

Les campagnes de Napoléon

Systeme operationnel 1 X

Recueil des règles standard de campagne

Pour :

The Eagles Turn East

Napoleon at Bay

Bonaparte in Italy

The Sun of Austerlitz

Conception du jeu

Kevin Zucker

Edition :

The Campaign of Napoleon

Campaign Rules Compendium

Richard Vohlers

Traduction en français:

Michel Lepetit

Version 1.0 26/06/04

OPERATIONAL STUDIES GROUP

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	[1]	Phases des mouvements distinctes pour la Coalition	
PRESENTATION SYNTHETIQUE DU JEU	[5]	[134]	
Echelle du jeu	[9]	Renforts	[137]
MATERIEL DE JEU		Retarder des renforts	[143]
Carte du jeu	[10]	Retrait d'un commandant	[146]
Pions du jeu	[13]	ORDRES POUR MOUVEMENT	[147]
Unités de combat	[14]	Ordres pour mouvement	
Commandants	[19]	[150]	
Partis de cavalerie	[23]	Distance d'estafettes	[153]
Tableaux, tables et aides de jeu	[25]	Mouvement du centre d'opérations	[158]
Organigrammes	[27]	Marche administrative	[167]
RENSEIGNEMENT		INITIATIVE	[171]
Identité d'un commandant et force d'une formation		Activation sur initiative	[172]
[28]		Sortir d'une zone de contrôle ennemie	[175]
Procédures de secret	[31]	Modificateur d'initiative « différentiel de cavalerie »	
COMMANDEMENT	[32]	[178]	
Capacité de commandement	[33]	CAPACITE DE MOUVEMENT	[181]
Généraux divisionnaires de cavalerie	[34]	Effets de la météo sur les mouvements	[183]
Commandants de formation	[35]	Terrain & mouvement	[189]
Unités de combat et commandants subordonnés	[37]	Mouvements d'une formation multi hex	[196]
Commandants inemployés	[38]	Mouvements d'un parti de cavalerie	[200]
Elimination d'un commandant	[40]	ZONE DE CONTROLE	[202]
Bonus de commandement	[42]	Influence du terrain sur une ZOC	
PREPARATION DU JEU	[45]	[204]	
SEQUENCE DE JEU	[46]	ZOC : en sortir et y entrer	[206]
METEO	[63]	REPULSION	[210]
ADMINISTRATION	[65]	Répulsion multi hex	[215]
Sources de ravitaillement		Répulsion par un parti de cavalerie	[217]
[68]		GENIE	[220]
Marqueur de la source de ravitaillement	[69]	Attelages de ponts	[224]
Garnison de la source de ravitaillement	[70]	ATTRITION DUE AUX MARCHES	[230]
Capture de la source de ravitaillement	[71]	Distance de ravitaillement	[232]
Ligne de communication		Exemption pour la Vieille Garde française	
[73]		[236]	
Magasins	[79]	Attrition quand on fourrage	[237]
Fonctions du centre d'opérations		Modes « fourrager » et « regroupé »	[244]
[82]		PILE ET CONSOLIDATION	[257]
Comment recevoir des points d'administration	[85]	MARCHES FORCEES	[259]
Changer de source de ravitaillement	[91]	COMBATS	[260]
REPLACEMENTS	[99]	Choix de la formation qui attaque	
Stock des points de remplacements	[101]	[264]	
ORGANIGRAMMES		Choix des hex attaqués	[271]
Ajouter des remplacements	[105]	RESERVES	[273]
Régiments de marche	[106]	Engagement des réserves	[280]
Nationalité et qualité	[109]	CHOIX DU TYPE DE BATAILLE	
Commandants en remplacement & généraux de division		Restrictions au choix du type de bataille	[286]
[111]		La bataille de type « refus »	[288]
Réorganiser les unités de combat		Au son du canon	[293]
[117]		DIFFERENTIEL DE CAVALERIE	[296]
Transfert de forces	[118]	EFFETS DE LA METEO SUR LES COMBATS	[297]
FORMATIONS	[122]	TIRS D'ARTILLERIE	[302]
Pile de pions sans lien hiérarchique	[123]	EVALUATION DU RAPPORT DE FORCES	[304]
Hex multi formations	[125]	Terrains avec effets	[307]
Formation multi hex	[129]	Effets des autres terrains	
Retirer les pertes	[130]	[313]	
MOUVEMENT S	[131]	TRAITEMENT D'UNE ATTAQUE	

Engager la Vieille Garde	
[314]	
Bonus de commandement	[317]
Retirer les pertes	[318]
RETRAITE	[320]
Priorités de retraite	[322]
Retraite d'une formation multi hex	[323]
Retraite hors de la carte	
[325]	
POURSUITE	[331]
Quelles formations peuvent poursuivre ?	[337]
Poursuite multi formations	[339]
Comment utiliser la Table de poursuite ?	[340]
Modificateurs du dé de poursuite	
[341]	
Poursuite maximale	[343]
Poursuite vers une ville fortifiée	[344]
AJUSTER LE MORAL	
Bataille décisive	
[346]	
Capture d'une personnalité importante	[347]
Défaite de la Vieille Garde	[348]
BATAILLE RANGEE	[349]
Batailles rangées simultanées	[356]
Pertes minimum dues au combat	
[357]	
MORAL & VICTOIRE	[361]
COMMENT METTRE LE JEU EN PLACE	[365]
Synopsis des unités & des commandants	[366]
Organigrammes	[370]
Unités constituées d'infanterie et de cavalerie	[372]
Mouvement du 2nd joueur avant le début de partie	
[378]	

LA SERIE « LES CAMPAGNES DE NAPOLEON »

Napoleon at Bay

1ère édition : 1978, Operational Studies Group

2nde édition : 1983, The Avalon Hill Game Company

3ème édition : 1997, Operational Studies Group

Bonaparte in Italy

1ère édition : 1979, Operational Studies Group

2ème édition : 2000, Operational Studies Group

Struggle of Nations

1982, The Avalon Hill Company

1809: Napoleon's Danube campaign

1984, Victory Games

The Emperor Returns

1986, Clash of Arms Games

1807: The Eagles Turn East

1995, Clash of Arms Games

Highway to the Kremlin (Series 5X)

2001, Operational Studies Group

The Sun of Austerlitz

2003, Operational Studies Group

INTRODUCTION

[1.] Ce livret des règles de campagne s'applique aux scénarios de campagne des jeux **qui suivent** de la série 1X « **Les campagnes de Napoléon** », et présente les concepts de base du jeu. On y trouve réunies la règle standard et les règles de campagne actualisées des jeux suivants :

<i>1807: The Eagles Turn East</i> :	TETE
<i>Napoleon at Bay</i> :	NAB
<i>Bonaparte in Italy</i> :	BII
<i>The Sun of Austerlitz</i> :	SOA

Le texte ci-dessous est basé sur The Sun of Austerlitz. Les textes appartenant aux autres titres apparaissent dans la couleur qui leur correspond. Le texte en bleu est pour la présente édition.

Chaque jeu a un livret différent de règles exclusives pour les situations spécifiques qui ne sont pas communes à toutes les campagnes. **Toutes** les règles qui **s'appliquent uniquement à une campagne donnée** se trouvent dans son livret de règles exclusives. Plusieurs sections des «règles standard de campagnes» ci-dessous se substituent à la version antérieure de la règle de campagne du même nom. Les autres règles exclusives, qui n'ont pas d'intersection commune avec les règles standard de campagne (et n'ont pas d'équivalent dans celles qui suivent) priment sur les points de règle qui suivent.

COMMENT LES REGLES SONT ORGANISEES

[2.] Les règles sont divisées en sections telles que « Présentation synthétique du jeu », qui peuvent contenir de un à vingt paragraphes ou plus. (*voir la table des matières*). De nombreuses sections sont numérotées en concordance avec les phases de la séquence de jeu (*voir §50*). Les sous-sections ont des entêtes en lettres **CAPITALES à caractère gras**. Tous les paragraphes de règles de ce recueil sont numérotés séquentiellement dans leur ordre d'apparition de 1 à 381.

[3.] Ces règles de campagne peuvent être utilisées à la place des règles standard et des règles exclusives comprises dans les jeux listés plus haut.

Questions de règles

[4.] Les questions peuvent être soumises par mail. Elles *doivent* débiter avec le numéro du paragraphe de la règle officielle à l'origine du problème. Les questions peuvent 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 Grogards » à <http://www.grogard.com>.

Mise en garde de KZ : il espère que cette approche rend le jeu plus simple. Néanmoins, ces règles consolidées ne sont pas les règles officielles, et il ne répond pas aux questions portant sur leur utilisation.

Traduction en français

[4.bis] Pour cette traduction en français et son amélioration, vous pouvez contacter michel.lepetit@m4x.org, qui s'est

appuyé sur une traduction de SOA réalisée par MM. Jean-Philippe Madelaine et Laurent Fauvel pour Jocade (voir le site www.ludistrategie.net) qu'il tient à remercier ici. Les termes traduits {Trad :} sont fournis dans le corps du texte pour certains, et en annexe pour les principales options.

PRESENTATION SYNTHETIQUE DU JEU

[5.] Ce jeu est conçu pour 2 joueurs ou plus. La carte du jeu représente le théâtre des opérations ; les pièces du jeu correspondent aux forces militaires en présence. Elles comprennent la France et ses alliées ; face à la Coalition des nations réunies contre elle. L'ordre dans lequel les différents camps interagissent est décrit dans la séquence de jeu (§46).

[6.] Les règles de commandement (§32) contrôlent la constitution des formations {trad : forces} déployées sur la carte. Chaque formation est composée d'unités de combat, 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 (« hex ») ou dans les hexagones adjacents. Les commandants sont qualifiés par leur niveau d'initiative – important pour les mouvements et les combats –, par leur valeur de subordination – leur capacité à travailler sous les ordres d'un autre commandant – et par leur capacité de commandement – la limite au nombre d'unités de combat et de commandants subordonnés qu'ils peuvent diriger.

[7.] Il y a quatre concepts importants dans ces règles :

- 1) *L'attrition due à une marche* : c'est l'usure potentielle des unités de combat (en dehors de tout combat), dont la probabilité augmente à la fois avec la taille de la formation et la distance parcourue ;
- 2) *La marche sur ordre* : elle permet à une formation de se déplacer automatiquement ;
- 3) *La marche sur initiative* : elle permet à une formation de se déplacer seulement si son commandant réussit un test d'initiative, résolu par un jet de dé ;
- 4) *Les pertes dues à un combat* : elles sont encaissées par l'unité de combat soit sous forme d'un nombre d'hexagones de retraite, soit d'un nombre de points de force éliminés, selon le type de bataille révélé (bataille rangée {trad : Pitched Battle} ; ou bataille de décrochage {trad : Pursuit Battle}) par le joueur qui a perdu ce combat.

[8.] Les conditions de victoire, détaillées dans le livret des règles exclusives de chaque jeu de la série, reflètent la volonté d'une nation de poursuivre la guerre. Quand le moral d'une armée a été brisé, ou quand l'opinion publique ne soutient plus l'effort de guerre, la partie est terminée.

Echelle du jeu

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

MATERIEL DE JEU

Carte du jeu

[10.] La carte détaille la région dans laquelle la campagne s'est déroulée ainsi que les lieux constituant les objectifs antagonistes de cette campagne. La topographie a été adaptée à une grille hexagonale. Chaque hexagone (ou « hex ») représente un emplacement dans lequel une formation peut pénétrer en consommant des points de mouvement. Les caractéristiques différentes des terrains impliquent des coûts différents en points de mouvement pour y entrer. Chaque hex est repéré par un nombre à 4 chiffres. Dans les jeux comprenant plus d'une carte, chaque section de la carte a un code d'identification, et ce code précède le numéro de l'hex pour repérer cet hex.

Type de terrain des hex partagés

[11.] On utilise le terrain qui prévaut dans un hex. En cas de doute, on utilise le type de terrain consommant le plus de MP. On ne tient aucun compte des terrains de colline, de forêt ou de montagne qui remplissent moins du tiers d'un hex.

Dés

[12.] Le jeu nécessite deux dés à 6 faces.

Pions du jeu

[13.] Les pions du jeu sont appelées « marqueurs » ou « pions ». Elles sont de 3 types : les pions des *unités de combat*, les pions des *commandants* et les *marqueurs d'information*. Une *unité de combat* reste pendant toute la partie sur l'Organigramme de sa nationalité. Le commandant auquel elle est affectée, et la force de l'unité, sont indiqués par la case qu'elle occupe sur cet Organigramme. Elle y reste tant qu'elle a au moins un point de force {Trad : Strength Point} [SP]. Si à un moment donné, elle n'a plus aucun point de force, elle est aussitôt retirée du jeu. Néanmoins, avant une telle éventualité, elle peut être transférée du registre d'un commandant vers celui d'un autre pendant la phase du commandement amie, pourvu que ces deux commandants occupent le même hex sur la carte. Un *commandant* peut être soit sur l'Organigramme, soit sur la carte selon qu'il est commandant de formation ou qu'il agit comme subordonné d'un autre commandant. L'utilisation des différents *marqueurs d'information* est détaillée plus loin dans ces règles, ou dans les règles exclusives.

EXEMPLE D'UNITE DE COMBAT

Identification		Taille
Type d'unité		
Force Maximale		
Mouvement		Maximal
		Valeur de subordination

Dans certains jeux, les positions de la valeur de subordination et du mouvement maximal sont inversées sur les unités.

Unités de combat

de 50 hommes, déployés en rideau sur un large espace, récoltant des informations, faisant office d'éclaireurs et faisant écran aux postes ennemis.

Conseil de jeu :

[24.] Les partis de cavalerie ont mission de : recueillir des informations ; empêcher l'ennemi d'en recueillir ; et le bluffer. Ignorés quand les vraies formations s'affrontent, ils n'ont aucune influence sur l'issue d'une bataille (sauf quand ils combattent d'autres partis de cavalerie).

Tableaux, tables et aides de jeu

[25.] Chaque jeu comporte des Organigrammes {Trad : Organization display} et des Synopsis {Trad : Manifest} pour la mise en place des unités et des commandants pour chaque armée. On trouve aussi une Chronique des tours de jeu {Trad : Turn Record Track} et d'autres tables ou diagrammes imprimés sur des feuillets séparés pour en faciliter la consultation par les joueurs.

SYNOPSIS DES UNITES ET DES COMMANDANTS

[26.] Toutes les informations pour la mise en place du jeu sont présentées dans les Synopsis des commandants et des unités. Le Synopsis des unités précise, pour chaque unité, le registre du commandant {Trad. : Leader's Track} sur lequel elle est mise en place, et sa force. Le Synopsis des commandants précise l'hex du commandant sur la carte, ou son commandant de formation. (voir §366)

ORGANIGRAMMES

[27.] Chaque armée dispose de son propre Organigramme. A côté du niveau d'initiative, de la capacité de commandement et de la valeur de subordination de chaque commandant, on trouve le registre de ses unités subordonnées, sur lequel on place les unités de combat appartenant à la formation de ce commandant pendant la partie. Les unités de combat sont positionnées dans les cases correspondant à leur force à ce moment-là.

RENSEIGNEMENT

Identité d'un commandant et force d'une formation

[28.] Sur le registre d'un commandant, on considère que toutes les unités de combat et tous les commandants subordonnés occupent le même hex que ce commandant.

[29.] Lorsqu'ils se déplacent sur la carte, les commandants de formation, et les commandants inemployés, doivent rester « face informative » cachée, dissimulant ainsi leur identité à l'adversaire. Un commandant de formation et ses subordonnés ne sont révélés que quand ils se trouvent dans la ZOC d'une formation ennemie qui ne serait pas en train de subir une répulsion (voir « Répulsion », §210).

[30.] Des commandants adverses doivent rester face visible aussi longtemps qu'ils restent adjacents.

Procédures de secret

[31.] Les informations des Organigrammes doivent rester confidentielles une fois que les deux joueurs se sentent à l'aise avec les mécanismes du jeu. Par accord entre les

deux joueurs, les éléments suivants pourraient également rester secrets :

1. Les dés d'initiative lors des mouvements et des marches forcées.
2. Les conséquences des attritions.
3. L'ajout de points de remplacement aux unités de combat, et leur stockage.
4. Quand une formation est dans une ZOC ennemie, l'identité de ses commandants subordonnés.

COMMANDEMENT

REGLE GENERALE

[32.] Avant qu'un mouvement puisse avoir lieu lors de la phase des mouvements, ou lors du segment des marches forcées, les troupes doivent être constituées en « formations ». Les commandants rendent ceci possible. Une formation n'est représentée sur la carte que par son commandant.

Capacité de commandement

[33.] Un commandant peut diriger des unités tant que la somme de leurs valeurs de subordination reste inférieure ou égale à sa capacité de commandement. Certaines unités de combat mobilisent plus de capacité de commandement que d'autres. En général, la valeur de subordination d'une brigade ou d'une division de cavalerie mobilise un demi point de la capacité de commandement ; un corps de cavalerie ou une division d'infanterie un point de la capacité de commandement.

Exemple : Un commandant avec une capacité de commandement de 3, peut diriger 6 brigades de cavalerie ; ou 3 divisions d'infanterie ; ou une formation regroupant 2 brigades de cavalerie et 2 divisions d'infanterie ; ou toute combinaison d'unités de combat dont les valeurs de subordination n'excède pas sa capacité de commandement de 3.

Généraux divisionnaires de cavalerie qui commandent de l'infanterie ou de l'artillerie (voir §111.)

[34.] Si un général divisionnaire de cavalerie a sous ses ordres une unité d'infanterie ou d'artillerie (sur son registre dans l'Organigramme), on réduit son niveau d'initiative à « 1 » et on augmente sa valeur de subordination à « 2 ». Ce changement dure aussi longtemps que ce général divisionnaire de cavalerie a sous ses ordres une unité d'infanterie ou d'artillerie.

Commandants de formation

[35.] Un commandant peut diriger d'autres commandants. Dans ce cas, ce commandant est appelé commandant de formation. Ceux qui sont sous ses ordres sont appelés commandants subordonnés et sont positionnés dans la case du portrait de ce commandant de formation, à moins qu'ils ne fassent partie d'une formation multi hex. Il ne peut y avoir qu'un commandant de formation par formation.

[36.] Un commandant peut diriger des commandants tant que la somme de leurs valeurs de subordination n'excède pas la capacité de commandement du commandant.

Exemple : Un commandant de formation ayant 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 hex ou dans la ZOC du commandant de formation (dans le cas d'une formation multi hex).

Commander des unités de combat et des commandants subordonnés

[37.] Un commandant de formation peut diriger un groupement d'unités de combat et de commandants subordonnés. Il peut diriger un nombre quelconque d'unités de combat et de commandants subordonnés aussi longtemps que la somme de leurs valeurs de subordination ne dépasse pas sa capacité de commandement.

Exemple : Un commandant de formation avec une capacité de commandement de 6 pourrait diriger deux brigades de cavalerie, et deux divisions d'infanterie (sur son registre) et un commandant subordonné avec une valeur de subordination de 3 (dans le même hex ou dans un hex adjacent).

Commandants inemployés

[38.] Un commandant, hormis un général divisionnaire, sans commandant ou unité subordonné au début de la phase des mouvements amie est un commandant inemployé. Un tel commandant peut se déplacer automatiquement, sans se préoccuper de l'initiative ou des ordres pour mouvement, d'un maximum de 9 points de mouvement ; à la fois pendant la phase des mouvements et pendant le segment des marches forcées. Il paye un coût pour les terrains comme une formation de cavalerie. Un commandant inemployé ignore les ZOC (« ZOC », voir §202) et n'exerce pas de ZOC. Quand il bouge un commandant inemployé, le joueur en phase doit informer son adversaire qu'il s'agit d'un commandant inemployé. Un commandant inemployé ne peut pas couper une ligne de communication.

[39.] Un commandant inemployé ne peut pas prendre la tête d'une formation avant la phase du commandement suivante. Comme élément de la formation avec laquelle il est empilé, il peut bouger, *déplacer* et battre en retraite. Sa valeur de subordination est ignorée. Un général divisionnaire inemployé est retiré de la carte au moment où il serait inemployé.

Elimination d'un commandant

[40.] Un commandant pourrait être capturé si tous les SP de la formation de ce commandant sont perdus suite à un combat ou à une poursuite ; ou il pourrait être capturé par de la cavalerie tant qu'il est inemployé. Il est possible qu'il soit fait prisonnier quand une formation ennemie, qui comprend une unité de cavalerie, entre dans son hex en payant le coût normal de ce mouvement. La capture d'un commandant est déterminée par un dé d'initiative pour voir s'il réussit à s'échapper. *La formation qui repousse ou qui capture ce commandant n'a pas à révéler sa force.*

[41.] Pour échapper à la capture, le joueur du commandant doit jeter un dé inférieur ou égal à l'initiative non modifiée du commandant. Si le commandant échappe à cette capture,

il est alors repoussé (*voir §211*). Un commandant capturé est retiré du jeu. Un général divisionnaire anonyme est automatiquement désactivé et retourne sur son registre dans l'Organigramme pour une utilisation ultérieure par son propriétaire.

BONUS DE COMMANDEMENT

[42.] Le bonus de commandement est représenté par une étoile à 5 branches sur le pion du commandant. Le nombre d'étoiles indique la valeur du bonus.

Effet du bonus sur une attrition

[43.] Le bonus de commandement du commandant de formation (s'il en a un) est soustrait du dé d'attrition (*voir §234*).

Effet du bonus sur un combat

[44.] Le joueur qui attaque peut ajouter, soustraire ou ignorer son bonus de commandement lors du jet de dé d'un combat utilisant la Table des résultats d'un combat [CRT], si c'est ce commandant qui dirige la formation attaquante (*voir §317*) ; et lors du jet de dé d'un tir d'artillerie (*voir la Table d'un tir d'artillerie*).

PREPARATION DU JEU

[45.] On positionne les unités sur les Organigrammes comme indiqué dans le scénario. La position des pions sur les Organigrammes est confidentielle et réservée à leur propriétaire. On doit donc disposer les aides de jeu dans la pièce où l'on joue en y pensant. On place les unités de combat dans les cases des Organigrammes qui sont indiquées par les informations du scénario. Les commandants ayant des coordonnées de position sur la carte sont ensuite placés sur les hex correspondants.

SEQUENCE DE JEU

[46.] La partie se joue en tours qui se suivent, 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 du tour de jeu débute la partie dans la première case de la partie, ou du scénario, sur la Chronique des tours de jeu. Un tour de jeu n'est pas terminé tant que les deux joueurs n'ont pas achevé leur tour de joueur conformément à la séquence décrite plus loin. Quand un tour de jeu est terminé, on avance le marqueur du tour de jeu sur la case suivante de la Chronique des tours de jeu. Ce processus se poursuit jusqu'à ce qu'on termine le dernier tour de jeu, ou que l'un des joueurs ait atteint une condition de victoire, mettant fin prématurément à la partie.

[47.] Toutes les actions doivent suivre l'ordre indiqué ci-dessous. Par exemple, le second joueur ne peut pas mener une attaque pendant la phase des mouvements du premier joueur. Garder à portée de main le feuillet de la séquence de jeu lors du déroulement d'un tour de jeu.

A. PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO

[48.] L'effet de la météo sur les mouvements, les combats et les attritions varie d'un jeu à l'autre de la série. C'est la première chose à déterminer à chaque tour de jeu, toujours par un jet de dé du premier joueur (voir « Météo » §63).

B. TOUR DU PREMIER JOUEUR

[49.] Ce premier joueur est désigné dans les scénarios des règles exclusives. Le tour de chaque joueur est divisé en quatre phases. Durant ces phases, les actions du joueur adverse sont réduites aux marches forcées (III.a), aux tirs d'artillerie (III.b.5) et aux contre-attaques lors d'une bataille rangée (III.b.12).

I. PHASE DU COMMANDEMENT

a. Segment administratif [50.]

1. Recevoir des points d'administration [AP]
2. Désigner la source de ravitaillement.
3. Disperser le centre d'opérations ami
4. Ajouter les points de force de remplacement au Stock des points de remplacement.

b. Segment d'organisation [51.]

1. Transférer des points de force du Stock des points de remplacement à des unités en jeu qui ont le droit de recevoir ces points de remplacement.
2. Activer ou désactiver des généraux divisionnaires et des régiments de marche.
3. Transférer des unités de combat entre des commandants qui occupent le même hex sur la carte.
4. Transférer des points de force d'une unité de combat à une autre lorsque les deux unités occupent le même hex, qu'elles sont de la même nationalité et du même type d'unité (des points d'infanterie à des unités d'infanterie, etc.). Une unité dont la force est réduite à 0 lors de cette opération est retirée définitivement du jeu.

II. PHASE DES MOUVEMENTS (voir §131)

a. Renforts [52.]

Tous les renforts disponibles à ce tour pour ce joueur sont placés sur les hex indiqués de leur arrivée.

1. On active les formations en renfort avec un ordre pour mouvement « gratuit » : on considère qu'elles ont un ordre pour mouvement automatique, pour ce tour seulement, ordre qui ne viendra pas en déduction des ordres pour mouvement disponibles à ce tour, au segment 'b' plus loin, pour le joueur en phase.
2. On déplace les formations. Les renforts sont maintenant déplacés, un à la fois.
3. Tester leur attrition (voir §230).

b. Ordres pour mouvement [53.]

Le premier joueur peut déplacer toute formation éligible en indiquant qu'elle a reçu un ordre pour mouvement. Aucune formation qui est entrée en renfort à ce tour ne peut être déplacée à nouveau lors de ce segment. Il y a un

nombre limité d'ordres pour mouvement à la disposition du joueur en phase (voir §66 pour les campagnes ; et les scénarios des règles exclusives pour connaître le mode de détermination du nombre d'ordres pour mouvement). Pour les scénarios de bataille, le scénario liste le nombre d'ordres pour mouvement par joueur. Il s'agit d'une allocation par tour.

1. Activer une formation en dépensant un ordre pour mouvement.
2. Déplacer cette formation.
3. Tester son attrition.

c. Mouvement sur initiative [54.]

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

1. On jette un dé (modifié par la météo et/ou les formations ennemies adjacentes). Si son résultat est inférieur ou égal à l'initiative du commandant, on active la formation (la formation peut dépenser 1 MP dans le cas de certains résultats supérieurs à l'initiative du commandant – voir §172, « Activation sur initiative »).
2. Si on l'a activée, déplacer la formation.
3. Tester son attrition.

d. Attrition des formations immobiles [55.]

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

e. Consolidation [56.]

Le joueur en phase consolide maintenant tout hex qui comprend sur la carte deux commandants ou plus, de façon à ce qu'un seul pion de commandant occupe chaque hex. Les commandants subordonnés dans le même hex que leur commandant de formation sont positionnés sur le registre de ce commandant dans l'Organigramme. Si les formations dans l'hex ne peuvent pas être consolidées de cette manière, alors c'est qu'une partie de la « pile de pions sans lien hiérarchique » qu'on a constituée aurait dû être déplacée auparavant (voir « Formations », §122).

f. Segment du génie [57.]

Le joueur en phase peut tenter de réparer ou de détruire des ponts, de déployer ou de démonter des pontons. L'intention de construire ou de détruire un pont doit être déclarée lors du mouvement. La construction est considérée comme achevée à la fin de ce segment du génie (les MP consommés représentant plus le temps que les troupes ont dû attendre pour voir le pont construit, que du temps pour parcourir une distance, ils ne sont pas pris en compte pour l'évaluation de l'attrition).

III. PHASE DES COMBATS

a. Marches forcées [58.]

Le **second joueur** peut maintenant tenter de bouger une ou plusieurs de ses formations en suivant la procédure de marche sur initiative décrite en II.c ci-dessus. Une formation qui tente de se déplacer subit un test d'attrition modifié, une fois son mouvement effectué. Durant ce segment, elle ne peut entrer dans une ZOC ennemie que si cet hex est occupé par -ou adjacent à- une unité amie en ZOC ennemie. Seule une formation qui a effectivement bougé pendant ce segment souffre d'une attrition qu'on évalue quand la formation termine son mouvement.

b. Traitement des batailles [59.]

Le premier joueur est maintenant obligé d'attaquer toutes les formations du second joueur qui sont adjacentes à ses formations (Exception : certains terrains, tels que des bords d'hex de rivière principale).

1. Le premier joueur désigne sa formation qui attaque.
2. Le premier joueur désigne le(s) hex(s) attaqué(s).
3. Chaque joueur choisit un marqueur de bataille (de bataille rangée ou de décrochage). (*Voir aussi les batailles de type arrière-garde en option ; et refus §288*).
4. On détermine le différentiel de cavalerie.
5. Le premier joueur traite son tir d'artillerie. Le second joueur traite son tir d'artillerie.
6. On évalue le rapport de forces et on cherche la colonne qui convient sur la Table des résultats d'un combat [CRT].
7. Le premier joueur jette un dé, prend en compte tous les modificateurs, et détermine le résultat. Le vainqueur perd le nombre de SP indiqué par ce résultat sur la CRT.
8. Si le marqueur de décrochage a été choisi par le camp vaincu, sa formation doit maintenant battre en retraite du nombre d'hex indiqué par le résultat ; sinon aller à l'étape 11.
9. S'il y a eu retraite à l'étape 8, le vainqueur peut maintenant se lancer à la poursuite de la formation qui bat en retraite, en causant 1 SP de perte par hex de poursuite.
10. On ajuste le marqueur de l'Etat du moral pour toute condition qui aurait été satisfaite lors de cette bataille. Cette bataille est alors terminée. Retourner à l'étape 1 pour la bataille suivante.
11. Si le camp vaincu a choisi le marqueur de bataille rangée, on retire les pertes dues à ce combat, qui correspondent au résultat de la CRT. Le combat se poursuit alors à l'étape suivante (*Exception : voir Passer outre §350*).
12. Le second joueur désigne sa formation pour la contre-attaque.
13. Le second joueur désigne les hex attaqués.
14. On cherche le rapport de forces sur la CRT.
15. Le second joueur jette un dé. Le vainqueur retire ses SP de pertes.
16. Le camp vaincu bat en retraite s'il a choisi le marqueur de décrochage ; sinon aller à l'étape 19.

17. Le vainqueur lance une poursuite.
18. On ajuste le moral et on passe à la bataille suivante.
19. Si le marqueur de bataille rangée a été choisi, on retire les pertes dues au combat. Un round de combat est alors terminé. Retourner à l'étape 1, jusqu'à ce qu'un camp qui est vaincu révèle le marqueur de décrochage. Faire les ajustements du moral qui conviennent.

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

c. Consolidations simultanées [60.]

Les deux joueurs consolident tous les hex multi formations, comme au II.e. ci-dessus.

IV. PHASE DU MORAL [61.]

- a. Ajuster le moral pour la capture des objectifs politiques toujours détenus à ce moment-là.
- b. Déterminer si le jeu se termine sur une victoire stratégique.

C. TOUR DU SECOND JOUEUR

[62.] Les phases I à IV sont répétées suivant la même séquence que ci-dessus, en substituant le second joueur au premier joueur et vice-versa. Ceci achevé, ce tour de jeu est terminé. On déplace le marqueur du tour de jeu sur la case suivante de la Chronique et on commence le tour suivant.

SUIT LA SEQUENCE DANS L'ORDRE

Chacune des sections des règles ci-après suit l'ordre et la numérotation présentés dans la séquence de jeu ci-dessus. Elles sont indexées avec la phase de la séquence de jeu dans laquelle elles s'appliquent (par ex. « A » pour la phase de détermination de la météo) (voir §48). Quand survient une question pendant le déroulement de la partie, on se réfère à la section des règles correspondant à cette phase de la séquence.

A. METEO

[63.] Il y a huit types différents de conditions météo dans le système de jeu, dont l'un doit s'appliquer à chaque tour de jeu. Au début de chaque scénario – et au début de chaque tour de jeu qui suit – le premier joueur doit jeter un dé et consulter la Table de la météo pour déterminer la météo pour le tour à venir, en prenant en compte les modificateurs qui conviennent (voir §64). Une alternative consiste, par agrément mutuel, à utiliser la météo historique sur la Chronique des tours de jeu/des renforts. On place le marqueur de la météo dans la case qui convient sur l'Etat de la météo. Si le résultat représente plus d'un type de météo (tel que Pluie/Boue), les effets des deux types s'appliquent et sont cumulés.

[64.] Les huit types de conditions météo sont : chaleur, beau temps, pluie, boue, pluie/boue, gel, neige et gel/neige. Si le tour précédent était « boue » et que « pluie » y succède, les effets de la pluie et de la boue s'appliquent (et

sont cumulés). Si le tour précédent était « neige » et que « pluie » y succède, les effets du brouillard s'appliquent. Les effets du brouillard (lorsqu'il y en a) peuvent s'appliquer durant « neige », « boue » ou « pluie » (voir la Table de la météo).

I.a. ADMINISTRATION

[65.] Pour qu'une formation reçoive des ordres pour mouvement, on doit être capable de tracer un chemin d'une « distance d'estafettes » entre elle et le centre d'opérations, qui doit avoir une ligne de communication [LOC] (voir §154). Pour qu'une formation bénéficie du niveau du stock administratif de l'armée quand on détermine son attrition, on doit être capable de tracer à partir d'elle un chemin d'une « distance de ravitaillement » vers n'importe quelle source de ravitaillement amie ; ou vers un magasin ou le centre d'opérations qui doivent avoir une LOC. (voir §232)

[66.] Dans le jeu de campagne, pour obtenir des ordres pour mouvement, chaque armée puise dans son Stock de points d'administration [AP]. Les AP sont consommés pour créer les ordres pour mouvement, que le joueur doit fournir à une formation pour qu'elle se déplace à coup sûr. Un ordre pour mouvement coûte 1 AP. On peut créer autant d'ordres pour mouvement qu'on a d'AP disponibles (tant que le centre d'opérations est actif), mais une formation ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Pour recevoir un ordre pour mouvement, on doit tracer à partir de la formation un chemin d'une « distance d'estafettes » vers le centre d'opérations, qui doit avoir une LOC viable jusqu'à la source de ravitaillement active. Ce chemin d'une distance d'estafettes peut passer par n'importe quel terrain franchissable. Les distances d'estafettes sont données dans la Table des communications de chaque jeu, et peuvent varier au cours du jeu pour une armée.

[67.] Au moment du mouvement, le nombre de points d'administration encore dans le Stock des AP détermine la sévérité de l'attrition due à la marche, pour une formation qui ne fourrage pas. Pour déterminer cette attrition, le joueur cherche la force de sa formation sur la colonne dont l'en-tête est le nombre d'AP au moment du mouvement de la formation. Moins il a d'AP en stock, plus sévère est l'attrition.

Note : Les formations en mode « fourrager » peuvent utiliser une méthode alternative pour le calcul de l'attrition, qui dépend du « potentiel à fourrager » du terrain environnant (voir §240).

SOURCES DE RAVITAILLEMENT [S/S]

[68.] La Table des communications indique quelles sources de ravitaillement {Trad : Supply Source} [S/S] peuvent être utilisées pour chaque armée. Un hex ne peut être une source de ravitaillement que si il est contrôlé par le joueur spécifié.

Une source de ravitaillement fluvial telles que Varsovie ou Dresde peut être considérée comme « active » par son propriétaire jusqu'à ce qu'une formation ennemie contenant de l'artillerie soit adjacente à la rivière, entre la source de ravitaillement fluvial et le bord ami de la carte. La présence d'une telle formation fait que la source de ravitaillement

devient inactive et incapable d'assumer le ravitaillement. Si une formation amie capture une S/S ennemie, le joueur ennemi peut continuer d'utiliser une autre S/S qu'il lui reste (voir le Stock d'AP).

Marqueur de la source de ravitaillement

[69.] Pour une armée, il y a généralement plusieurs hex possibles comme source de ravitaillement. Le marqueur de source de ravitaillement indique quelle est la source active à un moment donné, pour une armée. Ce marqueur peut être transféré d'une source à une autre pendant le segment administratif de la phase du commandement (I.a.). Le (1) sur le marqueur indique la force de 1 de la garnison de la source de ravitaillement active (voir plus bas).

Garnison de la source de ravitaillement

[70.] On considère qu'une source de ravitaillement active a une garnison d'1 SP. Cette garnison ne peut pas être repoussée. Elle ne peut jamais faire partie d'une formation qui attaque. Elle ne peut que défendre. La garnison de la source de ravitaillement annule tous les effets d'une EZOC sur son hex. Une unité de garnison a une ZOC normale. La réactivation d'une source de ravitaillement entraîne le retour automatique de sa garnison.

Capture de la source de ravitaillement

[71.] Si la S/S est attaquée ou repoussée, et si sa garnison est éliminée ou obligée de battre en retraite, on considère que la S/S est capturée. Quand une S/S est capturée, le marqueur de S/S active est retiré du jeu. Tant que ce marqueur n'est plus en jeu, l'armée souffre des effets intérimaires du §94. Une source de ravitaillement ne peut pas être définitivement éliminée.

[72.] Le marqueur de source de ravitaillement peut être remis en jeu pendant l'un des segments administratifs qui suit, sur n'importe quelle S/S ou magasin éligible pour cette armée, libre de toute unité ennemie (ou EZOC). Un hex de S/S ne peut pas être détruit de façon permanente. Une S/S capturée peut être réactivée dès que les formations ennemies se sont retirées.

LIGNE DE COMMUNICATION

[73.] Une ligne de communication {Trad : Line of Communication} [LOC] est un chemin d'hex contigus de route principale, libres de toute unité ennemie ou de leurs ZOC, qu'on trace de sa source de ravitaillement active à ce moment-là, jusqu'à son centre d'opérations {Trad : Center of Operations} [C/O] (sans payer de MP supplémentaire pour franchir des ponts). Si la LOC excède le nombre maximum d'hex (voir §74) de route principale pour sa longueur effective, le centre d'opérations est « inactif » (voir §82 « Fonctions du centre d'opérations »). Un centre d'opérations inactif ne peut pas être utilisé lors de l'évaluation de l'attrition (voir §231).

[74.] La longueur effective maximum (voir §79) d'une LOC est de 40 hex de route principale.

Tracer une LOC à travers des EZOC et des ponts

[75.] Une LOC peut inclure des EZOC occupées par des troupes amies. Les ponts n'entraînent pas de surcoût en MP, et les hex de route principale connectés comptent chacun pour un.

Effet de l'absence de LOC (« NO LOC ») sur l'attrition

[76.] Une formation trop éloignée -ou coupée- d'une telle LOC pendant la phase du commandement ne peut pas recevoir de remplacement ni d'ordre pour mouvement, et soit **doit fourrager** ; soit elle utilise la colonne « zero » ou « no LOC » dans la Table d'attrition (*voir aussi « Etre ravitaillé » §231*).

Pluralité des centres d'opérations amis

[77.] Si il y a plus d'un centre d'opérations sous le contrôle d'un joueur, chacun doit avoir un chemin d'accès jusqu'à la source de ravitaillement ayant son propre nom (*exception : voir « Communiquer via le centre d'opérations de l'armée amie » §84*).

Exemple : dans TETE, le centre d'opérations prussien doit avoir un chemin d'accès jusqu'à la source de ravitaillement marquée « P » et le centre d'opérations russe doit avoir un chemin d'accès jusqu'à la source de ravitaillement marquée « R ».

Partis de cavalerie et lignes de communication

[78.] Un parti de cavalerie ne peut pas interférer avec une ligne de communication, avec une distance d'estafettes ou avec une distance de ravitaillement (même si il occupe un magasin ou une source de ravitaillement). De tels chemins d'accès peuvent être tracés à travers un hex, ou à côté d'un hex, qui ne contiendrait -pense t-on- que des partis de cavalerie. Une fois qu'un chemin d'accès est défini, le joueur adverse doit juste indiquer si ce chemin est bloqué (c'est sa décision : il peut choisir de ne pas bloquer le chemin alors même que son unité n'est pas un parti de cavalerie). Si le chemin est bloqué, ce n'est qu'à la prochaine vérification du ravitaillement qu'un nouveau chemin pour cette unité pourra être défini.

MAGASINS

[79.] *Les magasins {Trad : depot} -comme on les appelait à l'époque de Napoléon- sont des dépôts, chaînons intermédiaires de la chaîne du ravitaillement où on stockait les ressources provenant tant des ennemis que des alliés.* Un magasin permet de réduire sa LOC effective. Pour **chaque** magasin dans la LOC (à travers lequel la LOC est tracée) on peut soustraire **5 hex de route principale** du total de la longueur de la LOC, au moment de déterminer si les AP sont disponibles pour ce tour. Les magasins peuvent être n'importe où le long de la LOC.

Exemple (SOA) : avec la S/S française à Vienne et le centre d'opérations à Brünn, la distance réelle via Stockerau, Znaïm et Pohrlitz serait de 50 hex ; la distance effective tracée à travers ces magasins serait de 25 hex (réduite de 5 pour chaque magasin, en incluant Floridsdorf et Brünn).

[80.] En plus des hex de magasin imprimés sur la carte, **on considère que tous les types de terrain qui suivent sont des**

magasins : source de ravitaillement amie ; centre urbain ; ville ou capitale ; ville principale ; ville fortifiée ou citadelle.

[81.] Fonctions des magasins

Un magasin ne peut pas transmettre d'ordre pour mouvement. Cependant, une formation peut avoir un chemin d'accès d'une distance de ravitaillement vers un magasin pour ce qui touche l'attrition. Un magasin est opérationnel à tout moment et peut être utilisé par n'importe quel joueur tant qu'il est sur la LOC amie et qu'il n'est pas occupé par une formation ennemie. Un magasin ne requiert pas de garnison. Un magasin doit avoir une LOC (*voir exemple §79*).

FONCTIONS DU CENTRE D' OPERATIONS

[82.] Le centre d'opérations d'une armée doit être actif pour pouvoir transmettre des ordres pour mouvement (ou des remplacements) ; pour recevoir de nouveaux AP ; ou pour servir de source permettant d'être ravitaillé contre l'attrition. Un centre d'opérations peut être rendu inactif de deux façons : (1) s'il s'est **déplacé** pendant le tour précédent du joueur, et (2) s'il n'a pas de ligne de communication. Cette LOC ne peut être tracée que vers la S/S active correspondant à son armée. Le marqueur du centre d'opérations doit être retourné quand il est inactif. Il peut être immédiatement réactivé quand toutes les conditions nécessaires à son activation sont réunies (*voir §158, « Mouvement du centre d'opérations »*).

[83.] **Dans les jeux avec des armées prussienne et russe (ou anglo-alliées), il y a des centres d'opérations distincts pour l'armée prussienne et les autres armées de la Coalition ; chacun stockant ses AP séparément, et transmettant des ordres pour mouvement aux commandants de l'armée correspondante.**

Exemple : dans NAB il y a des centres d'opérations distincts pour les armées de Bohême et de Silésie. Chacun stocke ses AP séparément, et transmet des ordres pour mouvement aux commandants de l'armée correspondante.

[84.] Communiquer via le centre d'opérations de l'armée amie

Une armée de la Coalition peut changer ses communications pour les faire passer via l'autre centre d'opérations de la Coalition. Dans ce cas, la distance qui est prise en compte dans la Table d'accumulation des points d'administration est égale à la distance entre les deux centres d'opérations, en poursuivant ensuite jusqu'à la S/S de l'autre armée. Note : même si cette distance est tracée jusqu'à la source de ravitaillement de l'autre armée, ces points ne sont en aucun cas associés avec le système administratif de l'autre armée. Ils ne sont ni soustraits, ni évalués sur la colonne de l'autre armée.

I.a.1. COMMENT RECEVOIR DES POINTS D'ADMINISTRATION

[85.] *Un joueur doit veiller à l'approvisionnement de son armée avant de la mettre en oeuvre. Un joueur qui ne sait pas faire un usage prudent de ses ressources a peu de*

chances de remporter la victoire. Les ressources telles que les trains d'approvisionnement, et la gestion indispensable de leurs chargements, sont représentés dans le jeu par les points d'administration {Trad : Administrative Points} [AP]. Les AP sont une mesure abstraite de la condition matérielle des troupes dans une armée à un moment donné.

[86.] Les points d'administration sont utilisés pour créer les ordres pour mouvement, que le joueur doit consommer pour une formation, lorsqu'il veut être sûr qu'elle va pouvoir se déplacer. Le niveau du Stock de points d'administration détermine la sévérité des attritions de marche, pour les formations qui ne fourragent pas.

Comment recevoir des points d'administration

[87.] Les nouveaux points d'administration sont stockés durant le segment administratif du tour du joueur. Le joueur se réfère à la Table d'accumulation des points d'administration et jette deux dés pour déterminer le nombre de points qu'il reçoit. On applique à ce dé les modificateurs spécifiques à chaque jeu présentés sous la Table d'accumulation. On croise la distance effective de la LOC (voir §79) entre le centre d'opérations de l'armée et sa source de ravitaillement ; avec le résultat modifié des dés. Le nombre obtenu par référence croisée correspond à la quantité d'AP à ajouter au Stock. Si le centre d'opérations de l'armée du joueur est inactif, elle ne reçoit pas de nouveaux points d'administration.

Pluralité des centres d'opérations amis

[88.] Si il y a plus d'un centre d'opérations sous le contrôle du joueur (coalisé), le joueur de la Coalition jette deux fois les dés durant son segment administratif. Par exemple, une fois pour l'armée prussienne, et de nouveau pour l'armée russe. Les AP russes s'appliquent à toutes les formations russes du joueur de la Coalition, ect. Dans NAB, les AP des prussiens s'appliquent à toutes les formations de l'armée de Silésie ; les AP des autrichiens s'appliquent à toutes les formations de l'armée de Bohême.

Bonus d'AP dû au général en chef

[89.] Si le général en chef de l'armée (voir §104) -ou un autre commandant désigné comme général en chef de l'armée- se trouve à ce moment-là dans le centre d'opérations de son armée, on ajoute 1 AP au total reçu.

Comment utiliser le Stock des points de ravitaillement

[90.] Pour chaque armée, on utilise les deux marqueurs fournis pour indiquer les « unités » et les « dizaines » d'AP en Stock. On ajuste ces marqueurs sur l'état du Stock pour enregistrer leur niveau, selon le flux et le reflux.

Exemple : Pour indiquer 13 AP, placer le marqueur x10 sur la case 1 du tableau et le marqueur x1 sur 3.

I.a.2. CHANGER DE SOURCE DE RAVITAILLEMENT

[91.] La source de ravitaillement [S/S] peut être transférée sur un autre hex contrôlé par des troupes amies : source de ravitaillement ou magasin.

PROCEDURE :

[92.] On retourne le marqueur de source de ravitaillement du côté verso (pour signifier que le changement est en cours). Lors du prochain segment administratif, le marqueur de S/S peut être remis côté recto sur l'autre S/S ou sur le magasin.

[93.] Dans certains jeux, changer de source de ravitaillement active peut prendre plus d'un tour. Dans ce cas, durant chaque segment administratif qui suit, on jette un dé ; un 1 ou un 2 indiquent que la procédure a abouti.

On utilise un modificateur de dé de « -1 » par tour de jeu jusqu'à la réalisation du changement.

Effets intérimaires

[94.] Pendant le tour où le marqueur est retourné, l'armée ne peut émettre aucun ordre pour mouvement ; et on doit utiliser la colonne « Zero/No LOC » sur la Table d'attrition de marche.

I.a.2 Changer de source de ravitaillement active

[95.] Le coût d'un changement de S/S est de 1 AP. Il lui faut un tour complet pour prendre effet. Durant ce tour, le marqueur S/S est retourné sur le côté « inactif ». Tant que le marqueur S/S est retourné, le centre d'opérations est « inactif » (voir §82) ; de plus, le centre d'opérations ne peut pas être utilisé lorsqu'on évalue l'attrition (voir §231).

I.a.3. Disperser le centre d'opérations

[96.] Pour disperser volontairement le centre d'opérations, on dépense 1 AP, on le retire de la carte et on le place sur la Chronique des tours de jeu trois tours plus loin que le tour actuel. Le centre d'opérations apparaîtra à ce tour comme un renfort à la S/S de l'armée. Le C/O ne peut être dispersé que pendant l'étape 3 du segment administratif. Pendant qu'il est dispersé, le centre d'opérations est considéré comme « inactif » (voir §82).

[97.] *Commentaire :* l'équipement nécessaire pour créer un nouveau centre d'opérations existe en permanence à la source de ravitaillement. On considère que le centre d'opérations dispersé est détruit et que son équipement est soit capturé, soit éparpillé le long de la nouvelle LOC ; son personnel est trop mobile et dispersé pour être capturé.

[98.] Pour recevoir des ordres pour mouvement, une formation doit être à distance d'estafettes du centre d'opérations (voir §108). Pour bénéficier du niveau du Stock d'AP lorsqu'on évalue son attrition, une formation doit être à distance de ravitaillement de n'importe quelle source de ravitaillement amie ; ou d'un magasin ou du centre d'opérations qui ont une LOC (voir §232).

I.a.4. REMPLACEMENTS

[99.] La Chronique des tours de jeu, sur la ligne des remplacements qui convient, met à disposition des remplacements de troupes fraîches et rétablies pour qu'on les accumule dans le Stock des remplacements. (Dans certains jeux, il peut y avoir une Table des remplacements, en quantités variables et déterminées par un jet de dé). Des remplacements ne peuvent s'ajouter qu'à des unités de la

nationalité et du type indiqués. Ils s'accumulent à la source de ravitaillement. Une armée dont le centre d'opérations est inactif ne peut ajouter à ses unités des remplacements issus du Stock des remplacements. Une unité qui reçoit des remplacements est immobile, et ne peut pas bouger pendant la phase des mouvements qui suit.

Les abréviations suivantes sont parfois utilisées : i/nfanterie, c/avalerie a/rtillerie, r/emontes, K/osaques, IG = la Garde, OG = infanterie de la Vieille Garde, GC = cavalerie de la Garde.

[100.] Dans certains jeux, les régiments ou les bataillons précis qui constituent les remplacements sont listés ; ceci n'a pas de conséquence sur le jeu.

Stock des points de remplacement

[101.] Les points de remplacements accumulés sont comptabilisés dans le Stock des points de remplacement. Il y a des marqueurs d'information pour enregistrer les points de remplacement de l'infanterie, de la cavalerie (et de l'artillerie si besoin) pour chaque armée. Ces marqueurs indiquent les points stockés et doivent être ajustés au fur et à mesure de l'ajout de points au Stock ou de leur retrait. Ultérieurement, ces points de remplacement pourront être ajoutés aux unités de combat en jeu lors d'un prochain segment d'organisation ami.

[102.] Pendant la phase du commandement amie, les points de remplacement en stock peuvent être ajoutés directement à *n'importe quelle* unité ayant une LOC valide. Autre possibilité : un commandant en remplacement ou un général divisionnaire peut être créé à la source de ravitaillement pour être mis à la tête d'un certain nombre de points de remplacement accumulés à cet endroit, en utilisant un régiment de marche pour représenter ces points sur le registre du général divisionnaire.

[103.] Un commandant qui ne commence pas la partie sur la carte peut entrer en jeu ultérieurement comme remplacement (si il est marqué « repl. ») ; ou en tant que renfort (*voir §137*), comme indiqué sur la Chronique des tours de jeu, ou sur le Synopsis des commandants.

Généraux en chef des armées

[104.] Napoléon (Bonaparte dans BII) est le général en chef de l'armée française dans tous les jeux. Voir les règles exclusives de chaque jeu pour le(s) général(ux) en chef de(s) l'armée(s) du camp de la **Coalition**.

I.b. ORGANIGRAMMES

I.b.1. Ajouter des remplacements aux unités de combat

[105.] Des remplacements peuvent être ajoutés à la force des unités de combat pendant le segment d'organisation. Une unité qui reçoit des remplacements ne peut pas bouger pendant la phase des mouvements qui suit, ni pendant son prochain segment des marches forcées. On place un marqueur « Immobile » sur l'unité dès qu'elle reçoit des remplacements (on le retire au début du segment d'organisation ami suivant). Une formation ne peut pas recevoir de remplacement si elle est dans la ZOC d'une formation ennemie ou si elle n'a pas de LOC valide. Seules les unités qui ne sont pas à leur force maximale peuvent

recevoir des remplacements. Une unité de combat éliminée ne peut pas être recréée grâce à des remplacements, c'est-à-dire qu'on considère que son « encadrement » a été détruit.

Régiments de marche

[106.] Un régiment de marche peut être créé à la source de ravitaillement active sous les ordres d'un général divisionnaire, avec des points de remplacement qui sont déduits du Stock des points de remplacement. Plusieurs pions des différents types nécessaires sont disponibles ; **et on ne peut pas créer de pions supplémentaires**. On place le pion sur le registre du général divisionnaire dans l'Organigramme. Ces régiments de marche sont considérés comme des renforts en ce qui concerne les ordres pour mouvement lors du tour de leur activation. Ce sont des unités de combat normales. Un régiment de marche peut aussi entrer à une S/S amie ; ou à un magasin ayant une LOC, avec des forces en remplacement, comme un renfort (*voir §138*).

[107.] Des régiments de marche peuvent aussi être créés en retirant des forces à des unités sur l'Organigramme. De cette façon, ils peuvent servir de détachements.

[108.] Une fois utilisés pour un régiment de marche, les points de remplacement ne peuvent être réintégrés dans le Stock des remplacements. 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 hex durant le segment d'organisation. On **peut** incorporer un régiment de marche dans une ZOC ennemie. Une fois sa force incorporée dans une autre unité, le pion du régiment de marche est retiré du jeu et devient disponible pour un nouvel emploi.

Nationalité (et qualité)

[109.] La nationalité (et la qualité dans NAB) des troupes d'un joueur doivent être respectées. Des unités ne peuvent incorporer des SP d'une autre nationalité (ou d'une autre qualité) que la leur.

[110.] Dans NAB, le joueur français dispose de troupes de qualités diverses, allant des troupes des dépôts, jusqu'à la Vieille Garde. Le joueur de la Coalition a des autrichiens, des bavares, des prussiens, des russes et des troupes du Württemberg. Les points de remplacements des troupes de ligne françaises peuvent être ajoutés à n'importe quelle unité de ligne. Les points de remplacement de la Garde peuvent être ajoutés à n'importe quelle unité de la vieille ou de la jeune Garde.

I.b.2. Commandants en remplacement et généraux divisionnaires

[111.] Les commandants en remplacement et les généraux divisionnaires [MG] sont des pions de commandants utilisés pour représenter des détachements d'unités de combat opérant de manière autonome sur la carte. C'est uniquement durant la phase du commandement amie que ces commandants peuvent être activés ou volontairement désactivés. Le nombre de ces commandants qui peuvent être activés est limité par le nombre de pions fournis.

[112.] Pour activer un commandant en remplacement ou un général divisionnaire, on place le pion de l'unité de combat à qui on veut donner son autonomie sur le registre de ce commandant dans l'Organigramme pendant le segment d'organisation (I.b.3.), en vérifiant que sa nouvelle position reflète sa valeur en SP à ce moment-là. On place ensuite le commandant en remplacement ou le général divisionnaire dans la case des commandants subordonnés du commandant de formation, ou sur l'hex avec le commandant de formation, en fonction du rôle que doit jouer le commandant en remplacement ou le général divisionnaire pendant la phase des mouvements qui suit.

[113.] La désactivation d'un commandant en remplacement ou d'un général divisionnaire est réalisée volontairement durant le segment d'organisation (I.b.3.) lorsque l'on retire le pion de l'unité de combat de son registre dans l'Organigramme, et qu'on le place sur celui d'un autre commandant présent dans le même hex ; ou, involontairement, si le pion de l'unité de combat voit, à un instant quelconque, sa force réduite à 0.

[114.] Un commandant en remplacement ou un général divisionnaire peut aussi être généré à la source de ravitaillement pour créer un régiment de marche avec des points de remplacements (voir §102).

[115.] Un commandant en remplacement ou un général divisionnaire est traité comme n'importe quel autre commandant quand il est sur la carte ou dans la case des subordonnés d'un commandant. Il a un niveau d'initiative, une capacité de commandement et une valeur de subordination. Un commandant en remplacement peut être un commandant inemployé, au contraire d'un général divisionnaire qui ne le peut *jamais*.

Pions de remplacement

[116] Les unités de combat qui n'entrent pas en jeu par les feuillets de mise en place du jeu, ou par la Chronique des renforts, sont disponibles comme pions de remplacement. Dès qu'ils sont disponibles, les pions de remplacement sont mis en jeu de la même façon que des régiments de marche. Les pions de remplacement sont semblables aux régiments de marche, en ce qu'il s'agit d'unités de combat «vides» qui peuvent être remplies : par des remplacements et en entrant en jeu à la source de ravitaillement ou à un magasin ; ou par le « don » de forces d'une unité déjà en jeu. [Noter que les unités éliminées ne peuvent pas être traitées comme des pions de remplacement].

I.b.3. Réorganiser les unités de combat sur l'Organigramme

[117.] Durant le segment d'organisation ami (seulement), une unité peut être transférée sur le registre d'un autre commandant localisé dans le même hex.

Note : dans les jeux avec des unités coalisées de différentes nationalités, comme par exemple des russes et des autrichiens, un commandant russe peut commander des commandants et/ou des unités de combat autrichiens, et un commandant autrichien peut commander des commandants et/ou des unités de combat russes.

I.b.4. Transfert de forces

[118.] Des SP d'une unité de combat peuvent être transférés à une autre unité de combat sur le registre du même commandant, ou sur celui d'un commandant subordonné, aussi longtemps qu'elles sont dans le même hex (une formation multi hex ne permet pas le transfert de SP si les unités qui voudraient le faire ne sont pas dans le même hex). Il est *interdit* d'augmenter la force d'une unité au-delà de sa force maximale.

[119.] Des régiments de marche peuvent être créés en réduisant la force d'unités sur l'Organigramme. On place le régiment de marche sur le même registre, ou sur un autre dans le même hex.

[120.] On ne peut pas transférer des SP entre des unités de types différents (de la cavalerie légère à de la cavalerie de ligne, etc.). On affecte des points de remplacements de cavalerie à la cavalerie de ligne ou à la cavalerie légère ; des remplacements spéciaux comme l'infanterie ou la cavalerie de la Garde peuvent être donnés à des unités de ligne (i.e ; standard) mais on ne peut pas donner de remplacements de ligne à la garde. Des unités de ligne recevant des points de remplacement de la Garde restent de ligne et le statut d'élite des points de remplacement est perdu.

Force des partis de cavalerie

[121.] La force d'un parti de cavalerie *ne peut pas* être incorporée à celle d'une unité normale dans l'Organigramme. Le *seul* moment où des partis de cavalerie vont sur l'Organigramme est lorsque deux partis de cavalerie -ou plus- sont ensemble dans le même hex. On a le droit de ne conserver qu'un seul parti de cavalerie par hex sur la carte. Soit les partis de cavalerie en surplus sont retirés pour être placés dans l'Organigramme, sur le portrait du commandant le plus proche ; soit ils doivent sortir de l'hex. Tant qu'il est sur l'Organigramme, un parti a une force nulle et est ignoré à tout propos.

FORMATIONS

[122.] Une formation consiste en au moins un commandant sur la carte et au moins une unité de combat sur le registre de ce commandant dans l'Organigramme. Il peut y avoir plus d'un commandant dans une formation mais ceux-ci doivent être subordonnés au commandant de 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 les commandants occupent le même hex, alors des unités de combat peuvent être transférées entre les registres de ces commandants, pendant la phase du commandement *uniquement* (voir §117).

Piles de pions sans lien hiérarchique

[123.] Quand deux commandants ou plus tentent d'occuper le même hex et qu'il n'y a aucun commandant qui dispose de la capacité de commandement suffisante pour diriger tous les autres en une seule formation, une (ou plusieurs) formation est déplacée d'un hex au moment où sa présence créerait une pile de pions sans lien hiérarchique {Trad :

Insubordinate Stack}, en respectant les priorités de retraite (voir *Priorité 3 dans «Retraite» §322.3*).

[124.] Si, en désactivant un commandant en remplacement ou un général divisionnaire, un commandant avait la capacité de commandement qui convient pour assurer le commandement, la pile de pions ne serait pas considérée comme étant sans lien hiérarchique jusqu'à la fin de la prochaine phase du commandement.

Hex multi formations

[125.] Deux formations peuvent occuper le même hex dans les circonstances suivantes :

- 1) Deux formations ont été déplacées dans le même hex avec le projet de les combiner en une seule formation. On ne peut jamais conserver volontairement une situation dans laquelle deux formations coexisteraient dans le même hex. *Une formation ne peut pas finir son mouvement dans un hex contenant déjà une autre formation si aucune des deux ne comprend de commandant capable de prendre le commandement des deux formations réunies (cependant, voir le §125.3 plus loin).*
- 2) Pendant la phase du commandement, des commandants subordonnés peuvent être retirés du registre du commandant de formation situé dans l'Organigramme, puis posés sur la carte. Au moment où ces commandants sont sur la carte, ils constituent de nouvelles formations et ne sont plus subordonnés au commandant de formation. Pendant la phase des mouvements qui suit, l'une ou l'autre des formations devra quitter l'hex, soit par un ordre pour mouvement, soit par un mouvement sur initiative (*ou si cela échoue, par un « déplacement » ; voir §322*).
- 3) Si un commandant externe, ayant la capacité de commander ces deux formations, leur est adjacent.

Création d'une formation pendant les mouvements

[126.] Une formation est définie pendant la phase du commandement. Les commandants subordonnés placés sur la carte pendant la phase du commandement constituent des formations distinctes (*voir §125*). Aucun nouveau commandant de formation ne peut être placé sur la carte après la fin de cette phase.

Exception : un commandant subordonné peut être laissé sur place en échelon à tout moment pendant un mouvement, une marche forcée ou une poursuite, dans tout hex que traverse le commandant de formation. Cependant, ceci doit être fait à l'instant où l'hex est traversé. Pour ce faire, on retire simplement le commandant subordonné de l'Organigramme et on le place sur la carte. Cette nouvelle formation ne peut pas continuer à se déplacer et doit rester jusqu'à la fin de la phase ou du segment dans l'hex où il a été laissé sur place.

[127.] Une formation doit cesser de se déplacer quand une de ses unités n'a plus de MP disponible, à moins que celle-là ne soit laissée sur place en échelon. Ainsi le commandant de formation avec de l'infanterie et de la cavalerie peut marcher, laisser sur place en échelon un commandant subordonné avec l'infanterie (si un tel commandant

subordonné existait déjà sur le registre du commandant de cette formation) ; puis continuer de se déplacer -ou de poursuivre- avec la cavalerie. On détermine néanmoins l'attrition d'une formation laissée sur place en échelon avec celle du reste de la formation, le nombre de SP pris en compte étant celui de la formation qui a débuté le mouvement avec le commandant de formation.

Création d'une formation pendant les combats

[128.] Le joueur qui attaque (seulement lui) définit la formation au moment du combat (*III.c.1 de la séquence de jeu*). De cette façon, il peut déplacer plusieurs formations au contact de l'ennemi et les constituer en une unique formation multi hex sous les ordres d'un seul commandant, si celui-ci dispose de la capacité de commandement suffisante pour avoir autorité sur les autres au sein d'une seule formation.

Formation multi hex

[129.] Pour les mouvements et les combats, un commandant peut diriger d'autres commandants dans des hex adjacents. Un commandant peut combiner la formation qui est dans son hex avec des formations présentes dans des hex adjacents tant qu'il a la capacité de commandement pour avoir autorité sur les autres commandants. Les formations restent adjacentes et peuvent se déplacer à l'initiative du commandant de formation, ou en dépensant un seul ordre pour mouvement ; et elles peuvent attaquer ensemble (*voir « Mouvement d'une formation multi hex », §196 ; « Désigner la formation qui attaque », §267*).

Retirer les pertes des unités de combat

[130.] On répartit les pertes en points de force que subit une formation (quelle qu'en soit la cause) sur l'ensemble des unités de combat de cette formation, le plus équitablement possible ; de façon à ce qu'à la fin du dernier round de combat, toutes les unités aient supporté les pertes aussi équitablement que possible (*Exceptions : Vieille Garde, §316, et unités d'artillerie : note sur l'attrition due à la Boue – voir §235*).

II. MOUVEMENTS

REGLE GENERALE

[131.] Les mouvements ont lieu normalement pendant la phase des mouvements amie et le segment des marches forcées du tour du joueur adverse. Les formations sont déplacées l'une après l'autre, d'hex en hex contigus dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Une formation ne peut pas aller plus loin que ne le peut son unité la plus lente, en prenant en compte les différents coûts des terrains (*voir §127*).

[132.] Les formations ne sont pas toutes obligées de se déplacer. Les mouvements, facultatifs, sont limités par les ordres pour mouvement et l'initiative des commandants. Toutes, quelques unes, voire aucune, formations du joueur en phase peuvent être déplacées, en fonction des ordres pour mouvement ou de l'initiative des commandants. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être conservés pour un autre tour, ni donnés à une autre

formation ; ils sont perdus. Plus longue est la marche d'une formation, plus sévère sera son attrition.

[133.] Les formations d'une armée ne peuvent bouger que pendant la phase des mouvements de cette armée, ou pendant le segment des marches forcées de la phase des combats de l'armée adverse. **Exceptions :** Une formation peut bouger à deux autres moments de la séquence de jeu. **1.** Quand elle est repoussée pendant la phase des mouvements ou celle des marches forcées. **2.** Quand elle effectue une poursuite ou une retraite à la suite d'un combat. Une fois qu'une formation a bougé et testé son attrition, elle ne peut plus se déplacer une nouvelle fois pendant cette phase, ni modifier son déplacement.

Phases des mouvements distinctes pour les armées coalisées

[134] Dans certains jeux (NAB et The Emperor Returns), le joueur de la Coalition a des armées distinctes sous son contrôle. Chaque armée a sa propre phase des mouvements séparée. Ainsi, dans NAB, le joueur de la Coalition doit déplacer toutes les formations de l'armée de Silésie qu'il souhaite bouger avant de déplacer une formation de l'armée de Bohême. Ces armées ont également des segments distincts de marches forcées, dans le même ordre. A noter : le joueur de la Coalition n'a qu'une unique phase des combats. Les formations des deux armées peuvent coopérer pour les combats. (voir aussi II.b.1 « Commandement divisé dans les armées de la Coalition », ci-dessous).

PROCEDURE :

[135.] Tous les renforts reçoivent un ordre pour mouvement gratuit au tour de leur arrivée (voir §137). Les formations dans une ZOC ennemie et celles sans LOC viable ne peuvent pas recevoir un ordre pour mouvement. Après que tous les ordres pour mouvement ont été distribués, les formations restantes peuvent tenter de se déplacer sur initiative. Que ce soit par un ordre pour mouvement ou sur initiative, tout mouvement procède suivant 3 étapes :

Etape 1 : Activation. Soit on dépense un ordre pour mouvement, soit on réussit un dé d'initiative (modifié par la résistance si la formation est dans une ZOC ennemie – voir « Sortir d'une ZOC ennemie », §175 et §176) pour activer la formation sélectionnée.

Etape 2 : Mouvement. On consomme les points de mouvement pour traverser des frontières d'hex et entrer dans des hex.

Etape 3 : Attrition. On jette un dé pour l'attrition (les pertes dues à la maladie, aux traînants et aux désertions) puis on enlève des points de force.

[136.] Répéter les étapes 1 à 3 pour chaque formation qui se déplace. Pendant la phase des mouvements, le joueur en phase applique aussi la seule étape 3 pour les formations immobiles. Des détails supplémentaires sur ces procédures sont donnés dans les sections qui suivent.

ETAPE 1

II.a. RENFORTS

[137.] Les renforts sont des commandants ou des unités de combat qui ne commencent pas le jeu sur la carte. Sauf indication contraire, les renforts arrivent à leur force maximale. Les renforts entrent au tour, dans l'hex et avec la force précisés dans la Chronique des tours de jeu. Les renforts entrant en jeu arrivent pendant la phase des mouvements et sont considérés comme ayant gratuitement un ordre pour mouvement au tour de leur arrivée.

[138] Les unités de combat en renfort doivent entrer sous le commandement d'un général divisionnaire ou d'un commandant en renfort qui arrive avec eux. Les unités en renfort qui entrent sous le commandement d'un général divisionnaire sont référencées par l'identifiant de l'unité et son nom (en cas de doute, on utilise la force des unités en renfort qu'on peut voir à la date de début du scénario de bataille qui suit).

[139.] Pour les besoins de l'évaluation de son attrition, une formation en renfort trace sa LOC à partir du centre d'opérations, ou de la plus proche source de ravitaillement amie.

[140.] Un renfort paie le coût en points de mouvement du premier hex d'arrivée sur la carte. Si cet hex contient une route allant jusqu'au bord de la carte, la formation paie le coût d'une route pour l'hex d'arrivée. Si deux formations entrent comme renforts dans le même hex et au même tour, la seconde formation qui arrive (au choix du joueur en phase) est considérée avoir déjà payé 1 (si c'est une route principale) ou 2 MP lorsqu'il atteint le premier hex de la carte.

[141.] Quand de nouvelles formations sont créées ou font leur apparition comme renforts, jusqu'à deux nouveaux partis de cavalerie (si ils sont disponibles) peuvent être pris dans la « réserve de partis de cavalerie » pour faire leur apparition avec chacune d'entre elles (les quantités peuvent varier). Tous les autres partis de cavalerie sont placés dans la réserve de partis de cavalerie disponibles. Quand des formations sont consolidées, les partis de cavalerie peuvent rester en jeu sur la carte.

Renforts et marches à longues journées

[142.] Un renfort peut utiliser une marche à longues journées – voir les règles exclusives.

Retarder des renforts

[143.] Si l'hex d'arrivée 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'hex ne soit plus sous contrôle, ou que la formation qui bloque se soit retirée.

[144.] Un joueur peut retarder indéfiniment l'arrivée de ses renforts, même si l'hex d'arrivée est libre d'unité ou de ZOC ennemie.

[145.] Lors des tours de jeu qui suivent, le renfort retardé peut entrer dans un hex adjacent à l'hex prévu, mais pour le coût complet du terrain (un renfort qui entre sur la carte dans un hex contrôlé par l'ennemi peut être obligé de battre en retraite lors de la bataille qui s'ensuit, et être éliminé). Une formation qui entre en jeu peut utiliser une répulsion sur son premier hex d'arrivée (voir §212) (un échec de cette

répulsion élimine le renfort). Par contre, une formation qui n'est pas sur la carte ne peut pas mener de bataille.

[146.] **Retrait d'un commandant**

La Chronique des tours de jeu peut demander le retrait d'un commandant pour des raisons de santé (ou politiques). On le retire tout simplement de la carte ou de l'Organigramme, en le remplaçant, selon les besoins, par un commandant en remplacement disponible, ou par un général divisionnaire.

II.b ORDRES POUR MOUVEMENT

[147.] Des ordres pour mouvement sont à la disposition de chaque camp durant la phase des mouvements

[148.] Toute force ayant reçu un ordre pour mouvement est sûre de se déplacer pendant la phase des mouvements (II.b. de la séquence de jeu).

Activation par un ordre pour mouvement

[149.] Le joueur qui réalise ses mouvements annonce qu'une formation reçoit un ordre pour mouvement et déplace aussitôt cette formation. Une formation ayant reçu un ordre pour mouvement ne peut pas tenter de se déplacer de nouveau sur initiative pendant le segment qui suit (II.c. de la séquence de jeu). Un unique ordre pour mouvement est transmis à une unique formation, indépendamment de ses SP, de ses commandants subordonnés, de la longueur de sa marche ou du fait qu'elle soit multi hex.

II.b.1. ORDRES POUR MOUVEMENT

[150.] Les ordres pour mouvement sont créés et transmis aux formations individualisées pendant le segment d'ordres pour mouvement (II.b.1.). 1 point d'administration est déduit du Stock d'AP pour chaque ordre pour mouvement créé. Ces ordres ne peuvent pas être créés si le centre d'opérations est à ce moment-là sans LOC (les AP stockés auparavant sont bien sûr disponibles pour une utilisation ultérieure, une fois que la LOC sera rétablie).

II.b.1. Transmettre des ordres pour mouvement

[151.] Pour recevoir un ordre pour mouvement, une formation doit commencer le segment d'ordres pour mouvement à « distance d'estafettes » du centre d'opérations de son armée. Dans le cas d'une formation multi hex, il suffit que le commandant de formation respecte cette distance. Un unique ordre pour mouvement est consommé pour une formation, quelle que soit sa force ou la longueur de sa marche, tant qu'elle n'effectue pas une marche à longues journées.

[152.] **Commandement divisé dans les armées de la Coalition**

Dans les jeux où il y a plus d'une armée pour la Coalition, une armée ne peut transmettre d'ordres pour mouvement qu'à ses propres commandants. Dans NAB par exemple, un ordre pour mouvement de l'armée de Bohême ne peut être donné à une formation dirigée par un commandant de l'armée de Silésie, et vice-versa. Cependant, un commandant de formation peut intégrer un commandant de l'autre nationalité dans sa formation. Quand cela arrive, la

formation doit bouger à l'initiative du commandant de formation, et le niveau du Stock d'administration pour l'attrition est celui de l'armée du commandant de formation. Les administrations des deux armées sont totalement distinctes.

Distance d'estafettes

[153.] *Un message pouvait voyager aussi vite qu'un cheval et son cavalier ; soit, en considérant les erreurs d'orientation, environ 18 hex en 6 heures. A cette distance, il fallait donc 24 heures pour écrire le message, le transmettre, agir selon ses directives, écrire et transmettre le rapport sur ses conséquences. Au-delà, un ordre est déjà périmé avant de pouvoir être obéi.*

[154.] La distance d'estafettes {Trad : Dispatch Distance} est la distance maximale entre une formation et son centre d'opérations **actif** pour qu'elle continue de **recevoir des ordres pour mouvement**. La distance d'estafettes est **généralement de 18 MP (elle peut changer)** pour chaque armée, et elle est tracée en utilisant des points de mouvement (en comptant les routes principales pour 1 MP). C'est seulement lors de l'étape 1 de la procédure des mouvements qu'une formation a besoin d'être à distance d'estafettes pour en bénéficier ; elle peut se déplacer au-delà de la distance d'estafettes durant l'étape 2 sans conséquence jusqu'au prochain tour.

[155.] La distance d'estafettes est tracée à travers des terrains franchissables avec les coûts d'un mouvement de cavalerie. Le chemin ne doit pas être tracé à travers des unités ou des ZOC ennemies (à moins que ces EZOC ne soient occupées par des unités amies). Dans le calcul de la distance d'estafettes, les routes principales sont comptées comme les routes secondaires (**1 MP**), sans surcoût pour les ponts. A noter que la distance d'estafettes est liée aux ordres pour mouvements, alors que la « distance de ravitaillement » (*voir ci-dessous*) est liée à l'attrition.

[156.] La distance d'estafettes est toujours de 18 MP. **Exception** : dans NAB, la distance d'estafettes de l'armée de Bohême est de 14 MP.

Partis de cavalerie au-delà de la distance d'estafettes

[157.] Les partis de cavalerie pour lesquels on ne peut pas tracer un chemin d'une distance d'estafettes jusqu'au centre d'opérations, ni à une source de ravitaillement, ou à un magasin ami actif, lors de la phase **des mouvements** du tour du joueur, sont immédiatement retirés du jeu jusqu'au segment d'organisation du prochain tour du joueur ami. Ils reviennent en jeu comme décrit au §319.

II.b. MOUVEMENT DU CENTRE D' OPERATIONS

[158.] Le centre d'opérations a une capacité de mouvement de 5 MP. Pour ses mouvements, il se déplace comme de la cavalerie. Il ne peut pas bouger sur initiative (et ne peut donc pas faire de marche forcée), mais il dispose d'un ordre pour mouvement automatique similaire à celui d'un renfort (*voir §52*).

[159.] Au tour où le centre d'opérations se déplace, les distances de ravitaillement et d'estafettes sont tracées à partir de sa position initiale ; et donc le centre d'opérations ne se déplace qu'une fois tous les ordres pour mouvement transmis. Au tour suivant, le centre d'opérations est inactif alors que les distances de ravitaillement et d'estafettes sont tracées jusqu'à sa nouvelle position (*voir §161, « Effets du mouvement du centre d'opérations »*).

[160.] Le centre d'opérations ne peut pas faire de marche à longues journées (*voir §165*). Il ne peut pas entrer dans une EZOC. Il n'est jamais considéré comme faisant partie d'une formation ; il n'a pas besoin de commandant et ne compte pas dans une pile. Il n'est pas soumis à l'attrition. Le C/O peut pénétrer dans n'importe quel terrain. Cependant, il doit terminer son mouvement dans un hex de route principale pour pouvoir être activé au tour suivant (*voir §161*). Il n'a pas de force de combat ni de ZOC ; il ne peut pas bloquer une LOC ni une distance d'estafettes ennemies ; il ne peut pas endommager un pont.

Effets du mouvement du centre d'opérations

[161.] Si le centre d'opérations se déplace, il est inactif jusqu'au segment de consolidation de la prochaine phase des mouvements amie (II.e). Cependant, aussi longtemps qu'il a une LOC, une unité à distance de ravitaillement garde le bénéfice du Stock d'AP lorsqu'on évalue son attrition ; elle *n'est pas* automatiquement considérée comme étant hors de *distance de ravitaillement* simplement parce que le centre d'opérations a bougé. Néanmoins, une armée dont le centre d'opérations est inactif ne peut pas transmettre d'ordre pour mouvement, ni transférer de remplacement, ni recevoir d'AP.

Exemple : Le joueur français déplace son centre d'opérations au tour 1 ; et le retourne sur sa face « inactif ». Durant ce tour, il a normalement ajouté des AP et transmis des ordres pour mouvement. Durant son segment administratif du tour 2, il n'ajoute pas d'AP ; et il ne transmet pas d'ordre pour mouvement pendant sa phase des mouvements ; mais retourne son marqueur du centre d'opérations sur sa face « actif ». Ainsi, pendant sa phase des combats du tour 2 et pour la suite, le centre d'opérations est actif.

« Fuite »

[162.] Le centre d'opérations ne peut jamais être capturé. A la place, il doit « fuir » quand il est placé dans une EZOC ou quand une formation ennemie se déplace dans l'hex qu'il occupe. S'il est forcé de fuir, on le déplace de 5 MP vers une des S/S de son armée libre de EZOC, au choix du joueur. Quand on le déplace, on ne tient pas compte de la présence de formations ennemies (dans les faits, l'état-major se rassemble plus en retrait le long de la LOC). Une fuite *n'est pas* considérée comme un mouvement : le centre d'opérations est actif lors du tour qui suit la fuite.

[163.] Si le centre d'opérations est forcé de fuir et que toutes ses sources de ravitaillement potentielles sont dans une EZOC, sa fuite se termine hors de la carte. Si une S/S n'est pas dans une EZOC, il ne recule pas au delà de cette S/S.

[164.] Si on l'a déplacé hors de la carte, le centre d'opérations peut revenir dans n'importe quel hex de S/S amie pendant la phase des mouvements amie, dès que cet hex sera libéré des EZOC.

II.b.2. Marches à longues journées

[165.] Une formation activée par un ordre pour mouvement peut augmenter la capacité de mouvement de toutes ses unités de 4 MP en dépensant immédiatement 1 AP en plus. Cette extension est appelée une marche à longues journées {trad : **Extended March**}. On n'évalue qu'une fois l'attrition pour une formation qui effectue une marche à longues journées, à la fin de l'association de son mouvement normal avec sa marche à longues journées, en ajoutant un maximum de 4 au dé d'attrition (*voir §166*).

[166.] Quand on détermine l'attrition, on utilise la ligne qui correspond à la distance totale de la marche. Puis on ajoute 1 au résultat du dé **pour chaque MP** utilisé de marche à longues journées.

Note : en mode « fourrager », une formation qui fait une marche à longues journées doit utiliser la colonne « No LOC ».

MARCHE ADMINISTRATIVE

[167.] Une formation avec un seul commandant, ainsi que les unités sur son registre (mais sans commandant subordonné), peut effectuer une marche administrative. Il s'agit d'une marche préprogrammée sur deux tours de jeu. Elle ne permet pas de marche forcée ou de marche à longues journées. Par joueur, on ne peut mettre en œuvre en même temps qu'une seule marche administrative.

[168.] Pour être éligible, une formation avec son unique commandant doit être à 7 hex ou plus de la plus proche formation ennemie tout au long du chemin de la marche. Sa destination, précisée à l'avance, ne peut pas être changée. Lorsqu'elle se trouve à moins de 7 hex d'une formation ennemie, elle doit s'arrêter et sa marche administrative est terminée.

PROCEDURE :

[169.] On consomme un ordre pour mouvement (ceci couvre la totalité des deux tours de la marche administrative). On note l'hex exact de la destination à atteindre à la fin des deux marches. On déplace la formation normalement durant les deux phases des mouvements.

[170.] **Dans certains jeux, tels que TETE et The Emperor Returns, les marches administratives ne sont pas permises.**

II.c INITIATIVE

[171.] Le niveau d'initiative est le nombre à gauche sur le pion du commandant et sur le registre du commandant dans l'Organigramme. Pendant la phase des mouvements (ou le segment des marches forcées de la phase des combats adverse, *voir §259*), une formation peut tenter de se déplacer à l'initiative de son commandant. Se déplacer de cette façon n'implique pas la consommation d'ordres pour mouvement.

Activation sur initiative

[172.] Pour chaque formation, le joueur jette un dé. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au niveau d'initiative du commandant de formation, celle-ci peut bouger. Si le résultat est strictement *égal* au niveau d'initiative du commandant de formation, on retire 1 MP du potentiel de mouvement de la formation pour cette marche-là.

[173.] Si le dé *excède* le niveau d'initiative de 1 ou de 2, la formation peut *néanmoins* dépenser 1 MP. Si le prochain hex coûte plus d'1 MP, la formation ne peut pas bouger.

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

Exemple : Pour une tentative de mouvement d'un commandant de formation d'infanterie avec un niveau d'initiative de 3 ; et sur 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 dépenser qu'1 MP ; enfin si le résultat est 6, elle ne peut pas du tout bouger pendant ce segment ou cette phase.

NOTE : Sur initiative, un commandant avec un niveau d'initiative de 1 ne peut *jamais* déplacer ses unités de la totalité de leur capacité de mouvement.

Initiative et sortie d'une ZOC ennemie

[175.] Si un commandant souhaite quitter une ZOC ennemie, il ne peut tenter de le faire que sur initiative. On ne peut pas lui transmettre un ordre pour mouvement. Ce dé d'initiative peut être modifié par l'initiative du commandant ennemi. Une garnison a une initiative de 1 pour les comparaisons d'initiatives.

[176.] Ce modificateur du dé d'initiative est appelé le **modificateur de résistance**. On l'obtient sur la Matrice de comparaison d'initiatives (voir *diagrammes et tables*) en comparant l'initiative du commandant ennemi avec celle du commandant de formation (actif) qui est en train de se déplacer. La valeur trouvée est ajoutée au résultat du dé (voir §172).

Exemple : Un commandant de formation d'infanterie avec un niveau d'initiative de 2 souhaite quitter la ZOC d'un commandant ennemi dont le niveau d'initiative est de 3. Le 2 actif est comparé au 3 passif, sur la Matrice de comparaison d'initiatives ; ce qui donne un modificateur de résistance de +1. Ce 1 est ensuite ajouté au dé d'initiative pour le commandant actif. S'il fait 1 au dé, le résultat modifié est 2, ce qui est égal au niveau d'initiative – la formation ne peut donc pas dépenser plus de 4 MP au total, y compris les 2 MP nécessaires pour quitter la ZOC.

[177.] Si le commandant actif est adjacent à plus d'un commandant ennemi, c'est la plus élevée des initiatives adverses qui est utilisée pour déterminer le modificateur de résistance. Si les commandants ennemis sont ensemble dans une pile, on utilise l'initiative du commandant de formation.

II.c.1. MODIFICATEUR D' INITIATIVE : DIFFERENTIEL DE CAVALERIE

[178.] À chaque fois qu'on consulte la Matrice de comparaison d'initiatives pour déterminer un modificateur de résistance, le camp qui possède une supériorité en cavalerie peut recevoir un modificateur d'initiative. Le modificateur maximal est +/-3.

Evaluer la supériorité en cavalerie

[179.] On recense sa cavalerie présente, en prenant uniquement en compte les unités de cavalerie de sa formation d'attaque –resp. de défense– qui *ne sont pas* dans un terrain montagneux ou un marais.

- On détermine la supériorité en cavalerie (quel camp en a le plus) ;
- On divise la force en cavalerie du camp le plus fort par celle du camp le moins fort.
- On se réfère à la Table du modificateur de différentiel de cavalerie.
- Si un camp n'a pas de cavalerie, le modificateur est égal au nombre de SP de cavalerie de l'autre camp, avec un maximum de +/-3.
- En cas de poursuite, on ajoute (ou on soustrait) ce différentiel de cavalerie au modificateur de résistance du commandant ; et on applique le modificateur qui en résulte au dé de poursuite.
- En cas de marche forcée pour sortir d'une EZOC, le modificateur « différentiel de cavalerie » ne peut être utilisé que pour atténuer un modificateur « + » résultant de la Matrice de comparaison d'initiatives. Autrement dit : avec la combinaison du modificateur « différentiel de cavalerie » et du modificateur de résistance, l'initiative ne peut pas être meilleure que si la formation n'avait pas été adjacente à l'ennemi.
Exemple : Avec une initiative de 4 pour le joueur actif, et de 2 pour le joueur passif, il n'y a pas de modificateur de cavalerie.
- De la cavalerie doit *ne pas* subir de perte en SP lors du combat pour contribuer au modificateur de cavalerie.

Limitations des tests d'initiative

[180.] Un joueur peut jeter le dé une fois par formation qu'il souhaite déplacer sur initiative pendant la phase des mouvements ; et une fois par formation qu'il souhaite déplacer pendant le segment des marches forcées de la phase des combats.

ETAPE 2

CAPACITE DE MOUVEMENT

[181.] Une fois qu'on a déterminé si une formation peut bouger, celle-ci est aussitôt déplacée. Une formation peut continuer de bouger jusqu'à ce qu'une unité de cette formation ait consommé son dernier point de mouvement. La totalité de la capacité de mouvement peut être consommée à la fois durant la phase des mouvements, et durant le segment des marches forcées de la phase des combats. (**Exception :** Voir « *Activation sur initiative* », §172). Une formation ne peut entrer dans un hex que si toutes les unités de combat de la formation ont assez de

points de mouvement pour traverser le bord de l'hex et payer pour le coût du terrain dans cet hex.

Consommer des points de mouvement

[182.] Une formation consomme des points de mouvement pour se déplacer d'un hex à un autre. Le coût du terrain varie en fonction du type d'unité qui entre dans l'hex. Par exemple, de l'infanterie négocie plus aisément un terrain boisé que de la cavalerie, et par conséquent, le coût en MP pour de l'infanterie qui entre dans un hex de forêt est inférieur à celui de la cavalerie. Si une formation interarmes entre dans un hex où le coût du terrain est différent pour les différents types d'unités de la formation, il faut mentalement retenir les différentes quantités de MP dépensés.

EFFETS DE LA METEO SUR LES MOUVEMENTS

Boue

[183.] **La Boue augmente la sévérité de l'attrition due aux marches. On ajoute 1 ou 2 au jet de dé sur la Table d'attrition.**

Chaleur

[184.] Les unités ajoutent 1 au dé d'attrition.

Pluie

[185.] **Les unités ajoutent 1 au dé d'attrition. On retire 1 au dé du modificateur de résistance quand on veut sortir d'une EZOC.**

Beau temps

[186.] Pas d'effet.

Gel

[187.] **On traite les hex de lac comme des rivières secondaires.** Les rivières principales et les lacs sont gelés, et sont traités comme des rivières secondaires (non gelées). Les rivières secondaires ont le même effet, gelées ou non. *Pour une rivière secondaire, ce sont les berges escarpées, et non le cours d'eau lui-même, qui constituent un obstacle militaire.*

Neige

[188.] **On ajoute 1 au dé d'attrition. On retire 1 au modificateur de résistance quand on essaie de sortir d'une EZOC (cela peut varier selon la nationalité).** Les rivières principales et les lacs sont gelés, et traités comme des rivières secondaires (non gelées). Les rivières secondaires ont le même effet, gelées ou non. (Pour une rivière secondaire, ce sont les berges escarpées, et non le cours d'eau lui-même, qui constituent un obstacle militaire).

TERRAIN ET MOUVEMENT

[189.] Il y a deux sortes de types de terrain : ceux qui s'appliquent à l'espace à l'intérieur de l'hex et ceux qui s'appliquent au bord commun à deux hex. Le coût de base en point de mouvement pour entrer dans un hex de terrain dégagé est de 1 MP. Le coût pour entrer dans un terrain non

dégagé, ou pour traverser un bord commun non dégagé est variable, comme le montre la Table des effets du terrain. Pour les mouvements, les coûts des terrains sont cumulés.

Routes

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

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

Rivières

[191.] Une formation ne peut franchir un bord d'hex de rivière principale que via un pont. Le coût en MP d'un bord d'hex avec un pont est variable (*voir la Table des effets du terrain*). Si ce pont fait partie d'une route, le coût pour entrer dans l'hex de l'autre côté du pont est le même que dans un hex normal de ce type de route (plus le coût éventuel de traversée du pont). Un bord d'hex de rivière secondaire peut être franchi pour un surcoût en MP indiqué par la Table des effets du terrain ; ou *via* un pont comme à travers une rivière principale.

Crêtes

[192.] Un bord d'hex représentant une crête ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

Villes fortifiées

[193.] On ne peut avoir au maximum que 25 SP (sans modification) empilés dans un hex de ville fortifiée ou de citadelle à la fin d'un mouvement.

Bord de la carte

[194.] Une formation ne peut pas se déplacer hors de la carte (*Exception : voir §325 et, éventuellement, les règles exclusives*).

Entrer dans un hex occupé

[195.] Une formation ne peut jamais entrer dans un hex occupé par une formation ennemie (*cependant, voir « Répulsion » §211*). Une formation peut passer à travers une formation amie pendant un mouvement si cette formation-là n'est pas dans un hex contrôlé par l'adversaire.

MOUVEMENT D'UNE FORMATION MULTI HEX

[196.] Des commandants dans des hex différents qui commencent leur mouvement en tant qu'éléments d'une formation unique doivent :

1) commencer le mouvement adjacents au commandant de formation ; et 2) terminer leur mouvement dans l'hex -ou adjacents à l'hex- du commandant de formation. Pendant leur marche, il n'est pas nécessaire qu'ils restent adjacents au commandant de formation. On calcule séparément la consommation en MP de chaque commandant subordonné.

Pour l'attrition, c'est la consommation en MP du commandant de formation (décomptée et pour l'infanterie et pour la cavalerie) dans une formation multi hex qui est considérée comme la distance de marche pour tous les hex de la formation. (On utilise la plus élevée des quantités consommées par chacun des types d'unité.) Des commandants subordonnés peuvent être laissés sur place en échelon le long du chemin de marche, de la même manière que pour une formation mono hex (et ils sont pris en compte de la même manière pour l'attrition).

[197.] Un commandant subordonné dans une formation multi hex peut se déplacer dans une EZOC alors que son commandant reste en dehors de la ZOC, mais le commandant de formation doit rester adjacent au commandant subordonné. Cependant, la pile de pions du commandant de formation ne pourra pas participer à la bataille qui s'en suivra (les formations sont constituées au moment du combat ; et ce commandant subordonné deviendra une formation en tant que telle durant cette phase).

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

[199.] Une formation multi hex peut se déplacer par la consommation d'un seul ordre pour mouvement ou à l'initiative de son commandant de formation. Une fois que le résultat du test d'initiative du commandant de formation est obtenu, aucun commandant subordonné de cette formation ne peut tenter lui-même un mouvement sur initiative.

MOUVEMENT D'UN PARTI DE CAVALERIE

[200.] La capacité de mouvement de tous les partis de cavalerie est de 9 MP. Ils paient les coûts en MP de la cavalerie. Ils se déplacent en tous points comme des formations réelles jusqu'à ce que leur identité soit révélée (sauf pour ce qui est souligné dans les points 1 à 6 plus bas). Un parti est révélé lorsqu'il vient au contact de l'ennemi (voir §219 et §330). Une fois révélé, un parti de cavalerie reste visible jusqu'à son prochain mouvement (quelle que soit la phase durant laquelle il se déplace). Les partis de cavalerie diffèrent des vraies formations par les points suivants :

- 1) un parti de cavalerie n'a pas besoin d'un dé d'initiative ni d'un ordre pour mouvement pour se déplacer ; ni ne souffre d'attrition. Pour les dissimuler, les joueurs devraient faire ces jets de dé de temps en temps, pour l'initiative et pour l'attrition ;
- 2) un parti de cavalerie ne peut pas endommager un pont, ni capturer un ponton ou couper une LOC ou son équivalent (voir §78) ;
- 3) un parti de cavalerie **n'est pas** soumis à la comparaison d'initiatives et une formation adjacente à un parti de cavalerie ne tient aucun compte de sa ZOC quand elle doit en sortir (voir §219) ;
- 4) un parti de cavalerie ne peut pas créer son propre général divisionnaire et n'a pas de registre sur l'Organigramme (voir §121) ;

- 5) un parti de cavalerie ne peut pas battre en retraite **après** un combat et ne peut pas faire partie d'une formation de poursuite (voir §330) ;
- 6) un parti de cavalerie ne compte pas pour la limite d'empilement.

Cavalerie régulière agissant comme parti de cavalerie

[201.] Le joueur qui possède une formation de cavalerie d'1 SP peut décider de la traiter comme un parti de cavalerie – si elle est à distance d'estafettes au moment où elle devient adjacente à une formation ennemie. Une formation de cavalerie d'1 SP ne peut jamais endommager des ponts, capturer des pontons ; ni couper des lignes de communication, des distances d'estafettes ou autres (voir §78).

ZONES DE CONTROLE

REGLE GENERALE :

[202.] La **zone de contrôle** {Trad : Zone of Control} [ZOC] est constituée de l'hex occupé par une formation et des six hex immédiatement adjacents. Toutes les formations exercent à tout moment une ZOC. On dit d'un hex qui est dans la ZOC d'une formation qu'il est contrôlé. Des formations adverses au contact sont affectées mutuellement et de la même façon par leur ZOC. Il n'y a pas d'effet additionnel si un hex est contrôlé par plus d'une formation ennemie exerçant leur contrôle depuis des hex différents.

[203.] Une formation dans une ZOC ennemie {Trad : Enemy ZOC} [EZOC] au début du segment ami du traitement des batailles de la phase des combats doit attaquer les formations ennemies adjacentes, à moins qu'une autre formation amie attaque ces formations ennemies.

Influence du terrain sur une ZOC

[204.] Les terrains affectent l'étendue du contrôle exercé par une formation dans certaines situations. Une ZOC s'étend en dehors, mais pas à l'intérieur d'un hex de ville fortifiée (voir « Table des effets du terrain »). Pour une formation dans une ville fortifiée ou dans une citadelle, le combat et la contre-attaque ne sont pas obligatoires, quelle que soit la force de la formation ennemie qui lui serait adjacente -dans sa ZOC- même si la formation a choisi une bataille rangée. **Un parti de cavalerie ne peut pas profiter des avantages défensifs d'une citadelle, mais il profite bien des avantages qui s'appliquent à la ville ou au magasin.**

[205.] Une ZOC ne s'étend pas à travers un bord d'hex de rivière principale sans pont (voir « Table des effets du terrain »). Une ZOC qui s'étend au-delà d'un pont à travers un bord d'hex de rivière principale est altérée au sens où le combat n'est pas obligatoire entre des formations de part et d'autre du pont, même si tous les autres effets sont identiques.

ZOC : EN SORTIR ET Y ENTRER

[206.] Une formation doit stopper son mouvement dès qu'elle pénètre dans une EZOC (Exceptions : une

formation qui poursuit peut ignorer les EZOC dans le premier hex du chemin de retraite ; et une formation qui bat en retraite peut traverser des EZOC (*Voir §322, « Priorités de retraite », et §332, « Poursuite »*). Il n'y a pas de surcoût pour entrer dans une EZOC.

Initiative pour quitter une EZOC

[207.] Une formation dans une EZOC au début de la phase du commandement peut tenter d'en sortir, mais elle peut seulement se déplacer par un mouvement sur initiative. Le niveau d'initiative du commandant de formation est modifié par le modificateur de résistance (*voir §176*).

Surcoût pour quitter une ZOC

[208.] Une formation ne peut jamais se déplacer directement d'une EZOC à une autre (sauf pour le premier hex d'une poursuite ; ou lors d'une retraite). Sortir d'une EZOC coûte 2 MP **qui s'ajoutent** au coût du terrain du nouvel hex dans lequel on entre. Si la formation ennemie adjacente ne dispose que d'1 SP, il n'y a pas de surcoût pour en sortir ; si elle est de 2 SP, le surcoût est de +1 pour en sortir. De la cavalerie ne paie aucun surcoût pour en sortir, sauf si l'hex ennemi contient aussi 1 SP de cavalerie ou plus. Une formation en mode « fourrager » n'exerce l'intégralité de sa ZOC que dans l'hex qu'elle occupe.

Zones de contrôle des partis de cavalerie

[209.] Un parti de cavalerie a une ZOC flexible. Quand une formation ennemie pénètre dans la ZOC d'un hex occupé par des troupes amies ne contenant que des partis de cavalerie, le joueur qui les possède doit révéler les partis de cavalerie. L'unité ennemie peut continuer son mouvement autour de

-mais pas à travers- l'hex contenant le parti de cavalerie, en ignorant sa ZOC. L'unité ennemie ne peut pas terminer son mouvement dans le même hex que celui des partis de cavalerie.

REPULSION

REGLE GENERALE :

[210.] Pendant la phase des mouvements, une poursuite **ou une marche forcée**, une formation peut tenter de repousser une formation ennemie sur son chemin. Pour ce faire, il faut un rapport de forces d'au moins 7 contre 1. Une formation dans une ville fortifiée, ou de l'autre côté d'un pont à travers un bord d'hex de rivière principale, ne peut pas être repoussée.

Un parti de cavalerie peut être repoussé (*voir §219*) si la tentative est déclarée avant que le parti de cavalerie ne soit révélé.

PROCEDURE :

[211.] La formation va au contact de la formation à repousser (si c'est lors d'une **marche forcée**, la formation doit payer un **surcoût de 1 MP** pour cette tentative de répulsion). Le joueur de celle-ci annonce « tentative de répulsion », en indiquant le nombre de SP de sa formation. Si ce nombre est supérieur ou égal à 7 fois celui de la formation ennemie, celle-là bat simplement en retraite de 2

hex. Cette retraite s'effectue avec les mêmes contraintes qu'une retraite après un combat lors d'une bataille de décrochage, sauf qu'il n'y a pas de poursuite. Si la répulsion a réussi, le joueur en phase peut continuer son mouvement.

[212.] Si la répulsion a échoué (le rapport de forces étant inférieur à 7 contre 1), la formation stoppe son mouvement. La force exacte de la formation ennemie n'est toujours pas révélée. Pendant le segment de traitement des batailles, le joueur qui a tenté cette répulsion est obligé de choisir une bataille de décrochage lors du premier round. Le combat est résolu avec un décalage de deux colonnes vers la gauche sur la Table des résultats d'un combat (une bataille à 6 contre 1 devenant une bataille à 4 contre 1). Dans le cas d'une répulsion ratée lors d'une marche forcée, la formation en mouvement **perd 1 SP**, n'obtient aucune information précise sur l'ennemi et sa marche forcée s'arrête immédiatement. La formation qui a tenté cette répulsion doit stopper son mouvement, en restant au contact de l'adversaire. **Aucun** combat ne s'ensuit avec cette formation-ci.

[213.] Une répulsion pendant un mouvement normal ou pendant une poursuite ne requiert la consommation de MP ni de la formation en phase, ni de la formation non en phase (autres que le coût nécessaire pour entrer dans l'hex évacué par la formation repoussée). Pendant une **marche forcée**, la formation qui repousse doit payer 1 MP supplémentaire pour tenter cette répulsion. Une répulsion pendant une marche forcée ne requiert pas la présence d'une autre unité amie (*voir §259*).

[214.] Une formation repoussée -ou qui repousse- peut être attaquée pendant la phase des combats.

Répulsion multi hex

[215.] Lorsqu'en se déplaçant, une formation du joueur en phase vient au contact de deux formations ennemies en même temps, et qu'elle souhaite tenter une répulsion, la tentative doit être faite contre les deux formations prises en compte 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 pas être repoussées séparément.

Répulsions successives

[216.] Le nombre de tentatives réussies de répulsions successives que peut effectuer une formation n'est limité que par le nombre de points qu'elle peut dépenser pour le faire (elle peut tenter une autre répulsion si elle en a besoin lors de son mouvement). Il n'y a pas de limite au nombre d'occurrences où une formation peut être repoussée pendant une phase des mouvements.

Répulsion par un parti de cavalerie

[217.] En tentant une répulsion, un parti de cavalerie peut déterminer l'identité du commandant de la formation ennemie, et ensuite battre en retraite avant le combat. De manière alternative, le parti de cavalerie pourrait poursuivre l'action avec une attaque normale pour obtenir la force exacte de l'adversaire pendant l'étape 6 de la

séquence d'un combat (le parti de cavalerie sera habituellement détruit, mais il pourra être recréé – voir §319). Il n'y a pas d'effet négatif sur la formation ennemie à moins qu'il s'agisse aussi d'un parti de cavalerie. Il n'y a pas de poursuite d'un parti de cavalerie éliminé au combat.

Note de jeu :

[218.] Il y a deux raisons pour faire pénétrer son parti de cavalerie dans une EZOC. Premièrement, en tentant une répulsion, afin de déterminer l'identité du commandant ennemi (le parti de cavalerie peut battre en retraite avant le combat). Deuxièmement, dans le but d'obtenir la force exacte des formations ennemies dans sa ZOC pendant l'étape 6 de la séquence de combat (le parti de cavalerie sera la plupart du temps détruit mais il peut être recréé - voir §319). Un parti de cavalerie n'est pas perturbé par la Matrice de comparaison d'initiatives ; et sa ZOC n'oblige pas des unités ennemies à la consulter. Ainsi les partis de cavalerie peuvent fournir à leur propriétaire une « première impression », à laquelle il peut réagir durant ses mouvements ; mais il ne peut disposer d'une vision précise que lorsque tous ses mouvements seront terminés.

Répulsion d'un parti de cavalerie

[219.] Le joueur qui le possède doit révéler son parti de cavalerie *après* que son adversaire a déclaré s'il tente de repousser l'unité cachée. Dans ce cas, la tentative de répulsion est mise en oeuvre. Un parti de cavalerie ne peut pas être repoussé pendant la phase des mouvements *ou celle des marches forcées* en cours, à moins que le joueur adverse ait annoncé son intention de faire une répulsion avant que le parti de cavalerie ne soit révélé. **Exception :** un parti de cavalerie qui n'est pas repoussé par la première unité à entrer dans sa ZOC *peut* être repoussé par des formations qui suivent.

II. GENIE

[220.] Tout franchissement par une route d'une rivière principale, ou d'une rivière secondaire, est respectivement un pont principal, ou un pont secondaire. Endommager ou réparer un pont nécessite la consommation d'un certain nombre de MP (*se référer à la Table de synthèse des opérations de génie*). **Un pont principal** est d'un coût en MP plus élevé lorsqu'on l'endommage et qu'on le répare ; et ces opérations **ne peuvent pas** être réalisées par une formation uniquement constituée de cavalerie. Il y a aussi un coût en MP pour déployer ou retirer des pontons. Contrairement aux autres consommations de MP, celles concernant la mise hors d'état, la réparation, le déploiement ou le retrait d'un pont **ne sont pas pris en compte** dans le total des MP consommés pour évaluer l'attrition. Une formation qui dépense des MP sur des opérations de génie (c'est-à-dire des MP indiqués sur la Table de synthèse des opérations de génie {Trad : Bridge Summary Table}) **ne peut pas exécuter** une marche à longues journées durant cette phase.

Endommager un pont

[221.] Une formation peut endommager un pont pendant une phase des mouvements amie en consommant des MP supplémentaires, conformément à la Table de synthèse des opérations de génie, en étant dans un hex adjacent au bord d'hex du pont.

[222.] On place un marqueur « Pont endommagé » sur le pont endommagé. Pour les mouvements, les LOC et autres chemins d'accès, un pont endommagé n'existe pas tant qu'il n'est pas réparé.

Réparer un pont

[223.] Une formation peut réparer un pont endommagé pendant sa phase des mouvements en dépensant un nombre de MP supplémentaires **par pont** selon la Table de synthèse des opérations de génie, en étant dans un hex adjacent au bord d'hex du pont. Si une formation ennemie occupe l'autre hex adjacent au pont, il ne peut pas être réparé. Si une formation ennemie occupe **tout autre** hex adjacent à la formation qui répare, on ajoute 3 MP. Une fois la réparation effectuée, le marqueur « Pont endommagé » est aussitôt retiré.

II. ATTELAGES DE PONTS

[224.] Un attelage de ponts {Trad : Bridge train} se déplace avec une formation, et son marqueur reste sur le registre de son commandant jusqu'à son déploiement. Le nombre de ponts disponibles pour chaque armée dépend du jeu. **Les attelages de ponts sont généralement attachés à un commandant spécifique au début des scénarios, d'après les informations du scénario.**

[225.] Un attelage de ponts n'a pas de force de combat, ni de coût de subordination – sa capacité de mouvement est de 5.

[226.] Un attelage de ponts peut être utilisé pour apponter de la même façon toute rivière, principale ou secondaire. Un attelage de ponts ne peut être détruit, endommagé ou réparé mais il peut être capturé. A noter qu'on ne peut pas lui créer son propre général divisionnaire ; ni qu'il ne peut faire de marche à longues journées ; ni battre en retraite ; ni faire partie d'une formation de poursuite. S'il est abandonné, il peut être placé dans l'hex qu'il occupe à ce moment-là sur la carte (face recto « attelage de ponts » visible). Il n'a pas de force de combat. On appelle ponton un attelage de ponts déployés ; et les pions d'attelage de ponts ont un « ponton » sur leur verso.

Capturer un attelage de ponts

[227.] Un attelage de ponts non déployés est laissé sur place sur la carte si la formation qu'il accompagne lance une poursuite **ou** est forcée de battre en retraite, etc. Dès qu'une formation ennemie pénètre dans un hex occupé par un attelage ami de ponts non déployés, on considère que l'attelage de ponts devient un attelage de l'adversaire à tous égards. Un attelage de ponts non déployés **ne peut pas** être endommagé. Les deux joueurs peuvent capturer un attelage abandonné en occupant ou en traversant son hex avec une formation, y compris durant une poursuite. Un ponton déployé peut être capturé en dépensant 2 MP (voir §229).

Déploiement d'un ponton

[228.] On considère qu'un attelage de ponts sur le registre d'un commandant occupe le même hex que ce commandant. Lors d'une phase des mouvements amie au cours de laquelle ce commandant occupe un hex adjacent à un bord d'hex de rivière, et si sa formation consomme 3 MP supplémentaires pour déployer cet attelage de ponts, le joueur peut placer le ponton sur la carte sur ce bord d'hex-là. Un ponton peut être utilisé dès qu'il est déployé. Pour retirer de la carte un ponton ami déployé, un commandant ami doit consommer 2 MP d'infanterie supplémentaires dans l'un des deux hex adjacents au bord d'hex du ponton durant la phase des mouvements.

Note : Un ponton déployé ne peut ni faire de marche, ni battre en retraite.

[229.] Un commandant qui prend en charge un attelage de ponts sur son Organigramme peut abandonner l'attelage puis quitter l'hex (bien qu'il court le risque de voir une formation ennemie capturer le ponton). Plus tard, le même commandant -ou un autre- pourrait consommer 2 MP dans l'hex de l'attelage de ponts pendant une marche pour le remettre sur le registre du commandant.

ETAPE 3

ATTRITION DUE AUX MARCHES

REGLE GENERALE :

[230.] Pendant la phase des mouvements, toutes les formations en jeu à ce moment-là sont soumises à l'attrition (sans prendre considération le fait que ces formations aient effectivement bougé). Pendant le segment des marches forcées de la phase des combats, seules les formations qui se déplacent effectivement d'au moins un hex sont soumises à l'attrition.

Etre ravitaillé

[231.] Du moment qu'une formation commence une marche alors qu'elle est à distance de ravitaillement (*voir* §232) de son centre d'opérations actif ou d'un magasin sur sa LOC ou d'une source de ravitaillement **potentielle** de son armée, cette formation est considérée comme étant « ravitaillée ». Pour déterminer l'attrition de cette formation, le joueur peut utiliser la colonne sur la Table d'attrition de marche correspondant au nombre d'AP actuellement dans le stock ami d'AP. Si la formation ne commence pas sa marche à distance de ravitaillement de son centre d'opérations actif, ou d'un magasin sur sa LOC, ou d'une source de ravitaillement **potentielle** de son armée, cette formation est considérée comme « non ravitaillée ». **Elle doit fourrager ou utiliser la colonne « Zero » dans la Table d'attrition.** La distance de ravitaillement ne peut pas être tracée vers un centre d'opérations sans LOC ou un magasin sans LOC ; ou s'il n'y a pas de S/S active.

Distance de ravitaillement

[232.] *La distance de ravitaillement représente un convoi d'attelages se déplaçant d'une dizaine de miles par jour. Ces attelages de chevaux étaient très lents et, au-delà d'un*

trajet de quelques jours, toute leur capacité de trait aurait dû être consacrée à nourrir les équipages.

La distance de ravitaillement est la distance maximale à laquelle une formation peut se trouver d'une S/S potentielle, d'un magasin ou d'un centre d'opérations de l'armée, et rester ravitaillée (*voir* §231). Une formation doit être ravitaillée pour pouvoir utiliser le Stock d'AP de l'armée au moment du calcul d'attrition et pour recevoir des remplacements. Cette distance est de 18 MP pour chaque armée (*voir la Table des communications*). La distance de ravitaillement est tracée à travers des terrains franchissables, pour le coût d'un mouvement de cavalerie. **Exceptions :** Ce chemin ne peut pas être tracé à travers des unités ennemies, ou des EZOC (à moins que ces ZOC ne soient occupées par des unités amies), ou des bords d'hex sans route en allant **vers** des hex de montagne. Pour calculer la distance de ravitaillement, les routes principales sont considérées comme des routes secondaires (**1 MP**) sans surcoût pour les ponts.

PROCEDURE :

[233.] Après que la formation a terminé son mouvement et avant qu'une autre formation ne bouge, on doit déterminer son attrition pour ce mouvement. L'attrition est calculée séparément pour chaque formation. Sur la Table d'attrition de marche, le joueur en phase doit se référer au croisement entre le nombre total de points de force d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie de sa formation ; avec la longueur de la marche. On utilise la plus élevée des consommations en MP de chaque type d'unité. Après avoir jeté le dé et pris en compte tous les modificateurs (*voir plus bas*), on se réfère au croisement entre le résultat du dé et la taille de la formation, localisée sous le nom de son armée. Le résultat est le nombre de SP perdus par la formation. On ajuste les pions des unités sur l'Organigramme pour refléter ce résultat. Les pertes d'attrition doivent être distribuées le plus équitablement possible entre les différentes unités de combat d'une formation. Une formation sans ligne de communication doit croiser la colonne « Zero » ou « No LOC » avec la force de cette formation (la Table est différente dans chaque jeu).

Modificateurs du dé d'attrition [234.]

- 1) Si le commandant de formation a une étoile indiquant un bonus de commandement, réduire le dé de 1.
- 2) Certaines conditions de météo (*voir la Table de la météo*)
- 3) Si la formation effectue une marche forcée (ajouter jusqu'à 4 au dé).
- 4) Modifier le dé avec le nombre qu'indique la case de l'Etat du moral correspondant à cette armée, pour refléter son moral à ce moment-là.
- 5) Quand les règles exclusives indiquent un autre modificateur.

Artillerie

[235.] Avec une météo de type « Boue », c'est une unité d'artillerie de la formation qui doit subir le premier SP des

pertes dues à l'attrition. **Exception :** Si le total des SP d'artillerie de la formation est de 2 ou moins.

Exemption pour la Vieille Garde française

[236.] Certains types d'unités de combat ne subissent jamais d'attrition : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie de la Vieille Garde ; ou l'infanterie de la Jeune Garde commandée par le même commandant qu'une unité de la Vieille Garde. Ces unités ne comptent pas dans le total des SP quand on calcule l'attrition d'une formation comprenant aussi des unités de ligne de l'armée française. 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.

ATTRITION QUAND ON FOURRAGE

[237.] Outre la procédure normale d'attrition (*voir §231*), une formation peut aussi utiliser la procédure d'« attrition quand on fourrage ». Toute formation peut fourrager. Fourrager n'est pas autorisé dans NAB : on ne tient aucun compte de toutes les règles sur l'attrition quand on fourrage.

Mode « fourrager »

[238.] *Quand une armée ne pouvait ravitailler ses troupes, ses soldats se dispersaient et réquisitionnaient leur subsistance et du matériel dans la région occupée.*

Une formation doit être en mode « fourrager » pour fourrager (*voir §244*). Si une formation n'est ni ravitaillée ni ne fourrage, on doit utiliser la colonne « no LOC » dans la Table d'attrition de marche (un joueur peut préférer utiliser cette colonne dans le cas où la proximité de l'ennemi rendrait un passage en mode « fourrager » trop dangereux). Toute formation éligible, et qui n'est pas en train de mener un siège, peut commencer un scénario en mode « fourrager » au choix du joueur.

[239.] Si une formation a le droit de fourrager et est aussi à distance de ravitaillement du centre d'opérations, d'un magasin ou d'une S/S, le joueur peut choisir d'utiliser *soit* la procédure d'attrition quand on fourrage, *soit* le niveau du stock d'AP lorsqu'il détermine son attrition.

Procédure quand on fourrage

[240.] Le joueur ajoute le potentiel à fourrager de l'hex occupé par la formation, à ceux des hex adjacents qu'elle pourrait légalement occuper. C'est sur la ligne intitulée « Fourrager » qu'on cherche la colonne de la Table d'attrition qui convient, au lieu de celle du stock d'AP. Fourrager n'est efficace qu'en fonction du total du potentiel de l'hex du commandant de formation et du potentiel des hex de sa ZOC (*voir §249 & §253*).

[241.] *Dans TETE (seulement), quand on détermine le potentiel à fourrager, on ne tient pas compte des hex des commandants subordonnés adjacents au commandant de formation.*

[242.] On détermine la colonne qui convient de la Table d'attrition pour chaque formation prise séparément. Une formation dans une EZOC *peut* fourrager ; et elle peut rester en mode « fourrager » dans une EZOC (*voir §250*).

Exemple : Une formation dans une ville entourée par du terrain dégagé a un potentiel à fourrager de 10,2. La taille de la formation doit donc être cherchée dans la colonne référencée « 9+ ».

Cavalerie qui fourrage

[243.] *De la cavalerie qui fourrage doit toujours déterminer son attrition séparément. On peut donner différents potentiels à fourrager à différents types de terrain, selon que c'est de l'infanterie (et/ou l'artillerie) ou de la cavalerie dont on évalue l'attrition.*

Modes « regroupé » et « fourrager »

[244.] Les formations opèrent selon deux modes. Une formation est en mode « regroupé » à moins qu'un marqueur « fourrager » ne soit posé sur le Tableau du commandant de formation. Les marqueurs « fourrager » sont utilisés pour indiquer toutes les formations en mode « fourrager ». Les formations changent de mode durant les marches ou les marches forcées. Passer en mode « fourrager » coûte $\frac{1}{2}$ MP. Passer en mode « regroupé » coûte 3 MP. Dans une EZOC, on peut essayer de passer en mode « regroupé » sur initiative. Une formation en mode « fourrager » ne subit pas de modificateur de résistance.

[245.] Pour fourrager, une formation doit être en mode « fourrager » une fois toutes les consommations de points de mouvement effectuées pour cette phase ; et elle ne doit pas avoir exécuté une marche à longues journées.

[246.] Une formation en mode « fourrager » exerce une ZOC flexible. On la traite exactement comme pour un parti de cavalerie qui a aussi une ZOC flexible (*voir §219, « Partis de cavalerie et zones de contrôle »*). Une formation ennemie peut entrer dans -et/ou quitter- un hex adjacent à une formation ennemie en mode « fourrager » sans avoir à s'arrêter, ni à subir de modificateur de résistance.

[247.] Quand une formation en mode « fourrager » défend, elle subit un décalage de 2 colonnes vers la droite (un rapport de forces de 2 :1 devient 4 :1) ; et elle *peut* choisir librement son type de bataille. On peut aussi jeter un dé pour tenter de changer son mode après chaque round de combat (Si une formation en mode « fourrager » rejoint une autre qui ne l'est pas, le décalage à appliquer est d'1 colonne). Une formation en mode « fourrager » est repoussée à 4 :1 (sans décalage) au lieu de 7 :1. Une formation en mode « fourrager » *peut* attaquer (sans décalage), seule ou avec une formation amie en mode « regroupé ».

Potentiel à fourrager

[248.] Consulter la Table des effets du terrain de chaque jeu pour les potentiels à fourrager {Trad : Forage value} des différents types d'hex.

Comment déterminer le potentiel à fourrager

[249.] On totalise le potentiel à fourrager des six hex adjacents et de celui occupé à la fin de la phase par le commandant de formation dans son lieu d'arrêt définitif (*Exceptions : voir §250 et suiv.*).

Exemple d'attrition quand on fourrage (SoA)

Une formation austro russe de 28 SP, pour un mouvement normal avec une météo de type « *boue* », dépense 3,5 MP. Elle a un potentiel à fourrager de 10, et donc on cherche la référence de sa force dans la colonne « 9+ ». Un jet de dé de $6 + 1 = 7$, donnerait une perte de 3 SP.

Fourrager et effets des EZOC

[250.] Une unité dans une EZOC *peut* fourrager ; cependant, on ne peut fourrager ni un hex occupé par une formation ennemie, ni un hex entouré sur deux côtés opposés par des formations ennemies. **Exemple :** Si les formations ennemies (même des partis de cavalerie) occupent 2318 et 2517, 2417 ne peut pas être fourragé.

Exception : dans TETE (seulement), on n'utilise que le potentiel à fourrager de l'hex du commandant de formation. Une formation ne peut pas fourrager si elle est dans une EZOC.

Fourrager pour une formation multi hex

[251.] Pour déterminer le potentiel à fourrager, on compte tous les hex occupés par le -et adjacents au- commandant de formation **seulement**. On ne compte chaque hex qu'une seule fois, et on détermine un seul total pour la formation dans son ensemble. Des formations séparées qui se déplacent dans des hex adjacents – ou le même hex – doivent toujours calculer leur attrition séparément.

[252.] Si un hex adjacent à une formation qui fourrage est adjacent à une autre formation qui fourrage, on additionne les forces des deux formations qui se chevauchent pour évaluer leur attrition.

Chevauchement des zones pour fourrager

[253.] Le potentiel à fourrager d'un hex dans lequel deux -ou plus- formations amies ont droit de fourrager doit être réparti entre ces formations comme le joueur l'entend. Un hex ne peut pas être compté deux fois.

Exemple (SoA) : Soult et Lannes arrivent dans Brünn par deux routes différentes. Seul l'un d'entre eux peut fourrager dans l'hex de Brünn ; l'autre pourrait être autorisé à fourrager dans les hex autour de la ville.

Fourrager en ville

[254.] Il faut qu'une formation termine son mouvement dans une ville, une citadelle ou dans l'hex d'un magasin pour pouvoir comptabiliser leur potentiel à fourrager dans le total de son potentiel à fourrager. Des hex de ville adjacents à un élément d'une formation, mais qui ne sont pas occupés par une partie de cette formation, sont laissés de côté. On ne prend pas en compte le potentiel du terrain sous-jacent de l'hex. (Une formation dans une ville peut prendre en compte les potentiels à fourrager des campagnes alentours.)

Citadelles

[255.] Une formation assiégée dans une citadelle (comme toute autre formation) doit tester son attrition sur la Table à chaque tour. Une unité assiégée **ne peut pas** fourrager l'hex qu'elle occupe. Une formation assiégée doit utiliser la

colonne zéro dans la Table d'attrition quand on évalue son attrition.

Quartiers d'hiver

[256.] Les formations passent généralement les mois d'hiver dans des « quartiers d'hiver ». Il n'y a pas de règles spéciales pour cela. Cependant, les joueurs doivent remarquer qu'ils peuvent facilement tirer avantage des quartiers d'hiver en occupant les régions qui disposent du meilleur potentiel à fourrager, en dispersant leurs formations pour qu'elles puissent fourrager, et en ne les déplaçant pas. Des formations hors de la carte sont considérées comme ayant un potentiel à fourrager « favorable » (6 – 8.9).

II.e. PILE DE PIONS ET CONSOLIDATION

[257.] Un maximum de 48 SP peut occuper un hex à la fin d'une phase ou d'un segment. On ne peut jamais avoir une pile de pions supérieure à 48 SP. Il n'y a pas de limite au nombre de formations amies qui peuvent traverser un hex donné pendant la phase des mouvements ou le segment des marches forcées de la phase des combats (*Exception : Voir §193, « Villes fortifiées »*).

Consolidation

[258.] Des commandants dans le même hex qui font partie de la même formation, doivent être transférés sur l'Organigramme dans la case des commandants subordonnés du registre du commandant de formation, pendant le segment de consolidation de la phase des mouvements ou de la phase des combats (*voir aussi §125, « Hex multi formations », et §123, « Piles de pions sans lien hiérarchique »*). Une consolidation peut être faite à **tout** moment et pas seulement durant les deux segments de consolidation.

III. PHASE DES COMBATS

III.a. MARCHES FORCÉES

[259.] Une marche forcée est un mouvement ami sur initiative pendant le tour de joueur de l'adversaire. Une formation réalisant une marche forcée ne peut pas entrer dans la EZOC d'une unité qui ne serait pas déjà adjacente à une formation amie – sauf si elle se lance dans une tentative de répulsion. Une unité peut dépenser la totalité de sa capacité de mouvement pendant une marche forcée (*Exception : voir « Activation sur initiative », §172*).

III.b. COMBATS

[260.] Des formations adverses au contact attaquent et se défendent selon les procédures qui suivent. Pour commencer, les joueurs choisissent secrètement quel type de bataille ils veulent mener : **1)** lors d'une bataille de décrochage, un joueur essaie de gagner du temps en cédant du terrain ; **2)** lors d'une bataille rangée, les joueurs sont déterminés à encaisser des pertes plutôt que de battre en retraite, ce qui prolonge cette bataille sur plusieurs rounds d'attaque et de contre-attaque.

[261.] Toute formation ennemie adjacente doit être attaquée si une formation **amie** est dans la ZOC de cet **ennemi** (voir « *Influence du terrain sur une ZOC* », §204 et §205). Pendant la phase des combats, chaque parti de cavalerie ennemi qui a une formation -ou plusieurs- dans sa ZOC doit être attaqué. Durant sa propre phase des combats, un joueur doit tenir compte des partis de cavalerie auxquelles ses formations sont adjacentes.

PROCEDURE :

[262.] La procédure suivante est exécutée pour chaque formation dans une ZOC de l'adversaire pendant le segment de traitement des batailles de la phase des combats. Directement derrière cette procédure, on trouvera des explications détaillées pour chaque étape.

Etape 1 : On désigne la formation qui attaque.

Le joueur en phase révèle les commandants de la formation qui mène cette attaque.

Etape 2 : On désigne le(s) hex(s) qui défend(ent).

Etape 3 : Type de bataille

- a) On révèle le nombre approximatif de SP, arrondi à la dizaine la plus proche, de la formation qui attaque et de celles qui défendent. Par exemple, si une formation a 14 SP, on informe l'adversaire qu'il y a 10 SP face à lui (4 SP ou moins seront toujours révélés comme 10).
- b) Chaque joueur choisit un type de bataille (bataille rangée ; ou bataille de décrochage). Les partis de cavalerie peuvent battre en retraite avant le combat.
- c) Un joueur peut choisir un troisième type de bataille, un « refus », c'est-à-dire une absence de bataille (voir §288).
- d) Un joueur peut choisir un quatrième type de bataille, dite d'« arrière-garde », si la règle en option sur l'arrière-garde est utilisée (voir les règles exclusives).

Etape 4 : Différentiel de cavalerie.

On compare la quantité de cavalerie à ce moment-là entre la formation qui attaque et celles qui défendent. Si l'une des formations a un avantage de 2 contre 1 ou plus, alors on soustrait « 1 » de son dé de tir.

Etape 5 : Tirs d'artillerie.

Les deux joueurs déterminent le nombre de SP d'artillerie dans leur formation. L'attaquant traite son tir le premier, puis le défenseur tire. A noter que la Table d'un tir d'artillerie n'est basée que sur le nombre absolu de SP d'artillerie du camp qui tire, et non sur des rapports de forces (remarquer les modificateurs du dé). Chaque joueur jette un dé ; son résultat donne les pertes ennemies en SP. On applique ces résultats immédiatement.

Etape 6 : Détermination du rapport de forces sur la CRT.

On détermine ce rapport en révélant le nombre exact de SP de chaque formation et en appliquant les effets du terrain à ces SP. Les SP de l'artillerie **ne sont pas** pris en compte dans le calcul du rapport de force à moins qu'elle soit seule à se défendre. Les fractions de force de combat sont arrondies au demi point de force le plus proche.

Etape 7 : Traitement de l'attaque.

Si la Vieille Garde française est impliquée dans ce combat, le joueur français annonce si elle est « engagée » lors de ce round. On jette un dé. Un résultat écrit en caractères gras dans la colonne du rapport de forces de la CRT indique quel camp a perdu. Le vainqueur retire ses propres pertes en SP. Le perdant révèle son marqueur du type de bataille. Si le choix du perdant était une bataille rangée, aller à l'étape 11.

Etape 8 : Retraite.

Si le camp perdant a choisi une bataille de décrochage, alors le résultat précise juste la profondeur de la retraite de ce camp. On effectue cette retraite selon les règles qui régissent les chemins de retraite et leurs priorités.

Etape 9 : Poursuite.

Si la formation victorieuse souhaite poursuivre la formation vaincue, on détermine le modificateur de résistance et on consulte la Table de poursuite. Le dé de poursuite peut être modifié par le modificateur de résistance, celui de la météo, celui de la cavalerie *et* celui de la Vieille Garde française, *ainsi que* par le nombre de rounds de bataille rangée révélés par la formation victorieuse. S'il y a poursuite, on réduit la force de la formation qui bat en retraite d'1 SP par hex de poursuite effectuée. Une seule 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.

On déplace le marqueur de l'Etat du moral d'une case en faveur du vainqueur dans chacun des cas suivants : a) la bataille était une bataille décisive ; b) une personnalité importante était impliquée ; c) la Vieille Garde française a été « engagée » et a été battue. On passe à la bataille suivante.

Etape 11 : Pertes dues à une bataille rangée.

Si la formation vaincue a choisi une bataille rangée à l'étape 7, alors le résultat obtenu à l'étape 7 indique les SP perdus.

Etapes 12-17 : Contre-attaque.

Dans l'éventualité où la formation vaincue a choisi une bataille rangée à l'étape 7, le joueur non en phase devient l'attaquant et exécute les étapes suivantes (les anciens marqueurs des types de bataille restent en jeu jusqu'à la fin d'un round complet, qui comprend attaque et contre-attaque).

Etape 12 : On désigne la formation qui attaque.

Etape 13 : On désigne l(es) hex(s) qui défend(ent).

La contre-attaque n'a pas à prendre à parti toutes les formations au contact, *mais doit inclure l'hex adjacent le plus fort*. Quand il contre-attaque un seul hex d'une formation multi hex, le contre-attaquant doit mettre de côté des SP équivalents à la moitié de ceux qui sont présents dans le(s) hex(s) non attaqué(s) de la formation ennemie concernée.

Ces SP n'ont pas besoin d'attaquer, ils sont juste mis de côté.

Etape 14 : On détermine le rapport de forces sur la CRT.

Etape 15 : Traitement de l'attaque.

Etape 16 : Retraite.

Etape 17 : Poursuite.

Etape 18 : Ajuster le moral.

Dans l'éventualité où, à nouveau, le camp vaincu aurait révélé une bataille rangée, les étapes 1 à 11 sont répétées dans leur intégralité pour la re-attaque du joueur en phase.

[263.] Les formations peuvent être librement redéfinies entre les rounds ; et un attaquant d'origine peut être obligé d'attaquer d'autres défenseurs si les unités qui à l'origine attaquaient ces formations-là n'existent plus.

NOTE : S'il y a d'autres batailles dans un rayon de 8 hex, les premiers rounds de toutes les batailles doivent être résolus avant qu'on ne commence le second round d'une bataille.

(Etapes 1 et 12)

DESIGNER LA FORMATION QUI ATTAQUE

[264.] Aucune formation ne peut participer à plus d'une attaque par phase. **Exceptions :** (1) Si la formation ennemie est éliminée lors du *premier* round, la formation amie peut se joindre à une autre bataille rangée adjacente à partir de son *deuxième* round ; (2) une répulsion ratée pendant une poursuite.

[265.] 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).

[266.] Le combat est obligatoire entre des formations ennemies adjacentes (**Exceptions :** des formations séparées par des ponts principaux ; et les villes fortifiées). Le joueur en phase décide où ses formations vont attaquer en faisant en sorte que jamais des formations distinctes n'attaquent le même hex ; et que toutes les formations adverses au contact soient attaquées. Toutefois, les formations du joueur non en phase qui contre-attaquent n'ont l'obligation d'attaquer que le plus fort des hex adjacents de l'attaque initiale.

[267.] Un unique combat peut impliquer des commandants qui attaquent ou qui défendent dans un nombre quelconque d'hex, tant que les commandants qui attaquent font partie de la même formation. Pour être traité comme un seul combat, la formation qui attaque doit être adjacente à tous les hex de la défense.

[268.] Le joueur en phase peut avoir plus d'une formation adjacente à un(des) hex(s) du défenseur, mais il n'y a qu'une seule formation qui peut attaquer ce même hex de la défense.

Partis de cavalerie au combat

[269.] Durant la phase des combats amie, un parti de cavalerie dans une ZOC ennemie est obligée d'attaquer. (*Exception : voir §272, Retraite des partis de cavalerie avant le combat*). Pour les combats, les partis de cavalerie sont traités comme des unités de combat normales, sauf pour les points suivants. Un parti de cavalerie ne peut attaquer un hex ennemi **que** s'il n'y pas d'autre formation amie dans la ZOC de l'unité ennemie. Il doit se combiner en attaque avec les autres unités amies dans le même hex. Les partis de cavalerie ont une force de ½ SP quand ils combattent seuls ; et une force de 0 quand ils sont combinés avec une vraie formation.

Exemple : Une attaque par une unité d'une force de 2 contre un parti de cavalerie est traité à 4 contre 1.

Garnisons au combat

[270.] Une garnison **ne peut pas** attaquer et doit défendre comme élément de toute autre formation présente dans l'hex. Elle doit encaisser le premier SP perdu en cas de retraite. Une garnison a une initiative de 1 pour la poursuite et pour la comparaison d'initiatives.

(Etapes 2 et 13)

DESIGNER LES HEX ATTAQUES

[271.] Le joueur en phase déclare quel(s) hex(s) la formation va attaquer. Des commandants ennemis (et leurs unités de combat) empilés dans un hex défendent toujours ensemble. Plusieurs commandants ensemble dans un hex ne peuvent jamais être attaqués séparément. Une formation peut attaquer deux formations ennemies ou plus qui ne sont pas adjacentes les unes aux autres mais elle doit les attaquer comme si elles n'étaient qu'une seule formation, avec un unique jet de dé ; il n'y a *qu'une seule* des formations en défense qui pourra contre-attaquer cette même formation d'attaque.

Retraite des partis de cavalerie avant le combat

[272.] Lorsqu'ils sont seuls dans leur hex, les partis de cavalerie du joueur non en phase (en premier), puis les partis de cavalerie du joueur en phase (*tout comme les formations de cavalerie de 1 SP, voir §201*) peuvent choisir délibérément un résultat de retraite automatique d'un ou deux hex, *avant* le traitement du combat ; mais après avoir obtenu la valeur approximative de la force de l'hex occupé par l'adversaire, à l'étape 3a de la procédure de combat (*voir §262*). L'ennemi **ne peut pas** poursuivre. Un parti de cavalerie doit engager normalement le combat si il n'a pas choisi d'entreprendre une retraite automatique.

(Etape 3, en option)

RESERVES

[273.] Des unités ou des commandants peuvent être mis en réserve s'ils font partie d'une formation engagée dans une bataille. Les marqueurs « réserve » sont placés directement dans l'Organigramme sur les unités ou sur les commandants. Il faut qu'une formation ait des unités en réserve pour sélectionner les types de bataille : bataille rangée ; refus de bataille ; ou bataille d'arrière-garde.

Cavalerie en réserve

[274.] La cavalerie mise en réserve compte dans le différentiel de cavalerie. Une fois que la bataille de décrochage est traitée, *il n'y a que* la cavalerie qui est encore en réserve qui est à prendre en compte lorsqu'on détermine le différentiel de cavalerie pour la poursuite.

Etape 3, Round 1

Etre mis en réserve

[275.] Les unités sont mises en réserve au début de n'importe quel combat (*voir §281*). On doit déployer dans la réserve :

- a) Dans un hex, toutes les unités au-delà de 20 SP par bord d'hex à travers lequel on attaque. On ne peut pas mettre en réserve une partie de la force d'une

unité. **Exemple :** Si une formation sur un seul hex contient 3 unités de 7 SP chacune, et qu'elle attaque une autre formation sur un seul hex, elle engage 14 SP dans le combat ;

- b) si l'attaque ou la défense se fait dans un défilé, comme un pont, ou une passe en montagne : toutes les unités au-delà de 9 SP (*voir §283, « Défilé »*) ;
- c) toute autre unité que le joueur décide de mettre en réserve. Avoir des unités en réserve permet au joueur de choisir librement n'importe quel type de bataille (*voir §285*) ; et les unités en réserve ont une mobilité réduite (*voir §282*).

[276.] Une formation adjacente à un commandant de formation qui peut la commander est considérée comme faisant partie de cette formation et peut être marquée comme étant mise en réserve, même si elle n'est pas au contact d'une formation ennemie à ce moment-là.

Fonctions des unités en réserve

[277.] Les unités mises en réserve **ne peuvent pas** ajouter leur force de combat en attaque ou en défense tant qu'elles ne sont pas engagées dans la bataille. La force exacte des réserves n'est pas déclarée lors des étapes 6 et 14 de la séquence d'un combat, mais la force des réserves est incluse dans l'évaluation des forces approximatives (3a) et à l'étape 4.

[278.] Une unité en réserve peut prendre part à une poursuite ; une formation créée uniquement à partir d'unités en réserve reçoit le même modificateur qu'une formation entièrement de cavalerie (*voir §341-2*) ; et elle ne tient aucun compte du modificateur correspondant aux rounds de bataille perdus (§341-3).

[279.] Dans un hex attaqué, les unités en réserve ne subissent des pertes que si les unités engagées dans le combat sont détruites. Dans ce cas, toutes les unités en réserve ne sont plus considérées comme restant mises en réserve. Quand une unité ou un commandant perd la qualification de réserve, il ne peut pas la récupérer ultérieurement. Une formation ou une unité qui ne sont pas marquées comme mises en réserve au début d'une bataille ne peuvent pas obtenir la qualification de réserve plus tard durant cette bataille.

Engagement des réserves

[280.] En les sortant de la réserve, en retirant leur marqueur « réserve », de nouvelles unités peuvent être engagées pour rétablir les forces engagées au maximum de SP autorisés, comme on l'a décrit ci-dessus dans « Etre mis en réserve ». On retire le marqueur « réserve » des unités en réserve qui sont sélectionnées par le joueur, et elles sont automatiquement engagées.

[281.] Les réserves peuvent être mises en jeu pendant les étapes 1 (l'attaquant), 12 (le contre-attaquant), 2 et 13 (le défenseur). Les unités en réserve ne peuvent être engagées que dans l'hex occupé par leur commandant.

[282.] La formation mise en réserve peut être engagée dans le même hex, ou elle peut **bouger d'un hex** dans le cas où elle réussit un dé d'initiative (*voir §207*) ; et où elle ne traverse pas -ni n'entre dans- un terrain interdit. Le

modificateur de résistance ne s'applique que si la formation se déplace d'un hex et sort d'une EZOC (*voir §176*). Elle peut quitter la ZOC d'une formation ennemie pour entrer dans la ZOC d'une autre formation ennemie. Elle ne peut **pas** se déplacer d'une EZOC à une autre appartenant à la **même** formation. Ce déplacement peut être utilisé pour qu'une formation en réserve se dégage complètement d'EZOC. Ce mouvement d'un hex a lieu après le traitement des autres combats dans un rayon de 8 hex (*voir §263*).

Défilé

[283.] Quand on attaque ou qu'on défend dans un défilé, le total des forces engagées en une seule fois ne peut pas dépasser 9 SP. Un défilé est un passage étroit, ce qui inclut les ponts principaux et les hex de montagne. On considère qu'un hex de montagne qui contient une route est un défilé.

Engager la Vieille garde

[284.] Quand les règles sur les réserves sont utilisées, on considère que la Garde est « engagée » si et seulement si elle sort de la réserve.

Réserve et sélection du type de bataille

[285.] Une formation ne peut choisir librement son type de bataille à l'étape 3 d'un round de combat que si elle remplit le critère ci-dessous des forces minimum mises en réserve. Si elle ne respecte pas ce critère, elle doit prendre automatiquement une bataille de décrochage. Le joueur en phase ne peut jamais choisir une bataille d'arrière-garde. Sinon, une formation peut choisir librement un refus de bataille, une bataille d'arrière-garde, ou une bataille rangée si :

- a) elle a au moins un quart de ses forces mises en réserve ; ou au moins 8 SP ;
- b) elle occupe une ville, quel qu'en soit le type.

(Etape 3b)

SELECTIONNER LE TYPE DE BATAILLE

Restrictions au choix d'une bataille rangée

[286.] L'attaquant ne peut jamais choisir une bataille rangée s'il attaque à travers un bord d'hex de rivière principale via un pont. Un général divisionnaire avec un niveau d'initiative de 0 ne peut jamais choisir une bataille rangée à moins d'être dans une ville, une ville fortifiée, un centre urbain ou une cité. Un parti de cavalerie ne peut pas choisir de se battre en bataille rangée.

Initiative du commandant et bataille rangée

[287.] Le commandant de formation ne peut **révéler** le marqueur de bataille rangée que pour un nombre de rounds de combat égal à son initiative. Par exemple, un commandant avec une initiative de 2 ne pourra révéler le marqueur de bataille rangée que 2 fois pendant une bataille donnée. *Rappel : le choix du marqueur de bataille n'est révélé durant un round que la première fois où le joueur perd le combat* (il subit un résultat écrit en caractères gras sur la CRT). Un commandant qui perd à la fois l'attaque et la contre-attaque durant le même round ne l'aura révélé qu'une fois, alors qu'un commandant qui gagne les deux ne l'aura pas du tout révélé. Exception : une formation dans

une ville, un centre urbain et une cité peut toujours choisir le marqueur de bataille rangée quelle que soit l'initiative de son commandant. Si on utilise la bataille de type arrière-garde en option, c'est le total de la somme des marqueurs sélectionnés de bataille rangée et de bataille d'arrière-garde qui ne peut pas dépasser le niveau d'initiative du commandant.

La bataille de type « refus »

[288.] *Souvent, un commandant pouvait décider de ne pas attaquer sur une partie du champ de bataille pendant une phase de la bataille.*

Un « refus » de bataille est un type spécial de bataille rangée qui ne produit aucun résultat de combat. Une formation ne peut refuser la bataille que si elle bénéficierait d'un terrain « avec effet » et/ou d'une forêt si elle était attaquée. La formation doit en outre remplir les conditions permettant de choisir une bataille rangée. Un refus ne fonctionne que lorsque c'est à son tour d'attaquer, ou de contre-attaquer. Quand un refus est révélé pendant une attaque, il ne compte pas comme une bataille rangée dans le nombre total de sélections de batailles rangées autorisées pour un commandant.

[289.] Si l'attaquant refuse la bataille

Si on se refuse pendant son attaque ou sa contre-attaque, on devient automatiquement le perdant pour cette attaque. On ne jette aucun dé. Une formation qui se refuse laisse passer sa moitié du round de bataille ; elle ne fait aucune attaque. Une formation qui se refuse reste dans la EZOC. La bataille continue alors avec l'attaque ou la contre-attaque du joueur adverse (qui peut aussi se refuser). Si le défenseur contre-attaque, il y a toujours un tir (Etape 5) avant l'étape 12.

Restrictions au choix d'une bataille de type « refus »

[290.] L'attaquant ne peut pas se refuser lors du premier round. S'il y a 3 demi-rounds consécutifs de la bataille qui se concluent par un refus (par ex. attaque / contre-attaque / attaque), la bataille est terminée. Les formations restent au contact et sont soumises aux règles des ZOC et leurs limitations (voir §202).

[291.] Si le défenseur refuse la bataille

Si votre adversaire attaque (ou contre-attaque) et que vous perdez, le marqueur de refus que vous révélez est traité en tous points comme un marqueur normal de bataille rangée.

(en option)

Bataille de type « arrière-garde »

[292.] Une bataille d'arrière-garde permet au joueur qui l'a choisie (et seulement lui) de « mettre en oeuvre » le résultat de son combat (perdu) pour partie dans des hex de retraite, et pour partie dans des SP de pertes. A lui d'en déterminer les proportions exactes.

(étape 3, en option)

AU SON DU CANON

[293.] *Les ordres écrits indiquaient souvent qu'une formation devait manœuvrer au son du canon. Le général quittait son quartier général pour aller entendre le bruit des canonnades – parfois l'oreille collée au sol – et il était capable d'évaluer ce qui se passait rien qu'en écoutant. La distance maximale à laquelle le son portait, sauf lors de canonnades très intenses, semble avoir été d'environ une dizaine de miles.*

[294.] Cette règle ne peut être utilisée que par une formation qui n'a pas fait de marche forcée durant ce tour et qui **a commencé la phase des combats** à 5 hex ou moins d'une formation ennemie qui est en train d'attaquer une formation amie.

[295.] Une telle formation peut **encore une fois** tenter une marche forcée avant le début du **second** round et de chaque round qui suit d'une bataille rangée (voir §172). **Si la formation réussit son dé d'initiative, elle peut dépenser 1 MP par round de combat ; ceci inclut le round en cours.** Elle doit marcher « au son du canon » directement vers la bataille *exclusivement*. **Comment sait-on au début qu'il s'agit d'une bataille rangée ? On n'a pas besoin de le savoir, puisque cet avantage ne vient qu'avec le second round.**

(Etape 4 seulement)

DIFFERENTIEL DE CAVALERIE

[296.] Avec un différentiel de cavalerie de 2 contre 1 ou plus, on soustrait 1 au dé d'un tir sur la Table d'un tir d'artillerie. La cavalerie doit appartenir à la même formation que l'artillerie qui tire. La formation qui tire doit avoir au minimum 2 SP de cavalerie pour en bénéficier. Une supériorité en cavalerie n'apporte rien lors d'un combat si votre formation ne dispose pas d'artillerie (elle peut, néanmoins, modifier les résultats de la Matrice de comparaison d'initiatives – voir §178).

(Etapas 5, 7 et 9)

EFFETS DE LA METEO SUR LES COMBATS

[297.] Beau temps et chaleur

Aucun effet.

[298.] Gel

Lorsqu'il gèle, une formation peut battre en retraite après un combat à travers une rivière principale ou un lac. La formation est traitée comme si elle reculait à travers une rivière secondaire (voir §324). Une formation ne peut jamais **attaquer** à travers une rivière principale ou un lac gelé ; et les ZOC ne s'étendent pas non plus à travers eux.

[299.] Pluie

On ajoute 1 à tous les dés d'artillerie. On ajoute 1 au modificateur de résistance lors d'une poursuite.

[300.] Boue (Pluie/Boue)

On ajoute 2 à tous les dés d'artillerie.

Dans TETE, on réduit les pertes du défenseur dues au combat de 1 par astérisque (pour représenter l'absence

momentanée d'artillerie en attaque). Le réducteur dû à l'astérisque s'applique uniquement au défenseur.

[301.] Neige

On ajoute 1 à tous les dés de combat, y compris les tirs d'artillerie. On ajoute 1 au modificateur de résistance lors d'une poursuite.

(Etape 5 seulement)

TIRS D'ARTILLERIE

[302.] 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 du rapport de forces. Le différentiel de cavalerie peut modifier le dé de l'artillerie. Les unités d'artillerie ne subissent jamais de perte lors d'un tir à moins qu'il n'y ait pas d'autre type d'unités dans l'hex cible du tir.

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

Terrain bloquant

[303.] Un tir d'artillerie est bloqué si une crête ou un bord d'hex complètement couvert de forêt se situe entre l'unité d'artillerie et la formation cible.

(Étapes 6 et 14)

EVALUATION DU RAPPORT DE FORCES SUR LA CRT

[304.] On exprime la comparaison des SP par un ratio entre le total modifié des SP de l'attaquant et celui du défenseur (la force de l'attaquant divisée par la force du défenseur) ; qui est arrondi par valeur inférieure à l'un des rapports de la Table des résultats d'un combat {Trad : **Combat Result Table : CRT** }. Exemple : 13 SP attaquant 5 SP donne 2,6 contre 1. L'arrondir par valeur inférieure en faveur du défenseur donne sur la CRT le rapport de 2 contre 1. On ne peut jamais sous-évaluer ce ratio volontairement.

[305.] La même CRT est utilisée pour les batailles rangées et celles de décrochage. Pour des rapports inférieurs à 1 contre 5, rajouter 1 au dé par unité de rapport en dessous de 1 contre 5. Pour des rapports supérieurs à 6 contre 1, enlever 1 au dé par unité de rapport au dessus de 6 contre 1. Un jet de dé, cependant, ne peut être supérieur à 6 ni inférieur à 0.

SP d'artillerie et rapport de forces

[306.] L'artillerie n'est jamais prise en compte dans le calcul du rapport de forces effectif d'un combat. Si la formation du défenseur est composée exclusivement de SP d'artillerie, elle peut toujours tirer comme une formation d'artillerie, mais elle 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 interarmes, avec de la cavalerie et/ou de l'infanterie. L'artillerie ne subit pas de perte lors d'une bataille rangée à moins d'être seule à défendre dans un hex.

Terrains avec effet

[307.] Certains types de terrains font décaler dans la CRT la colonne du rapport de forces d'un combat. Ces terrains sont appelés terrains avec effet. Lors de l'attaque d'un hex de terrain avec effet, ou à travers un bord d'hex de rivière (quel qu'en soit le type), on cherche le rapport de forces sur la ligne des terrains avec effet (notée « A ») en haut de la CRT. Il n'y a pas d'avantages cumulés pour des hex et des bords d'hex de terrain avec effet.

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

[309.] La Table des effets du terrain établit quels sont les terrains qui ont de l'effet sur les combats. En général, on considère que ceux qui suivent ont de l'effet : unités défendant *à travers un bord d'hex de rivière principale via un pont ; ou bord d'hex de rivière secondaire ; hex de cité, de ville principale ou de ville fortifiée ; tout hex de colline*. Villes et centres urbains ne sont pas des terrains avec effet (les villages n'ont aucun effet).

Montagnes

[310.] La force totale d'une formation qui attaque un hex de montagne ne peut pas dépasser 9 SP. Au moment de déterminer le rapport de forces, il ne faut pas tenir compte des SP au-delà de 9 points. Une unité qui défend un hex en montagne bénéficie d'un terrain avec effet. Lorsqu'on a choisi une poursuite, une formation de 9 SP maximum peut poursuivre. Une unité de cavalerie dans un hex en montagne ne peut pas attaquer, **même si** l'hex défendu n'est pas un hex de montagne ; il n'y a pas de modificateur de poursuite pour de la cavalerie en montagne. De la cavalerie ne peut **pas** attaquer **vers** un hex de montagne.

Effets de la forêt sur les combats

[311.] La force des unités d'infanterie et de cavalerie attaquant **vers** un hex de forêt est réduite : l'infanterie d'un quart ; et la cavalerie de la moitié (arrondi au demi point le plus proche). De l'artillerie dans un hex de forêt ne peut pas tirer ; une unité dans un hex de forêt ne peut pas être la cible d'un tir.

Effets des marais sur les combats

[312.] La force des unités qui attaquent vers—ou à partir de—un hex de marais est réduite de moitié (arrondi à l'unité supérieure). La force de la cavalerie est réduite de moitié quand elle défend dans —ou qu'elle attaque vers ou à partir de—un hex de marais (arrondi à l'unité supérieure).

Effets des autres terrains

[313.] D'autres types de terrains ont de l'effet sur les combats conformément à la Table des effets du terrain {Trad : **Terrain Effect Chart**} [TEC]. Pour les combats, on *ne cumule pas* les multiplicateurs de force dus au terrain. Le défenseur choisit quel effet du terrain il va appliquer, comme indiqué sur la TEC.

(Étapes 7 et 15)

TRAITEMENT D'UNE ATTAQUE

Engager la Vieille Garde

[314.] La force de combat de la Vieille Garde peut toujours -et sans traitement spécial- être incluse dans une formation qui attaque. Cependant, le joueur français peut « engager » la Garde, ce qui signifie qu'il engage l'issue du combat à venir sur la réputation de la Vieille Garde, en mettant en avant les troupes de la vieille Garde dans la formation qui attaque.

[315.] Le joueur français peut décider d'engager la Vieille Garde pendant un round de combat dès que la formation qui attaque comprend au moins 1 SP d'infanterie de la Vieille Garde. Engager la Vieille Garde lors d'une attaque ou d'une contre-attaque modifie le dé de -1 en complément de tous les autres modificateurs

[316.] 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 de la Jeune Garde dans la formation pour encaisser les pertes, les unités de ligne de la formation qui attaque subissent le double des pertes en sus. Une bataille rangée où la Garde est engagée est traitée comme un décrochage et le combat ne se poursuit pas par d'autres rounds (*voir aussi §348*).

Bonus de commandement

[317.] La décision d'ajouter, soustraire ou ignorer ce bonus n'a pas besoin d'être arrêtée avant de voir effectivement le résultat du dé pour ce combat. Alors que ce bonus ne peut pas être utilisé en défense, on peut l'ajouter pour attaquer ou contre-attaquer (*voir §42, 44*).

Retirer les pertes dans l'Organigramme

[318.] On distribue les pertes en SP subies par une formation (quelle qu'en soit la cause) aussi équitablement que possible entre les unités de combat de la formation (*Exception : §316, « Engager la Vieille Garde »*). Lors d'un round de combat (ou lors d'une poursuite), si le camp vaincu n'a pas assez de SP pour encaisser ses propres pertes et est éliminé, on ne demande jamais au camp vainqueur de perdre plus de SP que le camp vaincu.

Partis de cavalerie perdus au combat

[319.] Un parti de cavalerie qui est contraint de battre en retraite, ou qui subit sur la CRT une perte en SP due au combat, est retiré de la carte, et est placé dans l'Organigramme sur le portrait du commandant de la formation amie la plus proche, dans la limite de 9 MP. Pendant le segment d'organisation ami du tour de jeu qui suit, il est mis sur la carte dans la pile du commandant ami le plus proche. Si il n'existe pas une telle formation dans la limite des 9 MP de cavalerie, le parti est retiré et mis dans la réserve des partis de cavalerie.

(Étapes 8 et 16)

RETRAITE

[320.] Quand le résultat d'un combat implique la retraite d'une formation, elle doit se déplacer de la totalité du nombre d'hex indiqué.

[321.] Le chemin de retraite est un chemin d'hex par lesquels passe la formation qui bat en retraite. Ce chemin doit être conforme aux priorités de retraite. Une formation en retraite ne peut pas entrer dans des hex de terrain 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 battre en retraite sur la distance entière, la formation en retraite doit battre en retraite aussi loin que possible ; si la poursuite de l'adversaire est suffisante pour le mener jusque dans l'hex final de cette formation en retraite, cette formation est entièrement éliminée. Une formation en retraite ne peut pas tenter de répulsion pendant son mouvement de retraite.

Priorités de retraite

[322.] Pour le chemin de retraite, les priorités ci-dessous sont données par ordre décroissant. Cette liste régit toute retraite due à un combat ou à une répulsion. Par « priorités décroissantes », on veut dire que celles numérotées les premières priment sur les dernières ; et que celles-ci ne doivent jamais être enfreintes pour satisfaire celles-là. Généralement, après avoir respecté toutes les priorités qui suivent, seul un petit nombre de destinations apparaissent possibles.

- 1) Une formation qui bat en retraite doit le faire du nombre total d'hex demandé. Elle doit terminer son déplacement à une distance de son hex d'origine égale à ce nombre.
- 2) Une formation ne peut pas battre en retraite dans -ou à travers- un même hex durant une partie de la retraite. *Un hex du chemin de retraite ne doit pas être adjacent à plus d'un autre hex déjà traversé par la formation en retraite.*
- 3) Ce chemin ne doit pas traverser de formations amies. Si ce n'est pas possible, alors la formation qui bat en 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 hex en respectant les priorités de retraite, et la formation qui bat en retraite entre alors dans l'hex libéré. Si ce déplacement n'est pas possible à cause d'un terrain bloquant (interdit), il n'a pas lieu. Une unité déplacée peut déplacer d'autres formations, dans une sorte de réaction en chaîne. Des déplacements peuvent empêcher des attaques qui devaient avoir lieu plus tard pendant cette phase des combats (le joueur en phase doit garder cela en tête quand il traite ses attaques). Si, pour l'hex suivant de sa retraite, cette formation doit de nouveau déplacer la même formation ou une autre formation amie, le processus est répété. Retraite et déplacement sont traités hex après hex.
- 4) Si besoin, ce chemin peut comprendre des hex contrôlés par l'ennemi, mais le moins possible. Une poursuite de ce type infligera des pertes *doubles* pour

tous les hex de la poursuite, pas seulement ceux en ZOC.

- 5) On doit battre en retraite en direction de la source de ravitaillement amie active ; et diminuer autant que possible la distance entre la formation qui bat en retraite et cette source de ravitaillement amie.
- 6) Bien que la retraite soit donnée en hex, si plusieurs chemins de retraite sont possibles pour la formation en retraite, c'est celui qui coûterait le moins de MP lors d'un mouvement normal qu'elle doit prendre.

Retraite d'une formation multi hex

[323.] Des commandants dans un même hex battent en retraite toujours ensemble. Des commandants subordonnés ne peuvent pas être laissés sur place en échelon durant une retraite. Les différents commandants d'une formation multi hex ne peuvent pas battre en retraite dans des directions différentes ; ils doivent terminer leur retraite dans des hex adjacents. Le chemin suivi par une formation multi hex est celui du commandant de formation ; les chemins des commandants subordonnés n'ont pas d'importance ; la poursuite suivra le chemin du commandant de formation. La retraite d'une formation multi hex est similaire au mouvement d'une formation multi hex en ceci que tous les commandants commencent et terminent leur retraite en étant adjacents.

Retraite à travers les rivières

[324.] Une formation qui bat en retraite à travers une rivière secondaire sans pont **à la suite d'un combat** perd le double de ses pertes normales de poursuite (comme si elle battait en retraite dans une EZOC) **si** la poursuite est menée au moins jusque dans l'hex adjacent à la rivière. (Toute l'artillerie est éliminée.) L'artillerie ne peut pas battre en retraite à travers une rivière secondaire sans pont. Si les pertes sont déjà doublées pour cause de retraite via une EZOC, la traversée d'une rivière ne les aggrave pas. Une retraite à travers une rivière principale n'est autorisée que via un pont.

Retraite hors de la carte

[325.] Une formation peut battre en retraite hors de la carte s'il n'y pas d'autre chemin de retraite possible. Si la formation qui poursuit lance une poursuite jusque dans l'hex du bord de la carte, la formation qui a battu en retraite hors de la carte est retirée du jeu et capturée (éliminée). Une formation éliminée de cette façon *est effectivement* prise en compte dans la l'évaluation d'une bataille décisive (voir §346).

[326.] Une formation peut se déplacer hors de la carte durant une retraite à la suite d'un combat, si les priorités de retraite l'autorisent (voir §322). La poursuite d'une telle formation en retraite doit se terminer dans l'hex du bord de la carte. Une formation ne peut pas battre en retraite hors de la carte si, à la place, elle peut le faire à travers une EZOC ; ou en déplaçant une unité amie.

[327.] La formation revient sur la carte lors de sa prochaine phase des mouvements dans l'hex du bord de la carte le plus proche qui est libre d'unité ennemie et d'EZOC ; de la

même façon qu'un renfort. La formation doit revenir sur la carte le plus près possible de son point de sortie et, si possible, au plus près de la source de ravitaillement la plus proche.

Retraite dans des villes fortifiées

[328.] Une formation peut stopper sa retraite dans une ville fortifiée, une citadelle ou une source de ravitaillement occupées par des troupes amies, **sans** avoir à déplacer leur garnison, tant que le plafond de la taille d'une pile n'est pas franchi. Elle peut le faire sans qu'on se préoccupe de la profondeur de retraite restant due ; mais, si son arrêt faisait franchir le plafond de la taille d'une pile, elle devrait continuer sa retraite. Une formation qui poursuivrait **ne peut pas** poursuivre dans un hex où il y a une garnison ennemie (voir §344).

Formations adjacentes non engagées

[329.] Si l'attaquant a d'autres formations au contact avec la formation du défenseur, et si celles-ci ne sont engagées avec aucune autre formation ennemie, elles doivent subir la retraite infligée à la formation qui attaque. Elles ne subissent pas de pertes en SP dues à la bataille ou à la poursuite.

Partis de cavalerie : retraites de l'adversaire & poursuite

[330.] Ni les partis de cavalerie ni leurs zones de contrôle n'interfèrent avec la capacité des unités ennemies **de battre en retraite ou de poursuivre** pendant la phase des combats. Une unité peut toujours ne tenir aucun compte d'un parti de cavalerie pendant une retraite ou une poursuite. S'il n'y a pas d'alternative, une unité **peut** battre en retraite à travers un hex occupé seulement par un parti de cavalerie ennemi. (Dans ce cas, le joueur ennemi doit révéler les hex où il y a seulement des partis de cavalerie par lesquels on peut faire passer la retraite). Le parti de cavalerie est déplacé (voir §322.3, « *Priorités de retraite* ») ou éliminé si il ne peut pas être déplacé. A lui seul, un parti de cavalerie ne peut pas lancer une poursuite. Il n'y a pas de poursuite d'un parti éliminé lors d'un combat.

(Etapas 9 et 17)

POURSUITE

[331.] La totalité de la formation victorieuse, ou bien un commandant subordonné de cette formation, peut poursuivre la formation vaincue le long de son chemin de retraite. La formation qui poursuit doit rester sur ce chemin, mais peut s'arrêter sur n'importe lequel de ses hex, sans avoir l'obligation de poursuivre sur toute la profondeur indiquée par la Table de poursuite. Si c'est le commandant de formation qui lance la poursuite, alors des commandants subordonnés peuvent être laissés sur place en échelon tout au long de ce chemin, comme pour un mouvement.

[332.] Une formation peut poursuivre *dans* une EZOC ; mais pas directement depuis une EZOC dans une autre (**on ne tient aucun compte des ZOC en pénétrant** dans le premier hex, celui qui a été évacué par la formation battant

en retraite ; non plus que de la ZOC exercée par une formation qu'on repousse pendant la poursuite).

[333.] La formation qui bat en retraite perd un SP pour chaque hex de poursuite. Si la formation vaincue a battu en retraite de la *totalité* des hex demandés, alors la formation victorieuse ne peut en aucun cas poursuivre jusque dans l'hex occupé par la formation vaincue. Si il est indiqué une profondeur de poursuite supérieure à la profondeur de retraite imposée, la formation victorieuse s'arrête dans l'hex adjacent à la formation vaincue. La formation vaincue perd ensuite un SP en plus par hex supplémentaire de poursuite que n'a pas pu effectuer la formation victorieuse (multiplié par deux si la formation vaincue a traversé une EZOC).

[334.] Si la formation vaincue *n'a pas* battu en retraite de la totalité des hex imposés et si la formation victorieuse bénéficie d'une profondeur de poursuite suffisante pour pénétrer dans l'hex de la formation vaincue, alors la formation victorieuse peut entrer dans cet hex, avec la formation qui a battu en retraite. Dans ce cas, la formation qui bat en retraite est éliminée et la formation qui poursuit termine son mouvement dans cet hex. Même si la Table de poursuite évoque une poursuite plus profonde, on ne peut poursuivre une formation qui bat en retraite au-delà de l'hex où elle a été éliminée.

[335.] Une formation ne peut pas poursuivre au-delà du nombre d'hex donné par la « profondeur de poursuite » dans la Table de poursuite. La poursuite est lancée immédiatement après la retraite, avant qu'une autre attaque ne soit traitée.

[336.] Les pertes de la formation qui bat en retraite sont égales à la profondeur de la poursuite réalisée ; mais elles doivent être au moins égales aux pertes encaissées par le camp qui poursuit. Les unités d'artillerie d'une formation sont les premières à subir des pertes lors d'une poursuite.

Quelles formations peuvent poursuivre

[337.] Une formation n'est jamais obligée de lancer une poursuite. Après la poursuite, la formation victorieuse ne peut pas attaquer de nouveau durant cette phase, même si son avance l'a placée adjacente à des attaques qu'il reste encore à traiter. La totalité de la formation victorieuse peut poursuivre, à l'exception de l'artillerie qui ne peut jamais faire partie d'une formation qui poursuit.

[338.] La formation qui poursuit peut être constituée d'une 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 au moment de la poursuite. On rappelle qu'un général divisionnaire ne peut être créé que pendant la phase du commandement et qu'il doit être déjà présent lors de la bataille pour pouvoir diriger une formation de poursuite, ou prendre le commandement de l'artillerie.

Poursuite multi formations

[339.] Dans le cas où deux formations ennemies non adjacentes perdraient une bataille face à une seule

formation, 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

[340.] Après que le camp victorieux a enlevé ses pertes dues au combat, on se réfère à la Matrice de comparaison d'initiatives pour obtenir le modificateur de résistance. Puis on va sur la Table de poursuite. On y cherche la référence croisée entre l'initiative non modifiée du commandant qui poursuit ; et la profondeur de la retraite (donnée par le résultat du combat). Le résultat obtenu avec un dé modifié est la profondeur permise pour la poursuite.

[341.] Modificateurs du dé de poursuite

- 1) Le modificateur de résistance.
- 2) Quand la formation qui poursuit est composée exclusivement de cavalerie, ou d'éléments de la Garde Impériale (-1). Le commandant qui poursuit avec de la cavalerie ne doit pas nécessairement être un général divisionnaire de cavalerie (*voir « Modificateur d'initiative : différentiel de cavalerie » §178*).
- 3) La formation doit ajouter à son dé de poursuite le nombre de fois où elle a révélé un marqueur de bataille rangée durant cette bataille.

Modificateur de résistance

[342.] On consulte la Matrice de comparaison d'initiatives afin de déterminer le modificateur de résistance pour la formation qui poursuit (en considérant la formation victorieuse comme ayant le commandant « actif »). On cherche la référence croisée entre la profondeur de la retraite et le niveau d'initiative du commandant de formation qui poursuit. C'est avec ce modificateur de résistance qu'on modifie le dé dans la Table de poursuite.

Poursuite maximale

[343.] Une formation ne peut pas poursuivre sur une profondeur supérieure à sa force en SP, quelque soit la profondeur de poursuite indiquée par la Table de poursuite. Exemple : Pour lancer une poursuite sur 8 hex, une formation doit disposer d'au moins 8 SP.

Poursuite vers une ville fortifiée

[344.] Une formation ne peut pas poursuivre dans une ville fortifiée occupée par l'ennemi ou avec une garnison ennemie. Elle doit arrêter sa poursuite sur le premier hex adjacent à la ville fortifiée. Une formation vaincue peut se replier dans une ville fortifiée occupée par des troupes amies sans avoir à déplacer une formation à l'intérieur (*voir §328, «Retraite dans une ville fortifiée »*).

Poursuite et bataille de type arrière-garde en option

[345.] La poursuite qui s'ensuit peut causer un supplément de pertes en SP. Au moment de déterminer la poursuite, pour la référence croisée dans la Table de poursuite avec

son dé de poursuite, le joueur actif n'utilise le résultat du combat que pour la partie exécutée sous forme d' « hex de retraite » (Il peut volontairement réduire la poursuite). Si à la fin de la poursuite les deux formations sont adjacentes, un autre round de bataille s'ensuit (voir §349, « Bataille rangée »).

(Étapes 10 et 18)

AJUSTER LE MORAL

Bataille décisive

[346.] Une bataille peut entraîner le déplacement d'une case du marqueur de l'Etat du moral, si elle remplit les conditions suivantes :

Après une bataille, on détermine les pertes en SP des deux camps (en incluant les pertes dues à la poursuite). Si la formation *vaincue* a perdu plus de 7 SP, le joueur victorieux (résultat non écrit en caractères gras) jette un dé. Si ce dé est inférieur ou égal à l'écart de pertes entre les deux camps, le joueur victorieux ajuste l'Etat du moral d'une case en sa faveur.

Exemple : Si la formation *vaincue* a perdu 10 SP et que la formation qui ne bat pas en retraite en a perdu 7, l'écart est de 3. Le joueur victorieux doit alors faire 3 au dé ou moins pour qu'il s'agisse d'une bataille décisive.

Si la formation ayant battu en retraite n'a pas perdu plus de 7 SP ; ou si c'est la formation n'ayant pas battu en retraite qui a perdu le plus de SP, il n'y a pas d'évolution du moral.

Capture d'une personnalité importante

[347.] Un commandant avec une capacité de commandement de 6 ou plus, **ou** avec un point de bonus, est une personnalité importante. Dès qu'une personnalité importante est capturée, on ajuste l'Etat du moral d'une case en défaveur du camp de la personnalité capturée.

Exception : si jamais Napoléon est capturé, soit le jeu se termine comme une victoire opérationnelle de la Coalition, soit l'Etat du moral est ajusté de deux cases en faveur de la Coalition ; suivant le choix du joueur des coalisés.

Défaite de la Vieille Garde

[348.] A la fin d'une phase des combats où la Vieille Garde a été engagée, et a échoué à remporter ce round du combat, le moral est déplacé d'une case vers la victoire pour la Coalition. Quel que soit le nombre de batailles dans lesquelles la Garde française a été engagée et a échoué pendant une unique phase des combats, l'Etat du moral n'est modifié que d'une seule case par tour de jeu pour cause de défaite de la Vieille Garde. Une victoire de la Vieille Garde lors d'un round de combat n'a pas d'impact sur l'Etat du moral.

(Étapes 11 et 19)

BATAILLE RANGEE

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

[350.] Si la formation vaincue (le résultat écrit en caractères gras) a révélé une bataille rangée, il n'y a pas de retraite et le résultat du combat est le nombre de SP perdus par chaque camp (*exceptions : §316, 358 et Passer outre, ci-dessous*). Si le joueur en phase perd sa *première* attaque, le défenseur – *seulement* après la première attaque – peut « passer outre » un marqueur de bataille rangée du joueur en phase, *si* lui-même avait sélectionné « décrochage » ou « arrière-garde » (voir §292). Lorsqu'on « passe outre avec un décrochage », le camp *victorieux* subit ses pertes sous forme d'une retraite et le *perdant* peut tenter de poursuivre, en subissant le résultat du combat sous forme de pertes en SP. Passer outre ne s'applique que quand l'adversaire a montré le marqueur de bataille rangée.

[351.] Dans une bataille rangée, le joueur qui n'est pas en phase contre-attaque immédiatement avec le plus grand nombre possible de ses survivants qu'on peut constituer en une formation unique. Cette attaque est menée au minimum contre l'hex le plus fort de la formation ennemie, d'où a été lancée l'attaque (au cas où le joueur en phase a utilisé une formation multi hex pour son attaque initiale, voir §262.13). Une formation n'a pas à contre-attaquer si elle n'est pas dans une EZOC ; ou si elle se trouve par rapport à l'ennemi sur l'autre rive d'un bord d'hex de rivière principale. Une formation dans une ville fortifiée ; ou une formation assiégeante qui combat une formation dans une citadelle, ne sont pas obligées de contre-attaquer ou de re-attaquer.

[352.] Le contre-attaquant peut toujours attaquer avec la totalité de sa formation. Les résultats de la contre-attaque n'affectent que le(s) hex(s) effectivement contre-attaqué(s).

[353.] Les commandants subordonnés d'une formation multi hex qui *contre-attaque*, peuvent scinder leurs attaques contre des hex distincts des attaquants initiaux. En d'autres termes, une formation multi hex peut traiter sa contre-attaque contre une formation multi hex comme des attaques séparées, tant qu'aucun hex ne subit plus d'une contre-attaque durant ce round ; et que toutes les parties de la formation qui défendait contre-attaquent (on se souvient que la formation est constituée au moment du combat).

[354.] A la fin de la contre-attaque, si des formations impliquées dans la contre-attaque sont toujours adjacentes à la formation qui avait initié l'attaque d'origine, alors le joueur en phase est obligé de re-attaquer (un nouveau round de bataille). Avant de le faire, les premiers rounds de toutes les batailles rangées simultanées doivent être traités (voir §356).

[355.] Pour commencer le second round, les deux joueurs sélectionnent un marqueur de bataille qui s'appliquera au résultat de la re-attaque à venir. Cette séquence avec attaque, contre-attaque, re-attaque et contre-attaque continue tant que le camp qui est vaincu révèle une bataille rangée. Dès que le camp qui est vaincu révèle un marqueur de décrochage, la bataille est traitée comme une bataille de décrochage.

Batailles rangées simultanées

[356.] Pendant la même phase, si il y a plus d'une bataille à traiter à moins de 8 hex d'un hex où il y a combat, on

résout tous les premiers rounds d'attaque et de contre-attaque avant de passer aux seconds rounds, etc. On utilise les marqueurs fournis pour indiquer le round de combat en cours.

Pertes minimum dues au combat

[357.] Le camp vaincu perd toujours au moins autant de SP que le camp victorieux (*voir §336*).

Bataille rangée : pertes supérieures à la totalité de la formation

[358] Si la formation vaincue n'a pas suffisamment de SP pour encaisser la totalité des pertes impliquées par la CRT, on traite le round comme une bataille de décrochage, quel que soit le marqueur de bataille.

Exemple : Une formation de 6 SP joue une bataille rangée en dépit du fait qu'elle est attaquée par 36 SP. Elle est alors sanctionnée par un résultat du combat supérieur à ses SP. Au lieu d'encaisser ces pertes, la formation vaincue bat en retraite de ce nombre d'hex-là. Le vainqueur peut alors lancer la poursuite.

(Etapes 1 et 12, en option)

DYNAMIQUE DU CHAMP DE BATAILLE

(*Contrôler la bataille*)

[359.] Dans une bataille rangée ou une bataille d'arrière-garde, avant la contre-attaque d'un joueur (ou la re-attaque -c'est-à-dire avant l'étape 12 ; ou avant l'étape 1 du second round), le joueur qui va attaquer jette un dé, modifié par le différentiel de cavalerie. Le joueur en phase ne fait pas ce jet de dé avant son attaque initiale du premier round. La neige annule tout modificateur positif ; et -2 au dé.

[360.] Explication des résultats

Garder le contrôle de la bataille

Si le dé modifié est inférieur à l'initiative de son commandant de formation, le joueur conserve le contrôle de la bataille. Le joueur qui va attaquer peut choisir un des trois résultats qui suivent et le met en oeuvre aussitôt.

Absence d'attaque (rester au contact)

Si le dé modifié est égal à l'initiative du commandant de formation, il ne peut pas attaquer (en restant au contact, *voir « Refus »*). Ses formations restent sur place. L'adversaire peut continuer la bataille rangée en attaquant lors de la contre-attaque qui s'ensuit (ou la re-attaque), dans le cas où il a choisi une bataille rangée (*voir type de bataille « Refus »*).

Obligation de contre-attaquer (ou re-attaquer)

Si le dé modifié est supérieur de 1 à l'initiative du commandant de formation, il doit contre-attaquer (ou re-attaquer). C'est le déroulement normal (comme dans les règles standard).

Sinon, battre en retraite

Si le dé modifié est supérieur de 2 ou plus à l'initiative du commandant de formation, on bat en retraite au lieu d'attaquer. En se basant sur le résultat effectif du combat traité juste auparavant, il n'y a pas de poursuite si l'adversaire ne l'avait pas gagné.

Exemple : Napoléon (initiative de 5) a 2000 cavaliers et son ennemi 4000 (la météo est au beau). Le différentiel de cavalerie est de +2 (= modificateur du dé). Si son dé modifié est un 3 ou un 4 : il garde le contrôle de la bataille ; avec un 5 : il doit se refuser ; un 6 : il doit contre-attaquer ; un 7 ou un 8 : il doit battre en retraite.

IV. MORAL ET VICTOIRE

[361.] Dans chaque jeu, il y a un Etat du moral. Ce registre représente la volonté des nations belligérantes et/ou celle de leurs armées de faire la guerre, et de la soutenir. Le moral est affecté par :

- 1) les batailles décisives (§346)
- 2) la capture de personnalités importantes (§347)
- 3) les défaites de la Vieille Garde française (§348)
- 4) L'occupation de certains objectifs politiques sur la carte tels que des villes (§363).

Effets du moral

[362.] Le niveau du moral définit à la fois la fin de la partie et le vainqueur. Il modifie aussi les dés d'attrition (*voir « Modificateurs du dé d'attrition », §234*).

IV.a. CAPTURE D'OBJECTIFS POLITIQUES

[363.] Les objectifs politiques et la façon dont ils impactent le moral sont définis dans les livrets des règles exclusives.

IV.b. VICTOIRE STRATEGIQUE

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

COMMENT METTRE LE JEU EN PLACE

[365.] On sélectionne un scénario et on le met en place d'après les Synopsis des commandants et ceux des unités. Découper les pions. Tout d'abord aplanir les feuillets. On trie les pions par armée, puis selon les catégories suivantes : les généraux divisionnaires, les autres commandants, les partis de cavalerie, les unités de combat identifiés, les régiments de marche, les marqueurs et les autres pions.

SYNOPSIS DES UNITES ET DES COMMANDANTS

[366.] Pour chaque scénario, le placement initial des unités et des commandants est fourni sur les Synopsis des unités et des commandants. On place toutes les unités et tous les commandants sur leurs Synopsis respectifs avant de transférer les unités sur les Organigrammes ; et les commandants soit sur les Organigrammes, soit sur la carte.

Exception : il n'y a pas de Synopsis des unités et des commandants pour TETE. Le placement initial des unités de combat et des commandants est fourni dans les informations du scénario (*voir les règles exclusives*).

[367.] Les unités de combat sont listées dans les Synopsis des unités, regroupées globalement par corps, ou par « aile ». Sous les colonnes correspondant aux différentes dates de départ des scénarios, on trouve le commandant sur le registre duquel on place l'unité ; et sa propre force. Une unité de combat identifiée avec le nom d'un commandant

est placée sur le registre de ce commandant dans l'Organigramme, pour montrer qu'elle appartient à sa formation. On place les partis de cavalerie – pas plus de 2 par formation réelle (voir §23).

[368.] On place les commandants sur le Synopsis des commandants. Une formation consiste en un commandant sur la carte et au moins une unité sur son registre dans l'Organigramme. Il peut y avoir plus d'un commandant dans une formation, mais il doit être subordonné au commandant de formation. Les commandants subordonnés vont sur le portrait du commandant de formation dans l'Organigramme. On place les unités et les commandants en renfort sur la Chronique des tours de jeu.

ORGANIGRAMMES

[370.] Chaque armée a son propre Organigramme. On le place à côté de la carte. Près du nom du commandant, de son niveau d'initiative, de sa capacité de commandement et de sa valeur de subordination, on trouve son registre des unités subordonnées où on place les unités de combat de sa formation pendant la partie. La force de ces unités et leurs pertes sont enregistrées point après point.

[371.] On place les unités de combat sur les cases numérotées du registre correspondant à leur force indiquée (voir §27, « Organigramme»). Le Synopsis des commandants peut spécifier le nom du commandant de formation ou un hex sur la carte. On place les commandants subordonnés (pour lesquels un commandant de formation est précisé), sur le portrait du commandant pour montrer qu'ils appartiennent à sa formation.

Unités constituées à la fois d'éléments d'infanterie et de cavalerie

[372.] De nombreuses unités combinaient à la fois de l'infanterie et de la cavalerie. On utilise un pion différent pour mesurer la force de chaque arme. Les deux pions ne peuvent *jamais* être placés sur deux registres différents : ils appartiennent à une formation unique.

[373.] La force en cavalerie est indiquée par un « c » au dessus du nom du commandant sur le registre duquel se trouve l'unité. Si l'unité n'a pas de force en cavalerie au départ, on place le pion de cavalerie dans la case « zéro » : on peut utiliser des remplacements en cavalerie pour ajouter des forces à ce pion de cavalerie de l'unité.

[373.] La composante de cavalerie de l'une de ces unités ne peut être affectée à un général divisionnaire de cavalerie que si l'autre composante d'infanterie est éliminée. Sa force pourrait être transférée à une autre unité.

Général divisionnaires

[375.] Une unité de combat qui a un hex de placement initial à part, utilise un général divisionnaire comme commandant. On prend celui de l'arme (infanterie ou cavalerie) et de la désignation qui conviennent.

Exemple (SOA) : Dans le scénario II, Bourcier est mis en place sur le registre du général divisionnaire de cavalerie I, dans l'hex 3439 (voir les *Synopsis des commandants et des unités françaises*).

Combinaison de formations coalisées

[376.] Dans les jeux où les commandants de la Coalition ont des nationalités différentes, un commandant russe ou autrichien peut avoir des unités prussiennes sur son registre, et vice-versa. Néanmoins, pas plus d'une unité sur le registre d'un commandant ne peut être d'une nationalité différente de celle du commandant.

[377.] Pendant la mise en place, des unités peuvent être transférées d'un commandant à un autre dans le même hex si ceci est nécessaire au respect des capacités de commandement.

MARCHES FORCÉES DU SECOND JOUEUR PRÉALABLE AU DÉBUT DE PARTIE

[378.] Lors de la mise en place, les positions des deux forces sont à peu près correctes pour un jour donné ; alors qu'en fait, des formations adverses devraient pouvoir se retrouver lors d'un engagement de rencontre dans un lieu intermédiaire.

[379.] Le second joueur dispose d'une phase de marches forcées qui précède directement le premier tour du joueur d'un scénario –sauf dans SOA. Toutes les restrictions aux marches forcées et leurs conditions d'emploi s'appliquent durant cette phase préalable de marches forcées, en y incluant l'attrition.

[380.] Durant la phase préalable de marches forcées, le deuxième joueur a l'option d'essayer de bouger, uniquement sur initiative, ses forces dans la limite de 2 points de mouvement.

[381.] Toutes les formations du second joueur ont la même limite de 2 MP lors de cette phase préalable de marches forcées.

CONTRIBUTIONS

Conception du jeu : Kevin Zucker.

Développement : Edward Curran, J.A. Nelson, Tom Walczyk, Frank Davis, David C. Isby.

Assistance à la conception : Nicola Prandoni.

Tests : Andrew Blauvelt, Marc Brandsma, Bob Coggins, Terry Gordon, Chris Heizer, Stuart Hendrickson, Mike Jeck, Steve McHenry, Mark Owens, Jason Roach, David Schubert, Joe Willette, Andrew Wright.

Editions des règles : Andrew H. Blauvelt, Nicola Contardi, Chris Janiec, Chris topher Moeller, Mark Owens, Markus Stumptner, Richard Vohlers, Joe Willette, Kevin Zucker.

Contributions aux règles : Chris Janiec, Steven Kosakowski, Mark Owens, Richard G. Simon, Michael Traynor, Richard Vohlers.

Suggestions pour les règles : Carlos Fuentes, Carlos Javier Garcia Guarnizo, Adam Starkweather.

Préparation des règles : Andrew H. Blauvelt, Michael J. Bowen, Mark Owens.

Index : Todd Davis, Jay Olsen.

Remerciements : Ed Wimble, John Wladis.

Edition des règles de campagne : Richard Vohlers.

ANNEXES

I CHOIX DE TRADUCTION

Anglais

Accumulation/ated
Activation by Movement command :
Affecting terrain
Bombardment
Bridge segment
Bridge train
Command phase
Command span :
Concentration mode
Critical battle
To disband a Center of Operations
Dispatch distance
Displace
To drop off
Extended march
To forage
Forage mode
Forage value
Foraging attrition
Force
Hexside
Initiative mouvement
Line of Communication
Major general :
Major personality
To Move
Movement Phase
Multi force hex :
Multi hex force
Mouvement command :
To override
Political feature
Pool
Primary/secondary river/road :
Pursuit battle :
Replacement pool
To resolve an attack
Retreat/pursuit distance
Supply distance
Supply source
Stack / stacking
Strength
To trace a distance
Unemployed leader
Unsubordinate stack :
Vedette

Français

Stock / stocké
Activation par un ordre pour mouvement
Terrain avec effet
tir
segment du génie
attelage de ponts
phase du commandement
Capacité de commandement
mode « regroupé »
bataille décisive
disperser un centre d'opérations
distance d'estafettes
déplacer
laisser sur place en échelon
marche à longues journées
fourrager
mode « fourrager »
potentiel à fourrager
attrition quand on fourrage
formation
bord d'un hex
mouvement sur initiative
ligne de communication
Général divisionnaire
personnalité importante
bouger / se déplacer
phase des mouvements
hex multi formations
formation multi hex
ordre pour mouvement
passer outre
objectif politique
stock / réserve
rivière/route principale/secondaire
bataille de décrochage
Stock des remplacements
traiter une attaque
Profondeur de retraite/poursuite
distance de ravitaillement
source de ravitaillement
Pile de pions
force
tracer/avoir un chemin d'une distance
Commandant inemployé
pile de pions sans lien hiérarchique
parti de cavalerie

II ABBREVIATIONS

CRT Combat Result Table
TEC Terrain Effect Chart
SP Strength Points
AP Administration Points
ZOC Zone of Control
EZOC Enemy ZOC
LOC Line of Communication
S/S Supply Source
MP Mouvement Point
MG Major General
C/O Center of Operations

Table des résultats d'un combat
Table des effets du terrain
Points de force
points d'administration
Zone de Contrôle
ZOC ennemie
Ligne de communication
source de ravitaillement
point de mouvement
général divisionnaire
centre d'opérations

III TABLES ET TABLEAUX

Organization display :	Organigramme
Leader's track :	Registre d'un commandant
Leaders/units Manifest :	Synopsis des commandants/unités
Morale track	Etat du moral
Replacement point (accumulated) track	Stock des points de remplacements
Administrative point (accumulated) track	Stock des points d'administration
Administrative point pool :	Table d'accumulation des AP
Turn Record Track :	Chronique des tours de jeu
Pursuit Table	Table de poursuite
Initiative Comparison Matrix	Matrice de comparaison d'initiatives
Combat Result Table	Table des résultats d'un combat
Terrain Effect Chart	Tableau des effets du terrain
Artillery Fire Table :	Table d'un tir d'artillerie
Cavalery differential modifier :	modificateur : différentiel de cavalerie
Capital "CAP" Morale chart :	Etat du moral de "CAP"
Communications table	Table des communications
Replacement Table :	Tableau des remplacements
Weather table	Table de la météo
March attrition table :	Table d'attrition de marche
Reinforcement schedule	Chronique des renforts
Weather Track	Etat de la Météo
Bridge summary table	Table de synthèse des opérations de génie