ordres d'un unique commandant, si celui-ci dispose du niveau de commandement suffisant.

Formation multi hexagonale

[84.] Pour les questions de mouvement et de combat, un commandant peut diriger d'autres commandants dans des hexagones adjacents. Tout commandant peut combiner la formation dans son

hexagone avec celles dans les hexagones adjacents tant qu'il a le niveau de commandement suffisant. Les formations restent adjacentes et peuvent se déplacer sur l'initiative du commandant ou en dépensant un seul ordre de mouvement, et elles peuvent attaquer ensemble (*voir « Mouvement d'une formation multi hexagonale », §118 ; « Désigner la formation attaquante », §151*).

Retirer les pertes des unités combattantes

[85.] Distribuer les pertes en points de force subies par une formation (quelle qu'en soit la cause) aux unités combattantes de la formation le plus équitablement possible, de façon à ce qu'à la fin du dernier round toutes les unités aient supporté autant de pertes que possible (*Exceptions : Vieille Garde, §173, et unités d'artillerie – à noter attrition due à la boue – voir §139*).

II. PHASE DE MOUVEMENT

REGLE GENERALE

[86.] Le mouvement a lieu normalement pendant la phase de mouvement amicale et le segment de marche forcée du tour du joueur adverse. Les formations se déplacent l'une après l'autre, d'hexagones en hexagones contigus dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Une formation ne peut aller plus loin que ne le peut son unité la plus lente, en prenant en compte le coût des différents terrains (*voir §82*).

[87.] Toutes les formations ne sont pas obligées de se déplacer. Le mouvement est restreint par les ordres de mouvement et l'initiative des commandants. Toutes, quelques ou aucune des formations du joueur en phase peuvent se déplacer, selon les ordres de mouvement ou l'initiative des commandants. Des points de mouvement non utilisés ne peuvent être conservés pour un tour ultérieur ou donnés à une autre formation ; ils sont perdus. Plus loin une formation se déplace, plus sévère sera l'attrition.

[88.] Les formations d'une armée ne peuvent bouger que pendant la phase de mouvement de cette armée ou le segment de marche forcée de la phase de combat de l'armée adverse. (**Exceptions :** Une formation peut bouger à deux autres moments de la séquence de jeu. **1.** Quand elle est repoussée pendant les phases de mouvement ou de marche forcée. **2.** Quand elle poursuit ou fait retraite à la suite d'un combat). Une fois qu'une formation a bougé et vérifié son attrition, elle ne peut se déplacer une nouvelle fois à cette phase ni modifier son déplacement.

PROCEDURE :

[89.] Tous les renforts reçoivent un ordre de mouvement gratuit lors de leur tour d'entrée (*voir §91*). Les formations dans une EZOC et celles sans une LOC viable ne peuvent recevoir un ordre de mouvement. Après que tous les ordres de mouvement ont été distribués, les formations restantes peuvent tenter de se déplacer sur initiative.

Que ce soit sur ordre de mouvement ou sur initiative, le mouvement suit les 3 étapes suivantes :

Etape 1 : Activation. Soit en dépensant un ordre de mouvement ou réussissant un jet d'initiative (modifié par la résistance si la formation est dans une ZOC ennemie – voir « *Quitter une ZOC ennemie* », §105 et §106) pour activer la formation sélectionnée.

Etape 2 : Mouvement. Dépenser les points de mouvement pour traverser les frontières d'hexagones et entrer dans les hexagones.

Etape 3 : Attrition. Lancer le dé pour l'attrition (pertes dues à la maladie, aux traînards et aux désertions) et retirer les points de force.

[90.] Répéter les étapes 1 à 3 pour chaque formation se déplaçant. Pendant la phase de mouvement, le joueur en phase exécute aussi l'étape 3 pour les formations immobiles. De plus amples détails sont donnés dans les sections suivantes.

ETAPE 1

II.a. RENFORTS

[91.] Les renforts sont des commandants ou des unités combattantes qui ne commencent pas le jeu sur la carte. A moins d'une indication contraire, les renforts arrivent à force maximale sur la carte. Ils entrent au tour, dans l'hexagone et à la force indiqués. Les renforts arrivent pendant la phase de mouvement et sont considérés comme ayant gratuitement un ordre de mouvement lors du tour de leur arrivée.

[92.] Pour les besoins du calcul de l'attrition, une formation de renfort trace sa LOC depuis son centre d'opérations ou la source d'approvisionnement amicale la plus proche.

[93.] Les renforts paient le coût en points de mouvement pour le premier hexagone entré sur la carte. Si cet hexagone a une route conduisant jusqu'au bord de la carte, la formation paie le coût d'une route. Si deux formations entrent comme renforts dans le même hexagone au même tour, la seconde formation à arriver (au choix du joueur en phase) est considérée comme ayant payé un (si c'est une route primaire) ou deux MP après avoir atteint le premier hexagone de la carte.

Renforts et marche étendue

[94.] Les renforts peuvent utiliser la marche étendue – voir les règles exclusives.

Retarder les renforts

[95.] Si l'hexagone d'entrée est bloqué ou contrôlé par une formation ennemie, le joueur en phase peut retarder le tour d'arrivée des renforts jusqu'à ce que l'hexagone soit libre et non contrôlé.

[96.] Un joueur peut retarder indéfiniment l'entrée de ses renforts, même si l'hexagone d'entrée est libre d'unité ou d'EZO.

[97.] Lors des tours suivants, le renfort reporté peut entrer dans tout hexagone adjacent à l'hexagone prévu mais pour le coût total du terrain (les renforts qui entrent sur la carte dans un hexagone contrôlé par l'ennemi peuvent être obligés de faire retraite

lors de la bataille consécutive et être éliminés). Une formation entrant peut utiliser une répulsion pour son premier hexagone d'entrée (voir §131) (un échec dans la répulsion éliminera le renfort). Une formation qui n'est pas sur la carte ne peut par contre pas mener de bataille.

II.b ORDRES DE MOUVEMENT

[98.] Les ordres de mouvement sont possibles pour chaque camp durant la phase de mouvement (voir les règles exclusives pour leur disponibilité).

[99.] Toute force ayant reçu un ordre de mouvement est sûre de se déplacer pendant la phase de mouvement (II.b. de la séquence de jeu). Pour recevoir un ordre de mouvement, une formation doit avoir une LOC valide et ne doit pas être dans une EZOC.

Activation par ordre de mouvement

[100.] Le joueur opérant les mouvements annonce qu'une formation reçoit un ordre de mouvement et la déplace immédiatement. Une formation ayant reçu un ordre de mouvement ne peut pas tenter de se déplacer de nouveau sur initiative dans le segment suivant (II.c. de la séquence de jeu). Un ordre de mouvement est transmis à une formation, sans considérer ses SP, ses commandants subordonnés, la longueur de son déplacement ou le fait qu'elle soit multi hexagonale.

II.c INITIATIVE

[101.] Le niveau d'initiative est le nombre à gauche sur le pion du commandant et sur sa ligne du diagramme d'organisation. Pendant la phase de mouvement (ou le segment de marche forcée de la phase de combat ennemie, voir §143), une formation peut tenter de se déplacer à l'initiative de son commandant. Se déplacer de cette façon ne nécessite pas la dépense d'ordres de mouvement.

Activation sur initiative

[102.] Pour chaque formation, le joueur lance le dé. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au niveau d'initiative du commandant de la formation, celle-ci peut bouger. Si le résultat est égal à l'initiative, retirer 1 MP du potentiel de mouvement de la formation pour cette marche.

[103.] Si le jet de dé excède le niveau d'initiative de 1 ou de 2, la formation peut encore dépenser 1 MP. Si l'hexagone suivant coûte plus d'1 MP, la formation ne pourra pas bouger.

[104.] Si le résultat du lancer dépasse le niveau d'initiative de plus de 2, la formation ne peut pas bouger pendant ce segment ou cette phase.

Exemple : Dans le cas d'une tentative de mouvement d'un commandant de formation d'infanterie avec un niveau d'initiative de 3 et un résultat de 1 ou 2, la formation peut dépenser 5 MP ; Si le résultat est 3, la formation peut dépenser 4 MP lors de cette marche ; si le résultat est 4 ou 5, la formation ne peut plus dépenser qu'1 MP ; enfin si le résultat est 6, elle ne peut pas bouger.

NOTE : Les commandants avec un niveau d'initiative de 1 ne peuvent jamais déplacer sur initiative leur formation de la totalité de leur capacité de mouvement.

Initiative et sortie d'une ZOC ennemie

[105.] Si un commandant souhaite quitter une ZOC ennemie, il ne peut le faire qu'à son initiative et ne peut recevoir un ordre de mouvement. Ce jet d'initiative peut être modifié par l'initiative du commandant ennemi.

[106.] Ce modificateur du jet d'initiative est appelé le modificateur de résistance. Il est obtenu en comparant l'initiative du commandant ennemi avec celle du commandant de la formation tentant de se déplacer sur la matrice de comparaison des initiatives (*voir diagrammes et tables*). Le nombre résultant est ajouté au résultat du dé (*voir §102*).

Exemple : Un commandant de formation d'infanterie avec un niveau d'initiative de 2 souhaite quitter une ZOC d'un commandant ennemi avec une initiative de 3. Le 2 actif est comparé au 3 passif sur la matrice, ce qui donne un modificateur de résistance de +1. Ce 1 est donc ajouté au jet d'initiative du commandant actif. S'il obtient un résultat de 1, le résultat modifié est alors 2, égal au niveau d'initiative - la formation peut donc dépenser 4 MP, incluant les 2 MP nécessaires à la sortie d'une EZOC.

[107.] Si le commandant actif est adjacent de plus d'un commandant ennemi, c'est l'initiative la plus élevée des adversaires qui est utilisée pour déterminer le modificateur de résistance. Si les commandants ennemis sont empilés ensemble, utiliser l'initiative du commandant de la formation.

Limite des jets d'initiative

[108.] Un joueur peut lancer les dés pour chaque formation qu'il souhaite déplacer sous son initiative pendant la phase de mouvement et pour chaque formation qu'il souhaite déplacer pendant le segment de marche forcée de la phase de combat.

ETAPE 2

CAPACITE DE MOUVEMENT

[109.] Une fois qu'il a été déterminé si une formation peut bouger, elle est immédiatement déplacée. Une formation peut continuer à bouger jusqu'à ce qu'une unité de cette formation ait dépensé son dernier point de mouvement. La totalité de la capacité de mouvement peut être dépensée à la fois durant la phase de mouvement et le segment de marche forcée de la phase de combat. (**Exception :** Voir « *activation sur initiative* », §102). Une formation ne peut jamais entrer dans un hexagone si toutes les unités de la formation n'ont pas assez de points de mouvement disponibles pour traverser la frontière des hexagones et payer le coût du terrain de l'hexagone de destination.

Dépenser des points de mouvement

[110.] Une formation dépense des points de mouvement pour se déplacer d'un hexagone à un

autre. Les coûts des terrains diffèrent selon le type d'unité entrant dans l'hexagone. Par exemple, l'infanterie négocie plus aisément un terrain boisé que la cavalerie, et par conséquent, le coût de MP pour l'infanterie pour entrer dans un hexagone de forêt est inférieur à celui pour la cavalerie. Si une formation ayant plusieurs types d'unités entre dans un hexagone où le coût du terrain est différent pour ces différentes unités, il faut mentalement retenir les différents montants de MP dépensés.

TERRAIN ET MOUVEMENT

[111.] Il y a deux catégories de types de terrain : ceux qui s'appliquent à l'espace à l'intérieur de l'hexagone et ceux qui s'appliquent au côté commun de deux hexagones. Le coût en point de mouvement de base pour entrer dans un hexagone de terrain dégagé est de 1 MP. Le coût pour entrer dans un terrain non dégagé ou traverser un côté commun non libre varie comme indiqué sur la table d'effets des terrains. Pour les besoins du mouvement, les effets des terrains sont cumulatifs.

Routes

[112.] Marcher d'un hexagone de route vers un autre hexagone de route contiguë (de la même route) permet à une formation de payer le coût de route pour le type de route empruntée (principale ou secondaire) au lieu du coût du terrain.

Exemple : Marcher le long d'une route principale sur un terrain dégagé coûte ½ MP pour chaque hexagone entré. Une formation avec 5 MP pourrait donc marcher sur 10 hexagones sur la même route principale.

Rivières

[113.] Une formation ne peut traverser une rivière principale qu'en passant sur un pont. Le coût en MP de la traversée d'un pont varie (*voir le diagramme d'effets des terrains*). Si le pont fait partie d'une route, le coût pour entrer dans l'hexagone de l'autre côté du pont est le même que celui d'un hexagone de route normal (avec bien sûr le coût éventuel de traversée du pont en plus). Les rivières secondaires peuvent être traversées sans pont au coût additionnel en MP indiqué sur la table ou *via* un pont comme pour les rivières primaires.

Crêtes

[114.] Les côtés d'hexagone avec des crêtes ne coûtent pas de point de mouvement supplémentaire.

Villes fortifiées

[115.] Un maximum de 25 SP (non modifiés) peut être empilé dans un hexagone de ville fortifiée ou de citadelle à la fin de tout mouvement.

Bord de la carte

[116.] Une formation ne peut se déplacer hors de la carte (*Exception : voir §176 et les règles exclusives*).

Entrer dans des hexagones occupés

[117.] Une formation ne peut jamais entrer dans un hexagone occupé par une formation ennemie (voir « Répulsion », §130, cependant). Une formation peut passer au travers d'un hexagone occupé par une formation amie si cet hexagone n'est pas contrôlé par l'ennemi.

MOUVEMENT D'UNE FORMATION MULTI HEXAGONALE

[118.] Les commandants dans des hexagones différents qui commencent leur mouvement comme partie d'une même formation doivent :

1) commencer le mouvement adjacents au commandant de la formation ; et **2)** terminer ce mouvement dans l'hexagone ou adjacents à l'hexagone du commandant de la formation. Pendant leur marche, il n'est pas nécessaire qu'ils restent adjacents au commandant de la formation. La consommation de MP de chaque commandant est calculée séparément. La consommation de MP du commandant de la formation (à la fois pour l'infanterie et la cavalerie) dans une formation multi hexagonale est considérée comme la distance de marche de tous les hexagones de la formation pour les besoins de l'attrition (utiliser le plus grand montant dépensé par type d'unité). Des commandants subordonnés peuvent être laissés sur place le long du trajet de la marche de la même manière que pour une formation simple (et sont comptabilisés pour l'attrition de la même manière).

[119.] Un commandant subordonné dans une formation multi hexagonale peut se déplacer dans une EZOC pendant que son commandant reste en dehors de la ZOC, mais les deux commandants doivent rester adjacents. Les forces du commandant de la formation ne pourront cependant pas participer à la bataille à suivre (une formation est constituée au moment du combat et le commandant subordonné devient une formation indépendante dans cette phase).

[120.] À noter qu'un joueur peut déplacer différents commandants d'une même formation dans différents hexagones contrôlés par l'ennemi – si les capacités de mouvement des unités le permettent.

[121.] Une formation multi hexagonale peut être déplacée par la dépense d'un seul ordre de mouvement ou sur l'initiative de son commandant. Une fois que le test d'initiative du commandant de la formation a été effectué, aucun commandant subordonné ne peut tenter isolément un mouvement sur initiative.

ZONES DE CONTROLE

REGLE GENERALE :

[122.] La **zone de contrôle** (ZOC) est l'hexagone occupé par une formation et les six hexagones immédiatement adjacents. Toute formation exerce à tout moment une ZOC. Un hexagone dans la ZOC d'une formation est considéré comme contrôlé. Des formations ennemies adjacentes sont affectées mutuellement et de façon équivalente par leur ZOC. Il n'y a pas d'effet additionnel si un hexagone est

contrôlé par plus d'une formation ennemie exerçant ce contrôle depuis des hexagones différents.

[123.] Toute formation dans une EZOC au début du segment de résolution de bataille amical de la phase de combat doit attaquer une formation ennemie adjacente, à moins qu'une autre formation amie attaque cette formation ennemie.

Influence du terrain sur les ZOC

[124.] Le terrain affecte l'extension du contrôle exercé par une formation dans certaines situations. Une ZOC s'étend hors mais pas à l'intérieur d'un hexagone de ville fortifiée (voir « *Table des effets de terrains* »). Le combat et la contre-attaque ne sont pas obligatoires pour une formation dans une ville fortifiée ou une citadelle quelle que soit la force de la formation ennemie qui lui serait adjacente et donc dans sa ZOC, même si cette formation a choisi une bataille rangée (voir *les règles exclusives*).

[125.] Une ZOC ne s'étend pas au travers d'une rivière principale non pontée (voir « *tableau d'effet des terrains* »). Une ZOC s'étendant au travers d'un pont sur une rivière principale est modifiée en ce que le combat n'est pas nécessaire entre formations au travers du pont, même si tous les autres effets restent valides.

SORTIR ET ENTRER DANS UNE ZOC

[126.] Une formation doit cesser son mouvement quand elle pénètre dans une EZOC (**Exceptions :** Une formation poursuivante peut ignorer les EZOC pour le premier hexagone du chemin de retraite et les formations faisant retraite ne tiennent pas compte des EZOC (Voir §178, « *Priorités de retraite* », et §184, « *Poursuite* »)).

Initiative pour quitter une EZOC

[127.] Une formation dans une EZOC au début de la phase d'ordres peut tenter de la quitter, mais seulement à son initiative. Le niveau d'initiative du commandant de la formation est modifié par le modificateur de résistance (voir §106).

Coût supplémentaire pour quitter une ZOC

[128.] Une formation ne peut jamais se déplacer directement d'une EZOC à une autre EZOC (excepté pour le premier hexagone d'une poursuite ou lors d'une retraite). Sortir d'une EZOC coûte 2 MP supplémentaires à tout coût de terrain de l'hexagone de destination. Si la formation quittant l'EZOC est uniquement composée de cavalerie et que la formation exerçant la ZOC ne comprend aucune unité de cavalerie, ou qu'elle ne dispose que d'1 SP, cela ne coûte pas de MP supplémentaire ; si la formation est de 2 SP, +1 pour la quitter. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour entrer dans une EZOC.

REPULSION

REGLE GENERALE :

[129.] Pendant la phase de mouvement, une poursuite ou une marche forcée, une formation peut tenter de repousser une formation ennemie sur son chemin. Faire cela requiert un rapport de forces d'au

moins 7 contre 1. Une formation dans une ville fortifiée ou de l'autre côté d'un pont sur une rivière principale ne peut être repoussée.

PROCEDURE :

[130.] La formation se déplace pour être adjacente à la formation à repousser (Si ceci intervient durant une marche forcée, la formation doit payer un coût additionnel de 1 MP pour tenter de repousser l'ennemi). Le joueur déclare « tentative de répulsion », indiquant le nombre de SP dans sa formation. Si le rapport de forces est bien supérieur ou égal à 7 contre 1, son adversaire fait simplement retraite de 2 hexagones. Cette retraite est soumise aux mêmes restrictions de retraite après combat dans une bataille de poursuite excepté qu'il n'y a pas de poursuite. Si la répulsion est un succès, le joueur en phase poursuite son mouvement.

[131.] Si la répulsion est un échec (le rapport de forces étant inférieur à 7 contre 1), la formation cesse son mouvement. La force exacte de la formation ennemie n'est pas encore révélée. Dans le segment de résolution de bataille, le joueur ayant tenté la répulsion doit choisir une bataille de poursuite pendant le premier round. Le combat est résolu avec un décalage de deux colonnes vers la gauche sur la table de résultat des combats (une bataille à 6 contre 1 devient ainsi une bataille à 4 contre 1). Dans le cas d'une répulsion manquée lors d'une marche forcée, la formation en mouvement **perd 1 SP**, n'obtient aucune information spécifique sur l'armée ennemie et stoppe immédiatement sa marche. La formation tentant la répulsion doit arrêter de bouger, adjacente à la formation ennemie. Il n'y aura **pas** de combat avec cette formation.

[132.] Une répulsion pendant la phase régulière de mouvement ou pendant une poursuite ne requiert d'aucun des deux camps la dépense de MP supplémentaires (autres que le coût nécessaire pour entrer dans l'hexagone laissé vacant par la formation repoussée). Pendant une **marche forcée**, la formation repoussant doit payer 1 MP en plus pour tenter la répulsion. La répulsion pendant la marche forcée ne requiert pas la présence d'une autre unité amie (voir §143).

[133.] Les formations repoussées ou repoussant peuvent être attaquées pendant la phase de combat.

Répulsion multi hexagonale

[134.] Si une formation du joueur en phase devient en se déplaçant adjacente simultanément à deux formations ennemies et souhaite tenter une répulsion, l'essai doit être fait contre les deux formations considérées comme une seule. Le joueur en phase doit avoir 7 fois la force des deux formations réunies pour réussir sa répulsion. Ces deux formations ne peuvent être repoussées séparément.

Répulsion répétée

[135.] Le nombre de répulsions successives réussies que peut tenter une formation n'est limitée que par le nombre de points qu'elle peut dépenser pour cela (il

peut arriver que le besoin d'une autre répulsion apparaisse au cours d'un mouvement). Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une formation peut être repoussée pendant une unique phase de mouvement.

ETAPE 3

ATTRITION DE MARCHÉ

REGLE GENERALE :

[136.] Pendant la phase de mouvement, toutes les formations en jeu sont soumises à l'attrition (même celles qui finalement ne se déplacent pas). Pendant le segment de marche forcée de la phase de combat, seules les formations qui se déplacent d'au moins un hexagone sont soumises à l'attrition.

PROCEDURE :

[137.] Après qu'une formation a terminé son mouvement et avant qu'une autre formation ne bouge, l'attrition pour ce mouvement doit être déterminée. Cette attrition est calculée séparément pour chaque formation. Le joueur en phase doit trouver la référence croisée du nombre de points de force d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie de sa formation avec la longueur de la marche qu'elle a effectuée sur la table d'attrition de marche. Utiliser le coût de MP dépensés le plus élevé pour chaque type d'unité. Après avoir lancé le dé et pris en compte tous les modificateurs (*voir plus bas*), trouver la référence croisée entre le résultat du dé et la taille de la formation, localisée sous la tête de l'armée appropriée. Le résultat est le nombre de SP perdus par la formation. Ajuster le pion des unités sur le diagramme d'organisation pour refléter ce résultat. Les pertes d'attrition doivent être distribuées le plus équitablement possible entre les différentes unités combattantes de la formation. Une formation sans LOC doit utiliser la colonne « Zero » ou « No LOC » pour déterminer l'attrition au lieu de celle de sa force (la table variera dans chaque jeu).

Modificateurs du jet d'attrition [138.]

- 1)** Si le commandant de la formation a un bonus de commandement, réduire le jet de dé de 1.
- 2)** Certaines conditions de météo [*voir « Météo » dans les règles exclusives*].
- 3)** Si la formation fait une marche forcée (ajouter jusqu'à 4 au jet de dé).
- 4)** Modifier le jet de dé par le nombre indiqué sur la table de moral correspondant à l'armée en question pour refléter le moral actuel.
- 5)** Quand les règles exclusives indiquent un autre modificateur.

Artillerie

[139.] En cas de boue, une unité d'artillerie dans une formation doit subir le premier SP de pertes lors de l'attrition. **Exception :** Si le total de SP d'artillerie est de 2 ou moins.

Exemption de la Vieille Garde française

[140.] Certains types d'unités combattantes ne subissent jamais d'attrition : infanterie, cavalerie et artillerie de la Vieille Garde, ou l'infanterie de la

Jeune Garde commandée par le même commandant que n'importe quelle unité de la Vieille Garde. Ces unités ne comptent pas dans le total des SP quand l'attrition est calculée pour une formation comprenant aussi des unités du rang. Par exemple, une formation de 38 SP contenant 6 SP de la Vieille Garde et 8 SP d'infanterie de la Jeune Garde n'aurait à calculer son attrition que pour 24 SP.

II.e. EMPILEMENT ET CONSOLIDATION

[141.] Un maximum de 48 SP peut occuper un hexagone à la fin d'une phase ou d'un segment. Il est interdit d'avoir un empilement supérieur à cette limite. Il n'y a par contre pas de limite au nombre de formations amicales qui peuvent passer sur un hexagone unique pendant la phase de mouvement ou le segment de marche forcée de la phase de combat (*Exception : Voir §115, « Villes fortifiées »*).

Consolidation

[142.] Des commandants dans le même hexagone qui font partie de la même formation doivent être déplacés sur la zone des commandants subordonnés sur la ligne du commandant du diagramme d'organisation, pendant le segment de consolidation de la phase de mouvement ou de la phase de combat (*voir aussi §80, « Hexagone multi-formation », et §178, « Empilements insubordonnés »*). La consolidation peut être faite à **tout moment** et pas seulement durant les deux segments de consolidation.

III. PHASE DE COMBAT

III.a. MARCHE FORCEE

[143.] Une marche forcée est un mouvement amical sur initiative pendant le tour du joueur adverse. Une formation réalisant une marche forcée ne peut pas entrer dans la ZOC d'une unité ennemie qui n'était pas déjà adjacente à une formation amie – à moins qu'elle ne tente une répulsion. Les unités peuvent dépenser la totalité de leur capacité de mouvement pendant une marche forcée (*Exception : voir « Activation sur initiative », §102*).

III.b. COMBAT

[144.] Des formations ennemies adjacentes attaquent et défendent en utilisant les procédures suivantes. Pour commencer, les joueurs choisissent secrètement quel type de bataille ils veulent mener : **1)** dans une bataille de poursuite, le joueur tente de gagner de l'espace ; **2)** dans une bataille rangée, les joueurs préfèrent subir des pertes à faire retraite, prolongeant la bataille avec plusieurs rounds d'attaque et de contre-attaque.

[145.] Toutes les formations ennemies adjacentes doivent être attaquées si la formation amie est dans une EZOC (*voir « Influence du terrain sur les ZOC », §124 et §125*).

PROCEDURE :

[146.] La procédure suivante est exécutée pour chaque formation dans une EZOC pendant le

segment de résolution de bataille de la phase de combat. Des explications détaillées de chaque étape suivent juste après cette procédure.

Etape 1 : Désigner la formation attaquante. Le joueur en phase révèle le commandant de la formation menant l'attaque.

Etape 2 : Désigner le (ou les) hexagone(s) défendant(s).

Etape 3 : Type de bataille

a) Révéler le nombre approximatif de SP dans les formations attaquantes et *défendantes* arrondi à la dizaine la plus proche. Par exemple, si une formation a 14 SP, informer le joueur adverse qu'il y a 10 SP contre lui (4 ou moins de SP seront toujours révélés comme 10).

b) Chaque joueur choisit un type de bataille (Bataille Rangée ou Poursuite).

c) Un joueur peut choisir un troisième type de bataille, « Refus », c'est-à-dire pas de bataille (voir §157).

d) Un joueur peut choisir un quatrième type de bataille, « Arrière-garde », si la règle optionnelle Arrière-garde est utilisée (voir Règles exclusives).

Etape 4 : Différentiel de cavalerie. Comparer le montant de cavalerie dans les formations attaquantes et *défendantes*. Si l'une des formations a un avantage de 2 contre 1 au moins, alors soustraire « 1 » de son jet de bombardement.

Etape 5 : Bombardement d'artillerie. Les deux joueurs déterminent le nombre de SP d'artillerie dans leurs formations. L'attaquant résout son tir le premier, suivi du défenseur. A noter que la table de tir d'artillerie n'est basée que sur le nombre absolu de SP d'artillerie du camp tirant et non sur des rapports de force (noter les modificateurs). Chaque joueur lance un dé ; le résultat est donné en pertes ennemies. Appliquer le résultat immédiatement.

Etape 6 : Détermination du rapport de force sur la CRT. Déterminer le rapport en révélant le nombre exact de SP de chaque formation et en appliquant les effets du terrain sur les SP. Les SP d'artillerie ne sont pas pris en compte dans le calcul du rapport à moins qu'ils ne défendent seuls. Les fractions en force de combat sont arrondies au demi point de force le plus proche.

Etape 7 : Résolution de l'attaque. Si des unités de la Vieille Garde française sont impliquées dans le combat, le joueur français annonce si elles sont « engagées » ce round. Lancer le dé. Le côté gras du résultat sur la colonne de la CRT idoine indique quel camp perd. Le vainqueur retire les pertes en SP. Le perdant révèle son choix de type de bataille. Si le choix est une bataille rangée, aller à l'étape 11.

Etape 8 : Retraite. Si le camp perdant a choisi une bataille de poursuite, alors le résultat spécifie la longueur de la retraite de ce camp. Exécuter la retraite selon les règles gouvernant les chemins et les priorités de retraite.

Etape 9 : Poursuite. Si la formation victorieuse souhaite poursuivre la formation défaite, déterminer le modificateur de résistance et consulter la table de poursuite. Le jet de poursuite peut être modifié par le modificateur de résistance, le temps, les

modificateurs de cavalerie ou de Vieille Garde française, plus le nombre de rounds Bataille Rangée révélés par la formation victorieuse. S'il y a une poursuite, réduire la force de la formation faisant retraite d'1 SP pour chaque hexagone de poursuite. Seule une formation peut poursuivre. Le camp vaincu perd toujours au minimum autant de SP que le camp victorieux quelle que soit la poursuite.

Etape 10 : Ajuster le moral. Déplacer le marqueur de moral d'une espace en faveur du vainqueur pour chaque cas suivant : a) la bataille est une bataille critique ; b) une personnalité majeure était impliquée ; c) la Vieille Garde française avait été engagée et a été battue. Procéder à la prochaine bataille.

Etape 11 : Pertes de charge. Si la formation défaite avait choisi une bataille rangée à l'étape 7, alors le résultat obtenu à cette étape indique le nombre de SP perdus.

Etapes 12-17 : Contre-attaque. Dans l'éventualité où la formation défaite avait choisi une bataille rangée à l'étape 7, le joueur non en phase devient l'attaquant et exécute les étapes suivantes (les marqueurs de bataille déjà en place restent effectifs jusqu'à la fin du round complet, comprenant attaque et contre-attaque).

Etape 12 : Désigner la formation attaquante.

Etape 13 : Désigner les hexagone(s) *défendant(s)*.

La contre-attaque ne doit pas impliquer toutes les formations adjacentes, mais doit inclure l'hexagone adjacent le plus fort.

Etape 14 : Déterminer les rapports de forces sur la CRT.

Etape 15 : Résolution de l'attaque.

Etape 16 : Retraite.

Etape 17 : Poursuite.

Etape 18 : Ajuster le moral.

Dans l'éventualité où le camp défait choisirait à nouveau une bataille rangée, les étapes 1 à 11 sont répétées dans leur intégralité pour une nouvelle attaque du joueur en phase.

[147.] Des formations peuvent être librement redéfinies entre les rounds et les attaquants initiaux peuvent décider d'attaquer d'autres cibles si les unités originellement attaquées n'existent plus.

NOTE : S'il y a une autre bataille dans un rayon de 8 hexagones, le premier round de chaque bataille doit être résolu avant que toute autre bataille ne procède à son second round.

DESIGNER LA FORMATION ATTAQUANTE (Etapes 1 et 12)

[148.] Aucune formation ne peut participer à plus d'une attaque par phase. **Exceptions :** (1) Si la formation ennemie est éliminée dans le premier round, la formation amie peut se joindre à toute autre bataille rangée adjacente à partir de son deuxième round. (2) Répulsion manquée pendant une poursuite.

[149.] Aucune formation ne peut être impliquée dans plus d'une bataille par phase (tous les rounds d'une bataille rangée sont considérés comme une seule bataille).

[150.] Le combat est obligatoire entre des formations ennemies adjacentes (**Exceptions :** formations séparées par des ponts sur des rivières principales et villes fortifiées). Le joueur en phase décide où ses formations vont attaquer tant que des formations séparées n'attaquent pas le même hexagone et que toutes les formations ennemies adjacentes sont attaquées. Cependant, les formations du joueur non en phase contre-attaquant ne doivent attaquer que le plus fort des hexagones adjacents de l'attaque initiale.

[151.] Un combat unique peut impliquer autant de commandants attaquant ou défendant tant que les commandants des unités attaquantes font partie de la même formation. Pour être résolu comme un seul combat, la formation attaquante doit être adjacente à tous les hexagones attaqués.

[152.] Le joueur en phase peut avoir plus d'une formation adjacente à un hexagone attaqué (ou plusieurs), mais une seule formation peut attaquer ce même hexagone.

DESIGNER LES HEXAGONES ATTAQUES (Etapes 2 et 13)

[153.] Le joueur en phase définit quel(s) hexagone(s) la formation va attaquer. Les commandants ennemis (et leurs unités combattantes) empilés dans un hexagone défendent toujours ensemble. Plusieurs commandants ensemble dans un hexagone ne peuvent jamais être attaqués séparément.

[154.] Une formation peut attaquer deux formations ennemies ou plus qui ne sont pas adjacentes les unes aux autres mais elle doit le faire comme si elles n'étaient qu'une seule formation, avec un seul jet de dé. Seule une formation attaquée peut contre-attaquer la même formation attaquante.

SELECTIONNER LE TYPE DE BATAILLE (Etape 3b)

Restrictions pour le choix d'une bataille rangée

[155.] L'attaquant ne peut jamais choisir Bataille Rangée s'il attaque au travers d'une rivière principale pontée. Les généraux majeurs avec un niveau d'initiative de 0 ne peuvent jamais choisir Bataille Rangée à moins de se trouver dans une ville, une ville fortifiée, un centre ou une cité.

Initiative du commandant et bataille rangée

[156.] Un commandant de formation ne peut révéler le marqueur Bataille Rangée lors d'une bataille qu'un nombre de fois inférieur ou égal à son initiative. Par exemple, un commandant avec une initiative de 2 ne peut révéler le marqueur Bataille Rangée que 2 fois dans une bataille donnée. A noter que le marqueur de bataille n'est montré dans un round que la première fois où un joueur perd le combat (reçoit un résultat en gras sur la CRT). Un commandant perdant à la fois l'attaque et la contre-attaque dans le même round ne l'aura révélé qu'une fois, pendant qu'un commandant remportant les deux ne l'aura pas révélé du tout. Exception : Des formations dans des villes, centres et cités peuvent toujours choisir le

marqueur Bataille Rangée quelle que soit l'initiative de leur commandant.

[157.] *Souvent, un commandant peut choisir de ne pas attaquer sur une partie du champ de bataille pendant un round.*

Un « Refus » est un type spécial de bataille rangée qui n'a pas de résultat de combat. Une formation peut refuser seulement si elle bénéficie d'un terrain avec effet ou d'une forêt si elle est attaquée. Elle doit aussi remplir les conditions permettant de choisir une bataille rangée. Un refus ne marche que quand c'est à votre tour d'attaquer, ou de contre-attaquer. Un refus, quand il est révélé pendant l'attaque, ne compte pas dans le total des batailles rangées autorisées pour un commandant pendant une bataille.

[158.] Si l'attaquant refuse

Si vous refusez pendant votre attaque ou contre-attaque, vous devenez automatiquement le perdant pour cette attaque. Aucun dé n'est lancé. Refuser pour une formation revient donc à sauter son tour d'attaque, elle ne fait aucune attaque. Elle reste dans l'EZOC. La bataille continue alors avec l'attaque ou contre-attaque du joueur adverse, qui peut aussi refuser. Si le défenseur contre-attaque, il y a tout de même un bombardement (Etape 5) avant l'étape 12.

Restrictions dans le choix du type de bataille Refus

[159.] Un attaquant ne peut pas refuser dans le premier round. S'il y a 3 étapes consécutives de la bataille qui se soldent par un refus (contre-attaque / attaque / contre-attaque, ou attaque / contre-attaque / attaque), la bataille est terminée. Les formations restent au contact et sont soumises aux règles de ZOC (voir §122).

[160.] Marqueur Refus du défenseur

Si votre adversaire attaque (ou contre-attaque) et que vous perdez, votre marqueur Refus est traité comme un marqueur Bataille Rangée pour tous les points de la règle.

DIFFERENTIEL DE CAVALERIE (Etape 4 seulement)

[161.] Un différentiel de cavalerie de 2 contre 1 au moins soustraira « 1 » au jet de bombardement sur la table de tir d'artillerie. La cavalerie doit appartenir à la même formation que l'artillerie qui exécute le bombardement. La formation bombardant doit avoir au minimum 2 SP de cavalerie pour bénéficier de ce modificateur. La supériorité de cavalerie n'apporte rien pendant un combat si la formation ne dispose pas d'artillerie (cela peut, cependant, modifier le résultat de la matrice de comparaison d'initiative – voir *Règles exclusives*).

BOMBARDEMENT D'ARTILLERIE (Etape 5 seulement)

[162.] Cette étape est exécutée par chaque joueur à chaque round de la bataille. L'effet de l'artillerie est

d'éliminer des SP avant le calcul des rapports de forces. Le différentiel de cavalerie peut affecter le jet de bombardement. Les unités d'artillerie ne subissent jamais de pertes lors d'un bombardement à moins qu'il n'y ait pas d'autre type d'unités dans l'hexagone.

Modificateur : S'il y a 30 SP ou plus dans l'hexagone cible, -1 ; s'il y a 40 SP ou plus, -2.

Terrain bloquant

[163.] Le tir d'artillerie est bloqué si une crête ou un hexagone complètement couvert de forêt est entre l'unité d'artillerie et la formation cible.

DETERMINATION DU RAPPORT DE FORCES SUR LA CRT

(Etapes 6 et 14)

[164.] La comparaison des SP est exprimée par un ratio entre les totaux modifiés de SP de l'attaquant et du défenseur (la force de l'attaquant divisée par la force du défenseur) et est arrondi au plus proche des ratios de la table de résultat des combats (CRT), à l'avantage du défenseur (donc le ratio inférieur le plus proche). Exemple : 13 SP attaquant 5 SP donne 2,6 contre 1. L'arrondir en faveur du défenseur donne donc un ratio sur la CRT de 2 contre 1. Il est interdit de réduire volontairement un ratio.

[165.] La même CRT est utilisée pour les batailles de cet de poursuite. A des ratios inférieurs à 1 contre 5, rajouter 1 au jet de dé par ratio de moins que 1 contre 5. A des ratios supérieurs à 6 contre 1, enlever 1 au jet de dé par ratio de plus que 6 contre 1. Un jet de dé, cependant, ne peut être supérieur à 6 ni inférieur à 0.

SP de l'artillerie et rapports de force

[166.] L'artillerie n'est jamais incluse dans le calcul du rapport de forces d'un combat. Si la formation de défense est composée exclusivement de SP d'artillerie, elle peut toujours bombarder comme une formation d'artillerie mais doit défendre comme une formation d'infanterie d'1 SP. Elle ne peut jamais poursuivre. Elle ne peut jamais entrer dans une EZOC à moins de faire partie d'une formation mixte, avec de la cavalerie ou de l'infanterie. L'artillerie ne subit pas de pertes lors d'une bataille rangée à moins de défendre seule dans un hexagone.

Terrains avec effet

[167.] Certains types de terrains affectent les rapports de forces lors des combats. Ces terrains sont appelés terrains avec effet. Lors d'une attaque d'un hexagone à terrain avec effet, ou au travers de n'importe quel type de rivière, les rapports de forces sont déterminés sur la ligne des terrains avec effet (notée « A ») en haut de la CRT.

[168.] Si une formation attaque 2 hexagones ou plus à la fois et que l'un de ces hexagones est un terrain avec effet, alors l'attaque doit être menée comme si tous les défenseurs étaient dans des terrains avec effet.

[169.] La table d'effet des terrains définit quels terrains affectent les combats. En général, les

terrains suivants sont considérés avec effet : unités défendant *au travers d'une rivière principale pontée ou d'une rivière secondaire ; toute cité, ville principale ou hexagones de ville fortifiée ; tous les hexagones de colline*. Villes et centres ne sont pas des terrains avec effet (les villages n'ont aucun effet).

Effets d'autres terrains

[170.] D'autres types de terrains affectent les combats selon la table d'effet des terrains (TEC). Les multiplicateurs de force dus au terrain ne sont pas cumulatifs dans le cadre des combats. Le défenseur choisit quel effet de terrain s'applique, comme indiqué sur la TEC.

RESOLUTION DE L'ATTAQUE (Etapas 7 et 15)

Engager la Vieille Garde

[171.] La force de combat de la Vieille Garde peut toujours être incluse dans la formation attaquante sans autre considération. Cependant, le joueur français peut « engager » la Garde, ce qui signifie qu'il engage sur le combat à venir la réputation de la Vieille Garde, en mettant ses troupes en avant lors de la bataille.

[172.] Le joueur français peut décider d'engager la Vieille Garde pendant tout round du combat du moment que la formation attaquante comprend au moins 1 SP d'une unité de la Vieille Garde. Engager la Vieille Garde a pour effet que lors d'une attaque ou d'une contre-attaque, le jet de dé est modifié de -1 en plus de tous les autres modificateurs.

[173.] La Vieille Garde doit subir le premier SP de perte et tous les SP de perte subis par la formation française durant ce round doivent l'être par des unités de la Vieille ou de la Jeune Garde. S'il n'y a pas suffisamment de SP de la Vieille ou Jeune Garde dans la formation, les unités de rang subiront le double des pertes restantes. Une bataille rangée où la Garde est engagée est traitée comme une poursuite et la bataille se termine après ce round (*voir aussi §199*).

Bonus de commandement

[174.] La décision d'ajouter, soustraire ou ignorer ce bonus n'a pas besoin d'être révélée avant de voir le résultat du jet de dés pour le combat. Bien que ce bonus ne puisse pas être utilisé pour la défense, il peut être ajouté pour l'attaque ou la contre-attaque (*voir §34, 36*).

Retirer les pertes du diagramme d'organisation

[175.] Distribuer les pertes en SP subies par une formation (quelle qu'en soit la cause) entre ses unités combattantes aussi équitablement que possible (*Exception : §173, « Engager la Vieille Garde »*). Le camp vainqueur n'est jamais obligé de perdre plus de SP que le camp vaincu dans un round de combat (ou une poursuite) si le camp vaincu n'a pas assez de SP pour absorber ses propres pertes et est éliminé.

RETRAITE (Etapas 8 et 16)

[176.] Quand le résultat d'un combat requiert la retraite d'une formation, elle doit se déplacer du nombre total d'hexagones requis.

[177.] Le chemin de retraite est le chemin d'hexagones par lesquels est passée la formation faisant retraite. Ce chemin doit être conforme aux priorités de retraite. Les formations en retraite ne peuvent entrer dans des hexagones interdits ou contenant des formations ennemies. Si le chemin de retraite est bloqué par un terrain interdit ou une formation ennemie, empêchant le vaincu de faire retraite sur la distance complète, il doit faire retraite aussi loin que possible ; si la poursuite ennemie est suffisante pour pousser jusque dans l'hexagone final de retraite de la formation vaincue, celle-ci est entièrement éliminée. Des formations en retraite ne peuvent pas tenter une répulsion pendant leur retraite.

Priorités de retraite

[178.] Les priorités de chemin de retraite sont données en ordre décroissant. Cette liste gouverne toutes les retraites dues au combat et à la répulsion. Ordre décroissant signifie que les premières ont préséance sur les dernières. Généralement, après avoir observé toutes les priorités suivantes, un petit nombre de chemins resteront possibles.

- 1)** La formation faisant retraite doit le faire du nombre total d'hexagones déterminés, terminant son mouvement à une distance de son hexagone d'origine égale à ce nombre.
- 2)** La formation ne peut pas faire retraite dans ou au travers d'un même hexagone plusieurs fois durant une même retraite. Un hexagone du chemin de retraite ne peut pas être adjacent à plus d'un autre hexagone du chemin.
- 3)** Le chemin ne doit pas passer au travers de formations amies. Si ce n'est pas possible, alors la formation faisant retraite devra déplacer une formation amie, celle avec le plus petit nombre de SP (s'il y a plus d'une formation qui peut être déplacée). La formation déplacée est bougée d'un hexagone en respectant les priorités de retraite et la formation faisant retraite se déplace dans l'hexagone libéré. Si le déplacement n'est pas possible à cause d'un terrain bloquant ou interdit, il n'a pas lieu. Des unités déplacées peuvent en déplacer d'autres, dans une réaction en chaîne. Des déplacements peuvent aussi empêcher des attaques prévues ultérieurement dans cette phase de combat (le joueur en phase doit garder cela à l'esprit en conduisant ses attaques). Si les formations doivent de nouveau déplacer la même formation ou une autre formation amie, le processus est répété. Retraite et déplacement sont résolus hexagone après hexagone.
- 4)** Ce chemin peut inclure des hexagones contrôlés par l'ennemi, mais le moins possible. Une poursuite passant par de tels hexagones infligera des pertes **doubles** pour **tous** les hexagones de la poursuite, pas seulement ceux en EZOC.
- 5)** Les retraites doivent être faites en direction de la source d'approvisionnement amicale active et

par conséquent diminuer le plus possible la distance entre la formation faisant retraite et cette source d'approvisionnement.

- 6) Bien que la retraite soit donnée en hexagones, si plusieurs chemins de retraite sont possibles, c'est celui qui coûterait le moins de MP durant un mouvement normal qui doit être choisi.

Retraite d'une formation multi hexagonale

[179.] Les commandants dans un même hexagone font toujours retraite ensemble. Des commandants subordonnés ne peuvent pas être laissés sur place durant la retraite. Les différents commandants d'une formation multi hexagonale ne peuvent pas faire retraite dans des directions différentes ; ils doivent terminer leur retraite dans des hexagones adjacents. Le chemin suivi par une formation multi hexagonale est celui du commandant de la formation ; les chemins des commandants subordonnés ne sont pas importants ; la poursuite suivra le chemin du commandant de la formation. La retraite d'une formation multi hexagonale est similaire à son mouvement en ceci que les formations terminent leur retraite adjacentes.

Retraite hors de la carte

[180.] Une formation peut faire retraite hors de la carte s'il n'y pas d'autre chemin de retraite possible. Si une formation mène une poursuite jusqu'à un hexagone de bord de carte, la formation qui a fait retraite hors de la carte est retirée du jeu et capturée (éliminée). Des formations éliminées de cette façon interviennent dans la détermination d'une bataille critique (*voir §197*).

Retraite dans des villes fortifiées

[181.] Des formations peuvent terminer leur retraite dans un ville fortifiée, citadelle ou source d'approvisionnement occupées par des unités amies, **sans** avoir à déplacer leurs garnisons, tant que la limite d'empilement n'est pas dépassée. Elles peuvent le faire sans se préoccuper de la distance de retraite restante, mais si leur arrêt viole la limite d'empilement, elles doivent continuer leur retraite. Les formations poursuivantes ne peuvent poursuivre dans des hexagones avec des garnisons ennemies (*voir §196*).

Formations adjacentes non engagées

[182.] Si l'attaquant a des formations supplémentaires adjacentes à la formation se défendant qui ne sont pas engagées avec une autre formation ennemie, elles doivent subir toute retraite infligée à la formation attaquante. Elles ne subissent pas par contre les pertes de SP de la bataille ou de la poursuite.

POURSUITE (Etapes 9 et 17)

[183.] L'intégralité de la formation victorieuse ou un commandant subordonné de cette formation peut poursuivre la formation vaincue le long de son chemin de retraite. La formation poursuivante doit rester sur ce chemin mais peut s'arrêter sur

n'importe lequel de ses hexagones, sans avoir besoin de poursuivre sur toute la distance de retraite. Si le commandant de la formation assure une poursuite, alors les commandants subordonnés peuvent être laissés sur place tout au long du chemin de poursuite.

[184.] Une formation peut poursuivre dans une EZOC mais par directement depuis une EZOC dans une autre (**ignorer toute ZOC dans le premier hexagone**, qui a été libéré par la formation faisant retraite, tout comme les ZOC exercées par des formations repoussées dans la poursuite).

[185.] La formation faisant retraite perd un SP pour chaque hexagone de poursuite. Si la formation vaincue a fait retraite de la totalité des hexagones spécifiés alors la formation poursuivante ne peut sous aucun prétexte poursuivre dans l'hexagone occupé par la formation vaincue. Si la distance de poursuite indiquée est supérieure à la longueur de retraite, la formation victorieuse s'arrête à l'hexagone adjacent à la formation vaincue. Celle-ci perd alors un SP par hexagone de poursuite en plus des hexagones de retraite (montant doublé si la formation vaincue a traversé des EZOC).

[186.] Si la formation vaincue n'a pas fait retraite de la totalité des hexagones spécifiés et que la formation victorieuse a une longueur de poursuite suffisante pour pénétrer dans l'hexagone de la formation vaincue, alors la formation victorieuse peut entrer dans cette hexagone. La formation vaincue est dans ce cas éliminée et la formation poursuivante termine son mouvement dans cet hexagone. Même si la table de poursuite demande une poursuite plus longue, la formation faisant retraite ne peut être poursuivie plus loin que l'hexagone où elle a été éliminée.

[187.] Une formation ne peut poursuivre plus loin que le nombre d'hexagones indiqués par la longueur de poursuite sur la table de poursuite. La poursuite est menée immédiatement après la retraite, avant que toute autre attaque n'ait été résolue.

[188.] Les pertes de la formation en retraite sont égales à la longueur finale de la poursuite, mais doivent être au moins égales à celles du camp poursuivant. Les unités d'artillerie dans une formation sont les premières à subir des pertes lors d'une poursuite.

Quelles formations peuvent poursuivre ?

[189.] Une formation n'est jamais obligée d'exécuter une poursuite. Après la poursuite, la formation victorieuse ne peut pas attaquer de nouveau dans cette phase, même si son avance l'a amenée adjacente à des attaques qui restent à résoudre. La totalité de la formation victorieuse peut poursuivre, excepté que l'artillerie ne peut jamais être incluse dans une formation poursuivante.

[190.] Une formation poursuivante peut être constituée de toute partie de la formation victorieuse à partir du moment où elle comprend un commandant capable de commander les unités lors de la poursuite. En d'autres termes, une nouvelle formation peut être créée par le camp victorieux à l'instant de la poursuite. A noter que les généraux

majeurs ne peuvent être créés que pendant la phase d'ordres et doivent déjà être dans la bataille pour pouvoir diriger une poursuite ou prendre le commandement de l'artillerie.

Poursuite multi formations

[191.] Dans le cas où deux formations ennemies non adjacentes perdraient une bataille face à une unique formation ennemie, les deux formations peuvent être poursuivies si la formation victorieuse dispose de suffisamment de commandants pour créer deux formations de poursuite.

Comment utiliser la table de poursuite

[192.] Après que le camp victorieux a déduit ses pertes de combat, se référer à la matrice de comparaison d'initiative pour calculer le modificateur de résistance. Puis trouver sur la table de poursuite la référence croisée de l'initiative du commandant poursuivant non modifiée et de la longueur de la retraite (donné par le résultat du combat). Le résultat du jet de dé modifié est la longueur de poursuite permise.

[193.] Modificateurs du jet de poursuite

- 1) Le modificateur de résistance.
- 2) Une formation poursuivant composée exclusivement de cavalerie ou de Garde Impériale (-1). Le commandant d'une poursuite de cavalerie ne doit pas nécessairement être un général majeur de cavalerie (voir « *Modificateur d'initiative dû au différentiel de cavalerie* » des règles exclusives).
- 3) Une formation doit ajouter à son jet le nombre fois durant cette bataille où elle a révélé un marqueur *Bataille Rangée*.

Modificateur de résistance

[194.] Consulter la matrice de comparaison d'initiative pour déterminer le modificateur de résistance pour la force poursuivante (en considérant la formation victorieuse comme ayant le commandant actif). Le modificateur est au croisement de la longueur de la retraite et du niveau d'initiative du commandant de la formation poursuivante. Modifier le jet sur la table de poursuite avec le modificateur de résistance.

Poursuite maximum

[195.] Une formation ne peut pas poursuivre sur une distance supérieure à sa force, même si la longueur de poursuite indiquée sur la table de poursuite est supérieure.

Exemple : Pour assurer une poursuite de 8 hexagones, une formation doit disposer d'au moins 8 SP.

Poursuite dans une ville fortifiée

[196.] Une formation ne peut pas poursuivre dans une ville fortifiée occupée par l'ennemi ou avec une garnison ennemie. Elle doit terminer sa poursuite sur le premier hexagone adjacent à la ville fortifiée. Des formations vaincues peuvent se replier dans une ville fortifiée occupée par une formation amie sans avoir à

la déplacer (voir §181, « *Retraite dans une ville fortifiée* »).

AJUSTER LE MORAL (Etapes 10 et 18)

Batailles critiques

[197.] Une bataille peut entraîner le déplacement du marqueur de moral d'une case si elle répond aux critères suivants :

Déterminer les pertes en SP des deux camps après toute bataille (en incluant les pertes de poursuite). Si la formation vaincue a perdu plus de 7 SP, le joueur victorieux (résultat non gras) lance un dé. Si le jet est inférieur ou égal à la différence entre ses pertes et celles de son adversaire, le joueur victorieux ajuste le moral d'une case en sa faveur.

Exemple : Si la formation vaincue a perdu 10 SP et que la formation victorieuse en a perdu 7, la différence est de 3. Le joueur victorieux doit faire un jet de 3 au maximum pour que la bataille soit critique.

Si la formation ayant fait retraite a perdu moins de 7 SP ou que la formation n'ayant pas fait retraite a perdu le plus de SP, il n'y a pas de changement du moral.

Capture d'une personnalité majeure

[198.] Un commandant avec un niveau de commandement de 6 ou plus ou avec un point de bonus est une personnalité majeure. Au moment où une telle personnalité est capturée, ajuster le moral d'un espace en défaveur du camp de la personnalité capturée. Exception : si jamais Napoléon est capturé, le jeu peut soit se terminer par une victoire opérationnelle de la coalition, soit le moral est ajusté de deux espaces en faveur de la coalition, au choix du joueur coalisé.

Défaite de la Vieille Garde

[199.] A la fin de n'importe quelle phase de combat où la Vieille Garde, participant à une bataille, a échoué à gagner un round de combat, le moral est déplacé d'un espace vers la victoire de la Coalition. Quel que soit le nombre de batailles auxquelles la Vieille Garde a participé et échoué dans une unique phase de combat, le moral n'est déplacé que d'un espace dans un tour de jeu pour cause de défaite de la Vieille Garde. *A contrario*, une victoire de la Vieille Garde n'influence pas le moral.

BATAILLE RANGÉE (Etapes 11 et 19)

[200.] Un round complet de bataille rangée comprend une attaque et une contre-attaque. Les joueurs ne peuvent changer le marqueur de type de bataille sélectionné qu'au début d'un round de bataille rangée, c'est-à-dire après la contre-attaque.

[201.] Si la formation vaincue (le résultat en gras) a choisi le marqueur *Bataille Rangée*, aucune retraite n'intervient et le résultat du combat correspond au nombre de SP perdus par les deux camps (exceptions : §173, 209 et *Outrepassement, plus bas*). Si le joueur en phase perd sa première attaque, le défenseur – après la première attaque seulement – peut « outrepasser » un marqueur *Bataille Rangée*,

s'il avait sélectionné Poursuite ou Arrière-garde (voir les règles exclusives §161). Dans une poursuite outrepassée, le camp **victorieux** subit ses pertes en faisant retraite et le **perdant** peut tenter de poursuivre, subissant des pertes en SP. L'override ne s'applique que quand l'adversaire a choisi le marqueur Bataille Rangée.

[202.] Dans une bataille rangée, le joueur non en phase contre-attaque immédiatement avec autant de ses survivants que possible pour constituer une formation unique. Cette attaque est faite contre au moins l'hexagone ennemi le plus fort d'où a été exécutée l'attaque (dans l'éventualité où le joueur en phase a utilisé une formation multi hexagonale, voir §146). Une formation n'a pas à contre-attaquer si elle n'est pas dans une EZOC ou qu'elle se trouve de l'autre côté d'une rivière principale. Une formation dans un ville fortifiée ou une formation assiégeante en combat avec une formation dans la citadelle n'est pas obligée de contre-attaquer ou d'attaquer à nouveau.

[203.] Le contre-attaquant doit toujours attaquer avec la totalité de sa formation. Les résultats de la contre-attaque n'affectent que le ou les hexagones finalement attaqués.

[204.] Les commandants subordonnés d'une formation multi hexagonale menant une contre-attaque peuvent diviser leurs attaques entre des hexagones séparés parmi les attaquants initiaux. En d'autres termes, une formation multi hexagonale peut résoudre sa contre-attaque contre une formation multi hexagonale comme des attaques séparées tant qu'aucun hexagone ne reçoit plus d'une contre-attaque dans ce round et que toutes les parties de la formation contre-attaquent (se souvenir que la formation est constituée au moment du combat).

[205.] A la fin de la contre-attaque, si les formations impliquées dans la contre-attaque sont encore adjacentes à la formation qui avait initié l'attaque originelle, alors le joueur en phase est obligé de lancer une nouvelle attaque (un nouveau round de bataille). Avant de le faire, le premier round de toute bataille rangée concurrente doit être résolu (voir §207).

[206.] Pour commencer le second round, les deux joueurs sélectionnent un marqueur de bataille qui s'appliquera à la nouvelle attaque à venir. Cette séquence d'attaque, contre-attaque, nouvelle attaque continuera tant que le camp vaincu choisira une bataille rangée. Aussitôt qu'il révélera un marqueur Poursuite, la bataille sera résolue comme une bataille de poursuite.

Batailles rangées concurrentes

[207.] Si plus d'une bataille doit être résolue pendant la même phase, à l'intérieur de la limite de 8 hexagones d'un quelconque hexagone théâtre d'une bataille, résoudre tous les premiers rounds d'attaque avant de passer au second round, etc. Utiliser les marqueurs fournis pour noter le round de combat en cours.



**Cette traduction a été réalisée par
Laurent Fauvel et Jean-Philippe
Madelaine.
Elle se veut la plus fidèle possible à
l'original. Si malgré tous nos efforts,
vous trouviez des erreurs ou
imprécisions, merci de nous le
signaler à**

JOCADe

**59, rue berbisey
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

**afin que nous corrigions le cas
échéant cette règle. De nombreux
autres joueurs vous en seront
reconnaisants.**

**Si vous voulez vous tenir au courant
de nos traductions, de leur
disponibilité ou de leur état
d'avancement, merci de consulter
notre site partenaire:
www.ludistrategie.net**

**Jocade est spécialisé dans la vente
par correspondance de jeux de
stratégie historique, n'hésitez pas à
consulter notre catalogue en ligne à
cette adresse :
www.jocade.net**

Pertes de combat minimum

[208.] Le camp vaincu perd toujours au moins autant de SP que le camp victorieux (*voir §188*).

Pertes supérieures à la force totale

[209] Si la formation vaincue a des SP insuffisants pour absorber la totalité des pertes infligées lors d'une bataille rangée, résoudre le round comme une poursuite, sans prendre en considération le marqueur de bataille révélé.

Exemple : Une formation de 6 SP joue le marqueur Bataille Rangée en dépit du fait qu'elle est attaquée par 36 SP. Elle reçoit alors un résultat du combat supérieur à ses SP. Au lieu de subir les pertes, elle fait retraite d'un nombre d'hexagones égal au nombre de pertes qu'elle devait subir. Le vainqueur peut poursuivre.

IV. MORAL ET VICTOIRE

[210.] Chaque jeu a un compteur de moral. Il représente la volonté des nations belligérantes et de leurs armées de faire et soutenir la guerre. Le moral est affecté par :

- 1) Bataille critique (§197)
- 2) Capture d'une personnalité majeure (§198)
- 3) Défaite de la Vieille Garde française (§199)
- 4) Occupation de certains points politiquement importants de la carte comme les villes (§212).

Effets du moral

[211.] Le moral définit à la fois la fin du jeu éventuelle et le vainqueur. Il modifie aussi les jets d'attrition (*voir « Modificateurs des jets d'attrition », §138*).

IV.a. CAPTURE D'OBJECTIFS POLITIQUES

[212.] La capture d'objectifs politiques et la façon dont elle affecte le moral sont détaillées dans les règles exclusives.

IV.b. VICTOIRE STRATEGIQUE

[213.] Les niveaux de victoire sont définis dans les règles exclusives.

INDEX

A

Artillerie, 14, 15, 26, 63, 137, 139, 140, 146, 161-163, 166, 188, 189

Attrition, 7, 23, 35, 40, 47, 50, 57, 87-89, 92, 118, 136-138, 211

B

Bataille critique, 146, 180, 197

Bataille rangée, 7, 41, 51, 124, 144, 146, 148, 149, 155-157, 165, 166, 173, 193, 200, 201, 205-207, 209

Bord de carte, 116

C

Cavalerie, 14, 15, 26, 30, 51, 56, 63, 82, 137, 140, 146, 161, 162, 193

Chemin de retraite, 126, 177-180, 183

Commandant de formation, 12, 21, 27-29, 35, 36, 46, 48, 69, 77, 80-82, 84, 102, 104, 106, 107, 118, 119, 121, 127, 138, 142, 157, 179, 183

Commandants non employés, 21, 30, 31

Commandants subordonnés, 6, 20, 22, 23, 27-30, 48, 80, 81, 100, 118, 142, 179, 183, 204

Consolidation, 48, 52, 142

Contre-attaque, 146

Contrôle, 50, 122

Crête, 114

D

Diagramme d'organisation, 12, 13, 18-20, 23, 25, 26, 31, 37, 48, 65, 66, 69, 70, 72, 75, 77, 80, 81, 101, 137, 142, 175

Différentiel de cavalerie, 146, 193

F

Formation multi hexagonale, 27-29, 74, 83, 84, 100, 118, 119, 121, 179, 202, 204

G

Garnison, 59

Général majeur, 26, 30, 31, 33, 43, 62, 65, 68-72, 79, 155, 190, 193

Généraux majeurs de cavalerie, 26

H

Hexagone multi formations, 81, 142

L

Ligne de Communication (LOC), 55-57, 62, 64, 89, 92, 99, 137

Ligne des unités subordonnées, 19

Longueur de poursuite, 187, 195

M

Marche étendue, 94

Marche forcée, 23, 24, 30, 41, 50, 64, 81, 88, 101, 108, 129, 136, 141, 143

Marqueur de moral, 51

Marqueur de source d'approvisionnement, 58

Marqueur immobile, 64

Météo, 40, 46, 138, 146

Modificateur de résistance, 89, 106, 107, 127, 146, 192-194

Moral, 8, 51, 53, 138, 14-, 197-199, 210, 211

O

Ordre de mouvement, 30, 44-46, 50, 5è, 65, 80, 84, 8è, 89, 91, 98-101, 105, 121

P

Personnalité majeure, 146, 197, 198, 210

Point de bonus, 17, 35, 36, 138, 174, 198

Point de remplacement, 43, 61-63, 65, 67, 71

Pont, 49

Poursuite, 7, 32, 51, 81, 126, 128-131, 144, 146, 165, 173, 175, 177-179, 182, 183, 185-188, 190-197, 206, 209

Priorités de retraite, 78, 126, 146, 177, 178

R

Rapports de force, 166

Régiment de marche, 43, 62, 65-67, 71, 75

Renfort, 44-46, 92, 95, 97

Réorganisation, 72

Répulsion, 21, 97, 132, 134, 135, 177, 178

Résolution d'attaque, 146

Résolution de bataille, 51, 123, 131, 146

Retraite, 78, 146, 176-181, 187, 192, 194, 196

Rivière, 113, 125, 129, 155, 169

Round de bataille, 206, 207

T

Table de poursuite, 146, 183, 186, 187, 192, 194

Table de résultats des combats (CRT), 36, 51, 131, 146, 157, 164, 165, 167, 209

Terrain, 15, 30, 110-113, 124, 125, 145, 146, 167-170, 177

Terrain avec effet, 167-169

Type de bataille, 146, 155

Type de bataille Refus, 128, 146, 157

V

Vieille Garde, 85, 140, 146, 171-173, 175, 199, 201, 210

Victoire, 8, 38, 53, 198, 199, 213

Ville, 124, 155, 156, 169, 196

Ville fortifiée, 115, 124, 129, 141, 150, 155, 169, 181, 196

Z

Zone de contrôle (ZOC), 17, 21, 23, 28, 30, 50, 55, 64, 89, 99, 105, 106, 119, 122, 124, 125, 128, 143, 145, 146, 166, 184, 202