

AIGLES DE FRANCE

FALLEN EAGLES: WATERLOO 1815

RISING EAGLES: AUSTERLITZ 1805

LAST EAGLES: LIGNY 1815

LAST EAGLES: QUATRE BRAS 1815



RÈGLES DE LA SÉRIE

Octobre 2022

version 2.3

TABLE DES MATIÈRES

1. Présentation du jeu	3	15. Mouvement initial de dérouté	19
2. Placement, règles spéciales et conditions de victoire	3	16. Phase de dérouté	19
3. Échelle de jeu	3	17. Règles spéciales de cavalerie	20
4. Lecture des règles	3	17.1. Contre-charge	20
5. Description des pions	3	17.2. Retraite de cavalerie avant combat	21
5.1. Unités de combat	3	17.3. Poursuite de cavalerie	21
5.2. Chefs	3	17.4. Attaques préparées de cavalerie	22
5.3. Marqueurs	4	17.5. Fatigue de la cavalerie	23
6. Glossaire	4	17.6. Mise en défense d'urgence contre la cavalerie	23
7. Séquence de jeu	5	17.7. Attaque de flanc de la cavalerie	23
7.1. Phase d'ordres	5	17.8. Cavalerie attaquant conjointement avec de l'infanterie	24
7.2. Phase de détermination du 1 ^{er} joueur	5	18. Règles spéciales	24
7.3. Phase d'activation	5	18.1. Cartes tactiques	24
7.4. Phase de fin de tour	8	19. Moral	25
8. Empilement	8	20. Événements aléatoires spéciaux	25
9. Unité de tête	8	20.1. Événements de tir/mêlée	25
10. Zone de contrôle	9	20.2. Capture ou blessure d'un chef	25
11. Ordres	9	20.3. Effet dû à la capture d'un drapeau	25
11.1. Catégories d'ordres	10	21. Météo	25
11.2. Mouvement indépendant (MI)	11	22. Brouillard de guerre	26
11.3. Capacités spéciales des commandants	11	22.1. Inspection des piles (brouillard de guerre tactique)	26
12. Mouvement	12	22.2. Unités cachées sur la carte (brouillard de guerre stratégique)	26
12.1. Mouvement des unités	12	23. Renforts	27
12.2. ZDC et mouvement	13	23.1. Renforts disponibles	27
13. Combat	14	23.2. Renforts variables	27
13.1. Tirs	14	24. Orientation	28
13.2. Combat de mêlée	17		
14. Retraite et avance après combat	18		
14.1. Retraite	18		
14.2. ZDC et retraite/dérouté	18		
14.3. Avance après combat	19		

Les changements par rapport à la version 2.2 des règles (Quatre Bras 1815) sont surlignés en vert clair.

1. PRÉSENTATION DU JEU

Le système de jeu « *Eagles of France* » permet de recréer les batailles du premier Empire au niveau du bataillon/régiment.

La présente règle s'applique à tous les jeux du système (actuellement « *Waterloo 1815: Fallen Eagles* », « *Austerlitz 1805: Rising Eagles* », « *Ligny 1815: Last Eagles* » et « *Quatre Bras 1815: Last Eagles* »).

2. PLACEMENT, RÈGLES SPÉCIALES ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Voir le *livret de jeu spécifique à la bataille* pour le placement des unités, les règles spéciales et les conditions de victoire. Le terrain varie d'un jeu à l'autre; en conséquence, chaque jeu de la série a sa propre table d'effets du terrain.

3. ÉCHELLE DE JEU

Dans le jeu, 1 point d'effectif représente une centaine d'hommes pour les unités d'infanterie ou de cavalerie et 1 ou 2 canons (selon le calibre) pour les unités d'artillerie. 1 tour de jeu représente 1 heure de temps réel.

Une grille d'hexagones (hex) est imprimée sur la carte. La distance entre 2 centres d'hex correspond environ à 200-250m.

4. LECTURE DES RÈGLES

Les règles sont divisées en sections. Se reporter au glossaire en section 6 pour une explication des termes et acronymes utilisés.

La section 7 présente une séquence de jeu détaillée présentant ainsi les mécanismes principaux du jeu. Les nombres entre crochets [X] renvoient vers la section des règles ainsi indiquée.

Recommandation aux nouveaux joueurs : *une première lecture rapide des règles permet de comprendre la séquence de jeu et les concepts mis en œuvre. Il n'est pas nécessaire de mémoriser d'emblée tous les détails. Durant la partie vous viendrez ponctuellement vous y référer et les relire.*

Nous vous recommandons de lire l'exemple complet présenté à la fin de ces règles afin de bien comprendre les règles et les différents concepts.

Une version informatique des règles au format PDF sont téléchargeables sur le site d'Hexasim : www.hexasim.com.

5. DESCRIPTION DES PIONS

5.1. UNITÉS DE COMBAT

Le jeu comporte 3 types d'unités de combat : infanterie, cavalerie et artillerie. Se reporter à la « *table d'identification des unités* » pour plus de détails.

Les unités de combat appartiennent chacune à une formation identifiable par le bandeau de couleur spécifique imprimé en haut du pion.

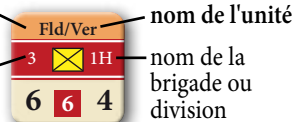
Chaque pion d'unité de **cavalerie** ou d'**infanterie** présente les valeurs chiffrées correspondant à :

- sa taille (exprimée en points d'effectif) ;
- son facteur de qualité (FQ) correspondant à son niveau de moral et d'entraînement ;
- son potentiel de mouvement, exprimé en points de mouvement (PM) et représentant sa capacité à se déplacer sur la carte.

bande de couleur

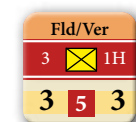
de la formation

nom de la formation



nom de l'unité

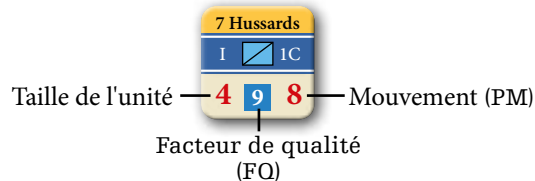
nom de la brigade ou division



face réduite après une perte

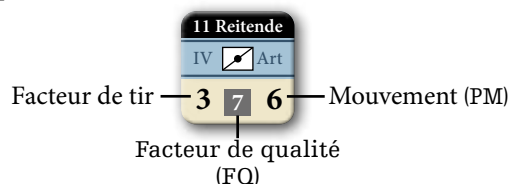
Note : les unités de cavalerie disposent en plus de capacités spéciales et peuvent :

- se déplacer d'une zone de contrôle ennemie (EZDC) vers une autre EZDC [voir 12.2] ;
- contre-charger, retenir avant combat, poursuivre, réaliser une attaque préparée, attaquer de flanc [voir chapitre 17].



Les pions des unités d'**artillerie** présentent :

- un facteur de tir (correspondant à la puissance de feu de la batterie) utilisé pour le tir à distance, mais sans effet lors d'un combat de mêlée ;
- un facteur de qualité (FQ) ;
- une capacité de mouvement.



5.2. CHEFS

Il y a 2 catégories de chefs dans le jeu : les **commandants** et les **officiers**.



Commandant



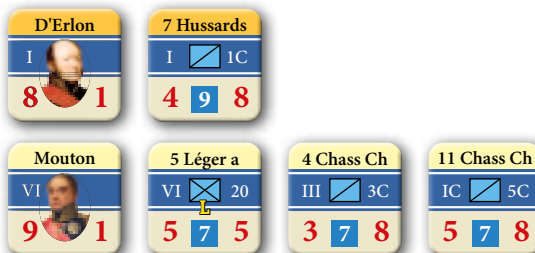
Officier

Les commandants ne sont rattachés à aucune formation. Leurs pions ne présentent donc aucun bandeau supérieur de couleur ni aucun numéro de formation sur la gauche.

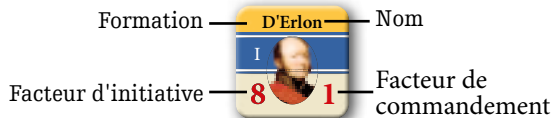


Les officiers sont des chefs rattachés à des formations spécifiques au sein d'une armée.

Exemple : l'illustration ci-dessous montre D'Erlon, le chef du 1^{er} corps français et une unité de sa formation ainsi que Mouton, le chef du VI^{ème} corps français et des unités détachées des III^{ème} corps et I^{er} corps de cavalerie et rattachées au VI^{ème} corps.



Les pions des commandants et des officiers présentent les valeurs chiffrées correspondant à leur initiative et à leur facteur de commandement :



le **facteur d'initiative** est utilisé afin de vérifier si un chef peut être activé lorsqu'il est choisi ;

le **facteur de commandement** est un bonus pour le ralliement et au FQ des unités concernées [voir 9].

Les chefs disposent tous de **10 points de mouvement** (PM) et utilisent les coûts de mouvement de la cavalerie [voir 12].

L'activation d'un commandant permet d'utiliser ses capacités spéciales et de le déplacer.

L'activation d'un officier permet de faire agir les unités de sa formation et de le déplacer.

S'ils sont empilés avec des unités amies activées, les chefs peuvent être " transportés " par eux pendant le mouvement, l'avance, la retraite et la déroute.

Tous les chefs disposent d'une **portée de commandement** de 6 hex (Fallen Eagles et Rising Eagles) ou 8 hex (Last Eagles). Le décompte des hex entre un chef et une unité pour vérifier la portée de commandement ne peut pas passer par un hex occupé par une unité ennemie ; Les EZDC sont en revanche ignorées. La portée de commandement est vérifiée avant chaque déplacement d'un chef.

Les officiers ne peuvent appliquer leur **facteur de commandement** qu'aux unités de leur formation. Les commandants peuvent appliquer leur facteur de commandement à toute unité de leur armée.

Exemple : D'Erlon est empilé avec le 25^{ème} de ligne. Le FQ du 25^{ème} de ligne (7) est alors égal à 8 grâce au bonus apporté par le facteur de commandement de D'Erlon (1).

Une unité ne peut bénéficier en même temps du bonus de son officier de formation et du bonus d'un commandant. Les facteurs de commandement ne sont pas cumulatifs.

Un pion chef n'est jamais éliminé. Si toutes les unités de la formation d'un chef ont été éliminées, ce dernier reste en jeu.

Lorsqu'un chef est blessé (sévérement), tué ou capturé, le marqueur adéquat est placé dessus afin de signaler cette situation [voir 20]. Il est alors considéré comme présentant un nouveau facteur d'initiative de 7 et un facteur de commandement de 0 pour le reste du jeu (remplacement par son état-major et évacuation vers l'arrière dans le cas d'une blessure). Dans tous les cas, le chef peut encore être activé.

Un chef blessé ne peut plus être blessé à nouveau, tué ou capturé par la suite.

5.3. MARQUEURS

Les pions marqueurs sont utilisés pour faciliter le jeu et servir d'aide-mémoire aux joueurs vis-à-vis de différentes situations de leurs unités et formations (i.e. quel chef a été activé, quelle unité a été déroute...). La présence d'un marqueur «Fired» (a tiré) sur un hex peut avoir des conséquences sur le mouvement [voir 12.1].



6. GLOSSAIRE

Note : le but de ce glossaire est de présenter succinctement les termes clés du jeu. Les explications ci-après n'apportent pas tous les détails et exceptions possibles qui sont eux précisés ultérieurement dans les règles. Une référence aux sections des règles concernées est généralement notée.

Activation : une formation doit être activée afin de pouvoir tirer, se déplacer et engager l'ennemi dans un combat de mêlée [voir 7.3.a].

Chefs : il y a deux types de chef dans le Jeu (i) Commandants qui font partie d'une armée, et (ii) Officiers qui sont attachés à une formation au sein d'une armée.

Combat de mêlée : combat rapproché initié par une ou des unité(s) d'infanterie ou de cavalerie contre une ou des unité(s) ennemie(s) adjacente(s) [voir 13.2].

Combat à distance : une unité utilise ses armes à distance sur une période donnée. Il y a trois types de combats à distance dans le jeu, chacun étant réalisé durant un segment spécifique (i) Tir Offensif (durant la phase de Feu Offensif), (ii) Tir Défensif (durant la phase de Feu Défensif) et (iii) Tir d'Opportunité (durant la phase de Tir d'Opportunité et de Contre Charge) [voir 13.1].

Commandant : un chef qui n'est rattaché directement à aucune formation. Il est activé seul et dispose de capacités spéciales [voir 11.3].

Contre-charge : attaque particulière exécutée par la cavalerie du joueur passif et déclenchée par un mouvement ennemi ou une situation de tir d'opportunité [voir 17.1].

Distance de visibilité (DV) : la distance de visibilité est mesurée en hexagones. Sa valeur est indiquée dans le livret de chaque jeu. Pour le calcul de distance de visibilité, on compte l'hexagone d'arrivée mais jamais celui de départ. Une unité ne peut tirer ou repérer un ennemi au-delà de la distance de visibilité.

Déroute initiale : mouvement de 3 hex effectué après avoir raté un TFQ d'un résultat de combat de plus de 2 points. Un marqueur de déroute est alors placé sur l'unité concernée [voir 15].

Éliminé : la plupart des unités ont une capacité de deux pas de pertes. Les unités commencent la partie avec leur maximum de points d'effectif. Retournez le pion lorsqu'une unité perd un pas de perte. Une unité est éliminée lorsqu'elle a perdu ses deux pas de perte ou qu'elle ne peut effectuer un mouvement de retraite ou qu'elle a été mise en déroute et a atteint son hex de ravitaillement. Dans la réalité toutes les forces de l'unité ne sont pas détruites, mais leur valeur de combat n'est plus significative.

Empilement max : représente le nombre maximum de PEM (généralement 30) qui peuvent cohabiter dans un même hex [voir 8].

Encerclé : si un hex cible est attaqué simultanément depuis 2 hex opposés ou depuis 3 hex non consécutifs, il est considéré comme encerclé pour cette attaque [voir 13.2.b].

EZDC/ ZDC : zone de contrôle ennemie / zone de contrôle. La zone de contrôle d'une unité s'étend sur les 6 hex entourant l'unité [exception voir 10].

Facteur de poursuite (FP) : un chiffre qui permet de déterminer si une unité de cavalerie va pouvoir contrôler ou non sa poursuite de l'ennemi [voir 17.3].

Formation : une formation est un groupe d'unités dont les pions ont le même bandeau supérieur de couleur.

Facteur d'initiative : caractéristique d'un chef utilisée par exemple pour déterminer s'il peut être activé lorsqu'on le désigne [voir 7.3].

FQ : facteur de qualité retranscrivant l'efficacité au combat d'une unité (en relation avec son moral, son entraînement, son équipement...). Plus cette valeur est élevée plus l'unité est efficace [voir 5.1].

Facteur de commandement : caractéristique d'un chef retranscrivant son aptitude à améliorer le FQ de l'unité de tête avec laquelle il est empilé ou celui d'une unité en déroute pour un ralliement. [voir 5.2 et 11.3].

Hex de ravitaillement : chaque armée possède un (ou plusieurs) hex spécifique vers lequel les unités effectuant une retraite ou une déroute doivent se diriger.

Infanterie légère : unités d'infanterie entraînées pour le combat en tirailleurs et les tactiques de harcèlement. Leur pion est marqué d'un «L». Elles bénéficient d'un MD de -1 sur la table de tir.

JD : effectuez un jet de deux dés afin de générer un résultat compris entre 2 et 12. Les règles précisent les bonus ou malus de modificateurs (MD).

Joueur actif : le joueur qui vient d'activer une formation.

MD : modificateur au jet de dés. Il s'agit d'une valeur à ajouter ou retrancher au résultat d'un jet de dé(s). En général, plus le résultat d'un jet est petit plus il est favorable. Donc un MD négatif (se retranche du résultat) est considéré comme un bonus et un MD positif (s'ajoute au résultat) est donc considéré comme un malus. Sauf précision, tous les MD sont cumulatifs.

MI : mouvement indépendant. Une unité utilise un mouvement indépendant lorsqu'elle est hors de portée de commandement de son officier de rattachement ou lorsqu'elle tente de se déplacer en ignorant l'ordre en cours pour sa formation [voir 11.2].

Mouvement de déroute (durant la phase de déroute) : toutes les unités sous un marqueur de déroute doivent se déplacer de tout leur potentiel de mouvement vers l'hex de ravitaillement de leur armée au cours de la phase de déroute [voir 16].

Niveau de fin de tour : à l'issue d'une activation ou si un joueur passe, un JD est effectué et son résultat comparé avec le niveau de fin de tour applicable afin de déterminer si le tour prend fin ou non [voir 7.3.j].

Officier : chef d'une formation spécifique [voir 5.2]. Son activation permet d'activer également les unités de sa formation.

Ordre : chaque formation reçoit un ordre (ordre géographique qui influe sur ses mouvements ou une posture de défense) [voir 11].

PE : Point d'effectif : 1 point d'effectif représente une centaine d'hommes pour les unités d'infanterie ou de cavalerie et 1 ou 2 canons (selon le calibre) pour les unités d'artillerie.

PEM : Point d'empilement [voir 8]

Portée de commandement : tous les chefs disposent d'une portée de commandement de 6 hex (Fallen Eagles et Rising Eagles) ou 8 hex (Last Eagles) [voir 5.2]. Pour le calcul de la portée on compte l'hexagone d'arrivée mais jamais celui de départ.

Poursuite : combat spécial additionnel réalisé par la cavalerie suite à une avance après combat [voir 14.3].

Ralliement : tentative d'un chef pour rallier une unité mise en déroute en retirant le marqueur de déroute («Rout») sur elle.

Retraite : déplacement d'un hex à l'issue d'un combat afin de s'éloigner de l'ennemi [voir 14].

TFQ : test du facteur de qualité effectué via un JD. Vérifie si une unité peut effectuer un mouvement indépendant ou si elle reste en ligne pendant un combat [voir 11.2, 13.1.d et 13.2.c].

Tir d'opportunité : tir d'une unité du joueur inactif non ciblée par une mêlée, contre une unité de tête adjacente du joueur actif ayant déclaré un combat de mêlée contre un autre hex ou contre une unité de cavalerie se déplaçant de EZDC en EZDC. [voir 13.1.a].

Unité de tête : unité désignée pour déterminer le FQ d'un empilement [voir 9].

7. SÉQUENCE DE JEU

Un tour de jeu est composé des phases suivantes :

1 / Phase d'ordre : chaque joueur donne ou change les ordres de ses formations en respectant les restrictions indiquées dans les règles d'« Ordres » [voir 11].

2 / Phase de détermination du 1^{er} joueur : chaque joueur effectue un JD afin de déterminer lequel va être actif en premier [voir 7.2].

3 / Phase d'activation : chaque joueur active alternativement une formation (via son officier rattaché) ou un commandant, ou peut passer. L'activation permet d'effectuer des tirs, de se déplacer et d'engager des combats de mêlée. A l'issue de chaque activation ou si le joueur « passe », un JD est effectué afin de vérifier si le tour se termine.

4 / Phase de fin de tour : lorsque le tour se termine et avant d'entamer le tour suivant, un mouvement spécial stratégique est possible sous certaines conditions pour les formations n'ayant pas eu deux activations. Les mouvements de déroute sont effectués. Les conditions de victoire sont également vérifiées si nécessaire.

7.1. PHASE D'ORDRES

En début de jeu chaque formation reçoit un ordre : géographique ou défensif. Ceci est formalisé en plaçant le marqueur d'ordre de la formation dans la zone appropriée de la fiche d'ordre.

Au cours de la phase d'ordre de chaque tour certains marqueurs d'ordre peuvent être changés [voir 11].

7.2. PHASE DE DÉTERMINATION DU 1^{ER} JOUEUR

Chaque camp effectue un JD. Le joueur obtenant le résultat le plus petit (relancer en cas d'égalité) décide du camp bénéficiant de la première activation du tour.

Chaque camp peut décider de jouer une carte d'événement stratégique, si cela est possible [voir *Livret de jeu*].

7.3. PHASE D'ACTIVATION

7.3.a Segment d'activation d'une formation

Les deux camps vont alterner les activations d'un officier ou d'un commandant ou pouvoir passer. Le joueur qui effectue son activation est appelé « joueur actif ».

Le joueur actif décide s'il souhaite :

- ▶ Passer
 - Si le joueur actif passe, effectuez directement le segment de vérification de fin de tour [voir 7.3.j].
 - Si les 2 joueurs passent chacun 2 fois successivement (donc 4 passes successives), le tour prend fin automatiquement et on procède à la phase de fin de tour [voir 7.4].
- ▶ Activer un officier ou un commandant

Aucun officier ou commandant ne peut être activé plus de **2 fois** par tour.

Le même officier ou commandant ne peut être activé **2 fois de suite** par un joueur **sans avoir passé entre les 2 activations** (s'il n'y a pas d'autre choix le joueur est obligé de passer entre 2 activations du même chef). **Exception** : 11.3 et 18.1.

Les officiers et leur formation ainsi que les commandants doivent être activés pour entrer sur la carte en tant que renfort.

Effectuez un JD pour activer l'officier ou le commandant choisi. Le résultat doit être inférieur ou égal à l'initiative du chef pour permettre l'activation :

- si le test réussit, placer un marqueur «1» ou «2» sur le chef, suivant qu'il s'agit de la 1^{ère} ou 2^{ème} activation réussie de ce chef. Passez ensuite au segment suivant ;
- si le test est un échec, **le joueur actif peut passer ou choisir un autre chef pour lequel il devra également effectuer un JD afin de confirmer l'activation**. Un échec d'activation ne compte pas pour la limite de deux activations (ou la limite de deux activation consécutives) .
- si tous les chefs restant d'un joueur ont raté leur JD d'initiative pour ce segment, le joueur actif doit passer et réaliser immédiatement un test de fin de tour.

Pour chaque activation réussie suite au JD, le joueur actif :

- réalise toutes les actions autorisées avec tout ou partie des unités de la formation de rattachement de l'officier activé ou réalise l'une des actions spéciales du commandant activé.
- peut jouer (y compris le joueur non actif) une carte d'événement tactique à n'importe quel moment de l'activation si les conditions d'utilisation sont réunies [voir 18.1] ; (le joueur passif peut aussi jouer une carte tactique).
- après avoir terminé toutes les actions qu'il souhaite pour ses unités activées, achève son activation en effectuant un JD de test de fin de tour.

Cette séquence est répétée alternativement par les deux camps jusqu'à ce que :

- tous les officiers et les commandants des 2 camps aient été activés 2 fois.
- les 2 joueurs décident tous les deux de passer 2 fois successivement (donc 4 passes successives).
- un JD de fin de tour soit supérieur au niveau de fin de tour, le marqueur étant sur sa face « turn finishing » (tour finissant) [voir 7.3j].

Le tour prend alors fin et on passe à la phase de fin de tour [voir 7.4].

Exemple : le joueur de la coalition vient de terminer une phase d'activation avec Picton. C'est maintenant au joueur français d'être actif. Tous les chefs français ont déjà été activés 2 fois (ils ont tous sur leurs pions un marqueur «2») sauf D'Erlon qui n'a pas encore été activé durant ce tour, plus Mouton et Drouot qui n'ont été activés qu'une seule fois. La précédente activation française (juste avant l'activation de Picton pour la coalition) a concerné la formation Drouot.

Le joueur français décide de tenter l'activation du corps de D'Erlon. Le joueur effectue un JD et obtient un 9 alors que D'Erlon dispose d'une initiative de 8. Le test d'activation est un échec et le joueur doit choisir un autre chef ou passer. Il ne peut choisir Drouot qui est le dernier chef français à avoir été activé avec succès. Il tente donc d'activer Mouton et obtient un 4 à son JD pour une initiative de 9 de cet officier. L'activation de Mouton est donc réussie, ce chef est donc activé pour la 2^{ème} fois du tour. Le joueur place un marqueur «2» sur le pion de Mouton et toutes les unités de sa formation sont activées et peuvent commencer par un segment de tir offensif.

7.3.b Segment de tir offensif

Toutes les unités d'infanterie et d'artillerie de la formation activée peuvent effectuer un tir contre les unités ennemies à portée [voir 13.1 et table de tir].

Placez un marqueur «Fired» (a fait feu) dans chaque hex où des unités ont effectué un tir offensif. Le marqueur «Fired» ne bouge pas même si l'unité qui a tiré se déplace. Le marqueur reste sur la carte jusqu'à la fin du segment suivant de mouvement. 3 PM additionnels doivent être dépensés pour toute unité souhaitant quitter un hex comportant un marqueur «Fired». Cette pénalité s'applique tout autant aux unités qui ont tiré depuis cet hex qu'à celles qui y passeraient pendant leur mouvement.

Note : cette pénalité liée au marqueur «Fired» retranscrit la perte de temps nécessaire à une unité pour faire feu ainsi que pour les unités derrière qui sont alors obligées d'attendre.

7.3.c Segment de mouvement

Toutes les unités de la formation activée peuvent se déplacer [voir 12].

Les unités commandées obéissant à l'ordre de la formation se déplacent en premier puis viennent ensuite les unités tentant un mouvement indépendant.

- **Mouvement d'unités commandées** : toutes les unités appartenant à la formation activée et à portée de commandement de leur officier [voir 5.2] avant tout mouvement, peuvent se **déplacer de leur capacité totale en PM** tout en se conformant à l'ordre donné à leur formation [voir 11.1]. Elles ne sont pas obligées de rester à portée de leur chef de formation.
- **Mouvement indépendant d'unités non commandées** : les unités qui ne sont pas à portée de commandement de leur officier de formation au début de leur mouvement sont considérées « non commandées ». Ces unités doivent effectuer un TFQ pour se déplacer. Effectuer un JD pour chaque pile non commandée souhaitant se déplacer. Si le résultat est inférieur ou égal à la plus petite valeur de FQ des unités de la formation dans la pile, **alors ces dernières peuvent se déplacer de la moitié de leur capacité en PM (arrondi à l'entier supérieur)**. Si le résultat est supérieur, les unités concernées ne peuvent se déplacer que d'un hex dans n'importe quelle direction.
- **Mouvement indépendant volontaire** : les unités ou les piles d'unités qui sont à portée de commandement de leur officier, mais qui souhaitent se déplacer sans tenir compte de l'ordre donné à leur formation doivent suivre la même procédure de TFQ que les unités non commandées.

A l'issue des mouvements de la formation retirer les marqueurs «Fired».

Dans tous les cas, chaque unité activée peut se déplacer d'au moins un hex dans n'importe quelle direction (**sauf** dans le cas des contraintes de terrain infranchissable ainsi que des limites d'empilement).

7.3.d Segment de déclaration des combats de mêlée

Le joueur actif déclare quels hex seront attaqués et par quelles piles attaquantes adjacentes.

Seules les unités activées d'infanterie ou de cavalerie peuvent attaquer en mêlée ; chaque pile attaquante doit donc en contenir au moins une.

Placez un marqueur «Melee declaration» sur chaque pile attaquante en pointant la flèche vers l'hex attaqué.

Un hex peut être attaqué à partir de plusieurs hex, mais chaque unité ou pile d'unités ne peut attaquer qu'un seul hex.

Chaque hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par segment de combat de mêlée. Deux hex ne peuvent pas être attaqués par la(es) même(s) unité(s) [voir 13.2].

7.3.e Segment de retraite de cavalerie avant combat

Une pile exclusivement composée d'unités de cavalerie ou d'artillerie à cheval non mises en déroute ainsi que tous les chefs, peuvent effectuer une retraite avant combat si elle est exclusivement attaquée par des piles **comprenant de l'infanterie** [voir 17.2].

7.3.f Segment de tir d'opportunité et de contre-charge

Toute unité ou pile d'unités du joueur non actif adjacente à une unité ou une pile ennemie sous un marqueur «Melee declaration» et qui n'est pas elle-même la cible d'une attaque de mêlée peut réaliser UN tir d'opportunité (pour l'infanterie ou l'artillerie) ou UNE contre-charge (pour la cavalerie). Si une pile est éligible à chacune de ces possibilités, le joueur ne peut en choisir qu'une. S'il y a plus d'une unité ou pile du joueur non actif éligible, elles peuvent être combinées en un seul tir d'opportunité ou en une seule contre-charge. Les tirs d'opportunité et les contre-charges sont résolus immédiatement [voir 13.1 et 17.1].

Note : le Tir d'Opportunité est différent du Tir Défensif.

7.3.g Segment de tir défensif

Toute pile non-active (contenant infanterie et/ou artillerie) ciblée par une attaque de mêlée peut tirer sur l'unité de tête d'une pile adjacente désignée pour l'attaquer. Une pile ne peut en aucun cas effectuer un tir défensif contre une unité de tête non active ou sans marqueur «Melee declaration» ou qui prend pour cible un autre hex.

Se reporter à [13.1] pour les restrictions et la procédure de résolution.

Si toutes les piles ayant déclaré une attaque de mêlée contre un hex ont été éliminées, mises en déroute, ou ont retraité ou que l'unité de tête de la pile attaquante a été éliminée du fait des tirs d'opportunités ou contre charges, la pile de l'hex ciblé ne peut tirer sur aucun autre ennemi.

7.3.h Segment de résolution des combats de mêlée

Les combats de mêlée sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Pour qu'un combat de mêlée soit encore valide au moment de la résolution il faut que l'unité de tête d'une pile attaquante ait survécu et passé avec succès tous les TFQ résultant des tirs d'opportunité et défensifs.

Le joueur actif peut choisir de ne pas résoudre un combat de mêlée pourtant déclaré et toujours valide.

Une pile attaquante peut changer d'unité de tête si celle initialement désignée a été réduite par les tirs d'opportunité ou défensifs.

Se reporter à la procédure de résolution des combats de mêlée en [13.2].

Retirer tous les marqueurs «Melee declaration» à l'issue du segment de résolution des combats de mêlée.

7.3.i Segment de poursuite de cavalerie

Les unités de cavalerie qui sont parvenues à avancer dans l'hex attaqué suite à un combat de mêlée et qui sont adjacentes à des piles ennemies doivent passer un test de poursuite.

L'unité de cavalerie concernée ou l'unité de tête (dans le cas d'une pile), effectue un JD (modifié par la présence éventuelle dans l'hex d'un chef activé).

- si le résultat du JD est inférieur ou égal au facteur de poursuite (FP) de l'unité de tête, toutes les unités de cavalerie qui ont avancé PEUVENT exécuter un combat de poursuite si cela est possible ;
- si le résultat du JD est supérieur au FP, toutes les unités de cavalerie qui ont avancé DOIVENT exécuter un combat de poursuite si cela est possible.

Un combat de poursuite est un nouveau combat de mêlée entre l'hex des unités de cavalerie avançant et un hex ennemi adjacent au choix de la cavalerie.

Placer à nouveau un marqueur «Melee declaration» et effectuer les tirs d'opportunité et défensifs avant de résoudre le combat de mêlée selon la procédure normale.

Si plusieurs hex sont concernés par des poursuites de cavalerie, l'ordre de résolution des combats de poursuite est choisi par le joueur actif.

Quel que soit le résultat obtenu, une poursuite de cavalerie ne peut engendrer une nouvelle poursuite.

7.3.j Segment de vérification de fin de tour

L'activation d'un commandant ou d'un officier terminée ou si le joueur a passé, un test de fin de tour doit être effectué afin de déterminer si une autre activation peut avoir lieu.

Deux états indiqués sur le marqueur de tour sont possibles pour le tour de jeu en cours : Starting (débutant), Finishing (se terminant).

Au début du tour, celui-ci est «Starting». Ceci est symbolisé en plaçant le marqueur de tour avec sa face «Starting» visible.

2 niveaux de fin de tour sont précisés pour chaque tour. Ils sont inscrits sur le compte-tours et dans les instructions particulières des scénarios.

Le 1^{er} niveau de fin de tour est utilisé lorsque le tour est en statut «Starting». Le 2^{ème} niveau de fin de tour est utilisé lorsque le statut du tour est «Finishing».

Test de fin de tour : un JD est effectué par le joueur actif.

Si le résultat du JD est inférieur ou égal au niveau actuel de fin de tour (correspondant au statut actuel du tour) le tour se poursuit normalement, le joueur non actif devient actif et peut activer un chef ou choisir de passer.

Si le résultat du JD est supérieur au niveau actuel de fin de tour alors :

- si le statut du tour est «Starting», il passe à «Finishing» (le marqueur de tour est retourné face «Finishing» visible) et le tour se poursuit normalement, le joueur non actif devient actif et peut activer un chef ou choisir de passer ;
- si le statut du tour est «Finishing» le tour se termine, passer directement à la phase de fin de tour.

Exemple : lors du tour de 12h (midi) les 2 niveaux de fin de tour sont 10 et 9. A l'issue de la première activation le joueur Français effectue le test de fin de tour et obtient un 10. Ce n'est pas supérieur à la valeur de fin de tour en cours donc les activations peuvent se poursuivre. Après plusieurs activations conclues par des résultats aux tests de fin de tour toujours inférieurs à 10, un joueur obtient un résultat de 11. Le marqueur de tour est retourné sur sa face «Finishing». Les activations peuvent se poursuivre, mais à partir de ce moment le niveau de fin de tour passe à 9. Le tour se terminera si un joueur obtient un résultat de 10 ou plus lors d'un prochain test de fin de tour.

Si l'un des joueurs a déjà activé 2 fois tous ses chefs il est obligé de passer lors des activations suivantes de son camp et les 2 niveaux de fin de tour sont diminués de 4* jusqu'à la fin du tour en cours. Le 2^{ème} joueur poursuit normalement ses activations. La fin de tour survient lorsqu'il a lui aussi activé 2 fois tous ses chefs, décidé de passer 2 fois de suite ou par le résultat d'un test de fin de tour tenant compte de la réduction de 4* (*: 1 dans Last Eagles).

7.4. PHASE DE FIN DE TOUR

7.4.a Segment de mouvement stratégique

Tout officier n'ayant pas été activé 2 fois lors du tour (on ne compte pas les activations directes par un commandant) peut se déplacer ainsi que toutes les unités de sa formation à portée de commandement en respectant l'ordre de la formation. Ce mouvement n'est possible que si l'ensemble des unités de la formation débutent et effectuent leur mouvement à plus de 4 hex d'une unité ennemie. Il n'y a pas de mouvement indépendant pendant cette phase. Si une unité d'une formation est à 4 hex ou moins d'une unité ennemie, aucune des unités de la formation ne peut être déplacée.

Même si un officier n'a pas été activé une seule fois ce tour-ci, il ne pourra prétendre qu'à un seul mouvement stratégique.

Les deux camps alternent les mouvements stratégiques formation par formation en commençant par le joueur Français.

7.4.b Segment de mouvement de déroute

Les unités en déroute des 2 camps (à commencer par les unités françaises) doivent utiliser tout leur potentiel de mouvement en direction de leur hex de ravitaillement [voir 16 et instructions spéciales des scénarios].

Si une unité en déroute parvient à rejoindre l'hex de ravitaillement de son camp, elle est éliminée, mais rapporte seulement 50% de sa valeur en points de victoire à l'adversaire.

7.4.c Segment final

Vérifiez si les conditions de victoire ont été atteintes par l'un ou l'autre camp.

Retirez tous les marqueurs d'activation.

Vérifiez le niveau de démoralisation des formations.

Déplacez le marqueur de tour sur la case du tour suivant et le retourner sur sa face «Starting».

8. EMPILEMENT

Le nombre d'unités de combat amies qui peuvent s'empiler dans un hex dépend de leur valeur d'empilement :

- chaque point d'effectif d'une unité d'infanterie compte pour 1 point d'empilement ;
- chaque point d'effectif d'une unité de cavalerie ou d'artillerie compte pour 2 points d'empilement.

Un maximum de 30 points d'empilement (PEM) peut être regroupé dans un même hex.

Exception : sans tenir compte de la limite d'empilement ci-dessus, 2 unités de combat de la même formation et une unité d'artillerie de n'importe quelle formation peuvent toujours être empilées dans un hex.

Exception : quel soit le nombre de PEM, un maximum de 5 unités de combat peuvent s'empiler dans un hex.

Les chefs et les marqueurs ne sont pas pris en compte dans la limite d'empilement.

Exemples : le Coalisé (anglo-allié) peut empiler Fld/Bremen (5 PEM), Fld/Osna (6 PEM), le 2 Light (4 PEM) et le 5 Line (5 PEM) avec la batterie Lloyd (10 PEM) ceci donne un total de 30 PEM.

Le Coalisé (prussien) peut empiler le 2 Neu Ldw (24 PEM) avec le 18 d'infanterie (12 PEM) et le 13 Art (12 PEM) pour un total de 48 PEM ce qui reste autorisé par la possibilité d'empiler 2 unités de la même formation et une unité d'artillerie d'une formation quelconque.

Le Français peut empiler dans le même hex les unités d'artillerie 5/Gd, 6/Gd et le 11/6 (2 unités d'artillerie de la Garde et une unité d'artillerie du 1^{er} corps) car cela reste également autorisé par la limitation à 2 unités de la même formation et une unité d'artillerie d'une formation quelconque.

L'empilement est vérifié à l'issue du mouvement et des retraites/avances après combat de chaque unité ou pile. Ainsi, une unité peut se déplacer ou effectuer une retraite via un hex déjà en limite d'empilement sans s'y arrêter.

Une unité en déroute ou en retraite qui ne peut achever son mouvement obligatoire sans enfreindre les règles d'empilement est autorisée à poursuivre son mouvement plus loin jusqu'à un hex final valide.

Ordre d'empilement : les unités d'artillerie doivent être placées au sommet de la pile (par commodité les chefs peuvent être placés sur les unités d'artillerie). L'unité de combat la plus en haut de la pile qui n'est pas une unité d'artillerie est désignée comme l'unité de tête [voir 9]. Les autres unités peuvent ensuite être empilées en dessous dans n'importe quel ordre.

Pénalité de mixité des formations : lorsque des unités d'infanterie et/ou de cavalerie de différentes formations sont empilées dans un même hex, un MD de +1 est appliqué au JD pour une attaque en mêlée ou un MD de -1 si l'hex est attaqué en mêlée. Il n'y a pas de pénalité pour les tirs.

Empilement et combat :

Un maximum de 20 PE peut être comptabilisé par hex qui attaque un hex de terrain non découvert ou depuis un hex de terrain non découvert ou en défense dans un hex de terrain non découvert [voir 13.2.b].

Un maximum de 3 PE d'artillerie peut tirer depuis un hex de terrain autre que découvert [voir 13.1].

9. UNITÉ DE TÊTE

Quand plusieurs unités de combat sont empilées dans le même hex, leur propriétaire choisit parmi elles une unité de tête. S'il y a plus d'une pile active dans un combat, le joueur propriétaire choisit une unité de tête parmi elles pour servir d'unité de tête "globale" pour ce combat.

L'unité de tête doit subir en priorité les pertes dues à un tir et son FQ détermine celui de la pile entière. De plus, sauf indication contraire, l'Unité de Tête détermine le MD de combat sur la Table des Effets de Terrain.

Une unité d'artillerie ne peut être choisie comme unité de tête si une unité de cavalerie ou d'infanterie est présente dans la pile.

Un chef ne peut pas être choisi comme unité de tête – n'étant pas une unité de combat lui-même.

L'unité de tête doit être placée au-dessus de toutes les autres unités de la pile (chef et artillerie non-compris). Ainsi dans le cas d'une pile mélangeant artillerie et cavalerie/ infanterie, la première unité d'infanterie ou de cavalerie au-dessous de l'artillerie est considérée comme l'unité de tête.

L'unité de tête peut être changée à n'importe quel moment du segment de tir offensif ou du segment de mouvement ou après un recul/avance après combat.

Toute pile des deux camps peut sélectionner une nouvelle unité de tête lorsque l'unité de tête actuelle subit un pas de perte et doit le faire si elle est éliminée.

Influence d'un chef sur l'unité de tête : tous les chefs disposent d'un facteur de commandement qui peut être utilisé pour améliorer le FQ de l'unité de tête de la pile avec laquelle ils sont empilés. Un leader doit être déclaré « engagé » dans le combat de mêlée pour pouvoir affecter le MD de résolution de ce combat [voir 13.2].

Les officiers peuvent améliorer le FQ d'une unité de leur formation. Les commandants peuvent améliorer le FQ d'une unité de leur armée.

Ce bonus n'est pas cumulatif. Si un officier et son/ses commandants d'armée sont empilés ensemble et sont donc chacun éligible pour donner leur bonus au FQ de l'unité de tête de la pile, un seul pourra effectivement modifier le FQ de l'unité de tête, au choix du joueur.

Pénalité due au mélange cavalerie/infanterie : lorsque les 2 types d'unités sont empilés dans un même hex, le FQ de l'unité de tête ne peut être supérieur au FQ le plus élevé parmi les unités de l'autre type.

Exemple : une pile comprend des unités de cavalerie de FQ 10 et 9 ainsi que des unités d'infanterie de FQ 7 et 6. Si l'une des unités de cavalerie est choisie comme unité de tête le FQ pris en compte pour la pile ne peut dépasser 7 (valeur max des FQ d'infanterie). Bien sûr, si l'unité d'infanterie de FQ 6 est choisie comme unité de tête, le FQ pris en compte pour la pile reste 6.

Note : mélanger cavalerie et infanterie dans un même hex n'est pas interdit, mais n'est pas forcément conseillé au vu des désavantages.

Une pile ne peut déclarer de combat de mêlée que si son unité de tête est une unité de cavalerie ou d'infanterie active.

Si des unités activées et non activées se retrouvent empilées ensemble à l'issue d'un mouvement, l'ordre dans la pile peut être librement réarrangé à la fin de la phase de mouvement. Pour pouvoir attaquer un hex adjacent, l'unité de tête doit appartenir à une formation activée.

Les unités non activées du joueur actif sont immunisées aux tirs défensifs et d'opportunité effectués contre les unités activées qui viennent de s'empiler avec elles, sauf pour les résultats de retraite ou déroute. De même, les unités non activées ne participent pas à une mêlée déclenchée depuis leur hex par des unités activées empilées, mais doivent partager un éventuel résultat de retraite ou de déroute.

Note : la plupart du temps l'unité de tête choisie est celle disposant du FQ le plus élevé car cela diminue les probabilités d'une déroute des unités de l'hex.

10. ZONE DE CONTRÔLE

Seules les unités de combat (infanterie, artillerie et cavalerie) qui n'ont pas été mises en déroute disposent d'une zone de contrôle (ZdC). Les chefs et les marqueurs de jeu n'en possèdent pas.

La ZdC d'une unité s'étend aux 6 hex adjacents, mais certains terrains peuvent l'annuler :

- Une ZdC de cavalerie ne peut s'étendre dans un hex où le terrain leur interdit d'entrer **ou dans les bois**.
- Aucune ZdC ne peut s'étendre à un hex de ville/village, de ferme fortifiée, de grand bâtiment ni au travers d'un bord d'hex entre 2 hex de forêt.

Exemples : le 29^{ème} de ligne dans l'hex 2629 étend sa ZdC aux hex 2628, 2528 et 2529, mais pas aux hex 2728 et 2630 en raison du bord d'hex de forêt ni à l'hex 2729 à cause de la ferme fortifiée dans Fichermont.



Le 7^{ème} Hussards dans l'hex 2532 étend sa ZdC aux hex 2632, 2633, 2531, 2432 et 2433, mais pas à l'hex 2533 qui est un hex de forêt. Si une unité d'infanterie était à la place du 7^{ème} Hussards sa ZdC s'étendrait en 2533.

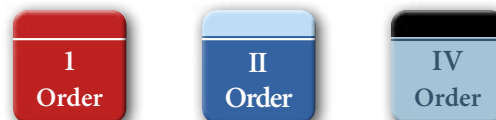


Une ZdC influence le mouvement [voir 12.2] et les retraites [voir 14.2].

11. ORDRES

Les ordres sont donnés aux formations via les fiches de regroupement des ordres et les marqueurs d'ordre (il y a un marqueur d'ordre par formation ainsi que 5 leurres par camp).

Note : les ordres simulent une contrainte de mouvement global donnée par le commandant en chef. Le choix d'attaquer ou de tirer est laissé au niveau de la formation.



En début de partie, immédiatement après la mise en place, chaque joueur assigne secrètement un ordre à chacune de ses formations. Cela peut être un objectif géographique ou l'adoption d'une position défensive.

Le marqueur de chaque formation est placé face cachée dans la case appropriée de la fiche des ordres.

Au cours de chaque phase d'ordre suivante, chaque camp peut procéder à un nombre limité de changements d'ordres pour le tour.

Voir le livret de jeu pour les règles spécifiques sur le nombre de changements d'ordres disponibles pour chaque camp.

Les marqueurs d'ordre sont révélés lorsque :

- une unité de la formation se déplace de plus d'un hex alors qu'elle se trouve dans un rayon de 4 hex d'une unité ennemie ;
- OU une unité de la formation signale une posture défensive au cours d'un combat [voir 11.1.b]

Chaque joueur dispose de 5 marqueurs d'ordre « leurre » (drapeaux) qui sont placés en début de jeu et peuvent être déplacés gratuitement d'une case ordre à l'autre lorsque les ordres sont changés.

Lorsqu'un marqueur d'ordre de formation révélé est déplacé sur une nouvelle case d'ordre il peut être retourné face cachée à nouveau.



Les ordres ne s'appliquent pas aux chefs, qui peuvent se déplacer librement (ils disposent de 10 points de mouvement) lorsqu'ils sont activés.

Les ordres pour une formation s'appliquent à toutes les unités de combat de la formation qui sont à portée de commandement de leur officier (les autres unités ne peuvent réaliser qu'un mouvement indépendant et sont considérées sans ordre).

Ordres à longue portée : Toute formation entrant dans la carte en tant que renfort ou utilisant encore le brouillard de guerre stratégique peut recevoir un ordre «à longue portée» à la place d'un ordre normal. Les ordres à longue portée ne sont soumis à aucune limitation de distance et peuvent être placés n'importe où sur la carte. Cependant, une formation ne peut continuer à utiliser un ordre à longue portée que si elle se déplace sur des hexes de routes (pas de chemins). Dès que une unité de la formation quitte la route ou est déployée, l'ordre à longue distance est supprimé s'il ne se trouve pas dans un rayon de 15 hexes du leader de la formation à ce moment-là (la formation serait alors considérée sans ordre, jusqu'à ce qu'un nouvel ordre soit donné).

11.1. CATÉGORIES D'ORDRES

11.1.a Ordre d'objectif géographique

Chaque ordre géographique de la fiche de regroupement des ordres indique la position spécifique d'une ville ou village ou d'un croisement de routes.

Afin de donner un ordre géographique à une formation particulière, l'officier doit être dans un rayon de 15 hex de l'objectif lorsque l'ordre est transmis. Si ce n'est pas le cas, un objectif intermédiaire doit d'abord être choisi.

Une unité de la formation à portée de commandement de son officier au début de son mouvement peut :

- a) Se conformer à l'ordre donné et bouger dans la limite de son potentiel de mouvement. Dans ce cas elle doit achever son mouvement plus proche ou à la même distance de l'objectif qu'au début du mouvement. La distance est mesurée en hex;

Exception : toutes les unités d'une formation peuvent bouger librement si elles restent dans un rayon de 3 hex de distance de leur objectif. De plus, une unité rentrant sur la carte en renfort est toujours considérée dans le rayon de commandement de son chef.

- b) Tenter de se déplacer de plus d'un hex sans se conformer à l'ordre reçu. Dans ce cas elle doit tenter de réaliser un mouvement indépendant [voir 11.2] ;
- c) Se déplacer d'un seul hex dans n'importe quelle direction.

Une unité de la formation qui n'est pas à portée de commandement ne peut se conformer à l'ordre donné et doit tenter un mouvement indépendant si elle souhaite se déplacer de plus d'un hex.

Un ordre géographique n'a aucune influence sur la capacité de combat ou de tir (il est possible d'attaquer durant tout le cheminement menant à l'objectif. Rester sur place est également possible car cela n'est pas considéré comme «s'éloigner»).



Exemple : le 1^{er} corps français reçoit l'ordre de se déplacer vers Papelotte (2925). Le 25^{ème} de ligne est dans l'hex 2624, à 3 hex de son objectif. Il peut donc se déplacer librement en se rapprochant de Papelotte (et rejoindre par exemple 3026 ce qui est considéré comme un rapprochement), ou peut également se déplacer jusqu'en 2922, 3023 ou 2627 ce qui le maintient à 3 hex de distance de Papelotte (maintien de la distance initiale par rapport à l'objectif). Toutefois il doit effectuer un test pour un mouvement indépendant s'il souhaite par exemple terminer son mouvement en 2525, à 4 hex de distance de Papelotte. Il peut passer en 2525 et terminer son mouvement dans un hex autorisé (2625, 2525, 2526 et terminer en 2627) ce qui est compatible avec l'ordre géographique donné. Dans tous les cas le 25^{ème} peut se rendre en 2623, 2523, 2524 car cela correspond à un déplacement d'un hex.

11.1.b Ordre de défense

Les unités d'infanterie et d'artillerie d'une formation en ordre de défense dans le rayon de commandement de leur officier ne peuvent se déplacer de plus d'un hex dans n'importe quelle direction. Pour conserver cet ordre de défense, elles ne peuvent pas déclarer d'attaque en mêlée, mais peuvent tirer.

Une unité de cavalerie ennemie qui attaque une unité d'infanterie de tête amie ayant reçu un ordre de défense ne bénéficie pas du MD de -1 pour l'attaque d'une unité d'infanterie/artillerie en terrain découvert mais subit un MD de +2 [voir table des effets de terrain]. A l'inverse, une unité d'artillerie ennemie qui fait feu sur un hex de terrain découvert occupé par une unité d'infanterie de tête ayant reçu un ordre de défense bénéficie d'un MD de -1 pour son tir.

Les unités hors de portée de commandement de leur officier et les unités de cavalerie de la formation (même à portée) sont considérées « sans ordre » et doivent utiliser un MI. Les unités en ordre de défense ne peuvent pas être encerclées.

Abandon d'un ordre de défense : si une unité d'infanterie ou d'artillerie d'une formation ayant reçu un ordre de défense alors qu'elle se trouve à portée de commandement de son officier ET dans un rayon de 4 hex d'une unité ennemie décide d'exécuter un mouvement indépendant ou déclare une attaque en mêlée,

alors toute la formation perd immédiatement les bénéfices de l'ordre de défense jusqu'à ce qu'un nouvel ordre de défense puisse être attribué à la formation. Retirer le marqueur d'ordre de cette formation de la case défense et le placer dans la case « **sans ordre** ». **Il n'y a pas de rupture de l'ordre de défense si une unité reçoit un ordre direct d'un commandant** [voir 11.3].

Des unités ou une formation « sans ordre » ne peuvent effectuer que des mouvements indépendants (MI). Les unités « sans ordre » peuvent cependant effectuer des tirs et déclarer des attaques de mêlées.

11.1.c Option alternative de ralliement

Cette option peut être choisie à la place de l'ordre donné de type géographique / défense / sans ordre. Il s'agit d'une option qu'un joueur peut utiliser librement lorsqu'une formation est activée. Dans ce cas l'ordre donné est ignoré (mais le marqueur d'ordre reste en place pour les prochaines activations). Les unités qui ne sont pas en déroute ne peuvent pas se déplacer de plus d'un hex ni tirer ou déclarer des mêlées. Dans ces conditions, une fois le mouvement des unités non en déroute effectué, une tentative de ralliement peut être effectuée pour chacune des unités de la formation en déroute et toujours présente sur la carte, même si elles ne sont pas à portée de commandement de leur officier. Aucun mouvement indépendant ne peut être tenté par les unités de la formation.

Procédure de ralliement : un JD est effectué pour chacune des piles éligibles (par pile, pas pour chacune des unités de la pile). Dans chaque pile, seules les unités de la formation activée sont concernées par ce JD. Les unités peuvent bénéficier du bonus de commandement de leur officier si elles sont à portée de commandement.

Comparez le résultat du JD avec le FQ (modifié éventuellement du facteur de commandement de l'officier) de chaque unité éligible de la pile. Si le résultat du JD est inférieur ou égal au FQ modifié d'une unité, celle-ci est ralliée et ne reste plus sous le marqueur de déroute. Le marqueur de déroute est retiré si toutes les unités de la pile ont été ralliées.

Voir également le ralliement par les commandants [voir 11.3].

Option de changement d'ordre automatique : si au moment de la phase d'ordres, au moins deux tiers des unités non éliminées d'une formation sont à trois hex ou moins de l'objectif de l'ordre, l'ordre de cette formation peut être automatiquement converti en ordre de défense. Ce changement ne compte pas dans le total des changements d'ordres disponibles pour ce tour.

11.2. MOUVEMENT INDÉPENDANT (MI)

Un mouvement indépendant est utilisé dans deux cas :

► Lorsque des unités de la formation activée **ne sont pas à portée de commandement** de leur officier au début de la phase de mouvement pour leur formation.

► Lorsque des unités de la formation activée, quelle que soit leur distance vis-à-vis de leur officier, **souhaitent se déplacer de plus d'un hex vers un hex qui n'est pas en accord avec l'ordre donné.**

Un mouvement indépendant est toujours réalisé après le mouvement de toutes les unités à portée de commandement se conformant à l'ordre donné. Dans le cas d'une pile à portée de commandement au sein de laquelle certaines unités souhaitent réaliser un mouvement indépendant, résoudre d'abord les mouvements qui respectent l'ordre donné puis ces unités pourront tenter un mouvement indépendant.

Pour chaque hex/pile contenant des unités souhaitant ou étant obligées d'utiliser un mouvement indépendant, un unique TFO est réalisé. Comparez le résultat d'un JD avec la plus petite valeur

de FQ des unités de la pile tentant ce mouvement et appartenant à la formation active :

- Si le résultat du JD est inférieur ou égal au FQ, le test est réussi et toutes les unités de combat de la pile appartenant à la formation activée peuvent se déplacer de **la moitié** (arrondi à l'entier supérieur) de leur potentiel de mouvement dans n'importe quelle direction ;
- Si le test est raté, toutes les unités de combat de la pile appartenant à la formation active sont limitées à un mouvement d'un hex dans n'importe quelle direction.

Dans les deux cas, les unités d'une même pile peuvent choisir des directions différentes. Le mouvement d'une pile doit être effectué immédiatement après le test et avant de tester une autre pile.

11.3. CAPACITÉS SPÉCIALES DES COMMANDANTS

Chaque commandant peut être activé à deux reprises chaque tour.

Chaque commandant activé peut utiliser l'une des capacités suivantes avant de pouvoir se déplacer :

► **Changer l'ordre donné à une formation** : il s'agit d'une procédure de changement d'ordre dans l'urgence qui vient en supplément à la procédure de changement d'ordre de chaque début de tour. L'officier choisi doit être à portée de commandement du commandant actif **au début** de l'activation de ce dernier. Dans ce cas, le marqueur d'ordre de cette formation sur la fiche de regroupement des ordres peut être immédiatement changé. La formation choisie ne peut être activée immédiatement mais pourra utiliser le nouvel ordre donné dès sa prochaine activation. De plus, les 5 leurres peuvent être déplacés sur la fiche d'ordre chaque fois que cette capacité spéciale est utilisée.

► **Rallier un maximum de 4 piles** qui sont à portée de commandement **au début** de son activation. Effectuez un JD par pile et utilisez le facteur de commandement du commandant en tant que MD bonus pour la tentative de ralliement. Toutes les unités mises en déroute de la pile sont concernées par ce ralliement. La notion de formation n'est pas ici prise en compte. Si des unités de formations différentes sont empilées ensemble, elles peuvent toutes bénéficier de la tentative de ralliement.

► **Activation gratuite supplémentaire** d'un nombre de piles égal au facteur de commandement du commandant. Les piles choisies doivent être à portée de commandement du commandant au début de son activation. Les unités qui ont déjà été activées 2 fois par l'activation de leur formation restent éligibles à cette **activation directe** du commandant. Les unités de formations différentes peuvent être activées ensemble mais toutes les pénalités liées au mélange dans le même hex d'unités de formations différentes restent applicables.

Cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour pour chaque commandant. Cette activation supplémentaire ne compte pas dans la limite de 2 activations par formation et aucun marqueur d'activation n'est placé sur l'officier de la formation. Les unités ainsi activées peuvent tirer, se déplacer dans n'importe quelle direction et de tout leur potentiel de mouvement et engager un combat de mêlée.

Exemple : le 1^{er} corps français de D'Erlon a déjà été activé deux fois. Le 7^{ème} corps de Mouton n'a pas encore été activé. Ney est dans l'hex (2117 - La Belle Alliance) et n'a pas encore été activé. Le joueur français obtient l'initiative et choisit Ney. Il obtient un 7 à son jet et Ney peut donc être activé. Un marqueur d'activation «1» est placé sur Ney. En 2621 se trouve Mouton (l'officier du 7^{ème} corps), le 10^{ème} de ligne (appartenant au 7^{ème} corps) et le 29^{ème} de ligne (appartenant au 1^{er} corps). Ney décide d'utiliser son facteur de commandement pour réaliser une activation gratuite de cette pile. Bien que le 1^{er} corps ait déjà été activé 2 fois au cours du tour, le 29^{ème} de ligne peut à nouveau

tirer/bouger/attaquer et se déplacer dans n'importe quelle direction de tout son potentiel de mouvement (Mouton et le 10^{ème} de ligne peuvent en faire autant). A l'issue de cette activation par le commandant, aucun marqueur d'activation n'est ajouté sur D'Erlon ou Mouton qui peut lui toujours être activé encore 2 fois au cours de ce tour.

Les commandants doivent être eux même activés et déclarés engagés au combat pour appliquer leur facteur de commandement au MD d'une attaque de mêlée [voir 13.2,b].

12. MOUVEMENT

12.1. MOUVEMENT DES UNITÉS

Toutes les unités de combat et les chefs disposent d'un potentiel de mouvement. Il représente le nombre maximum de points de mouvement (PM) qui peut être dépensé par une unité ou un chef au cours d'une phase de mouvement. Le principe de base est qu'une unité ou un chef dépense des PM en entrant dans un nouvel hex. Les PM ne peuvent être transférés entre les unités ni être accumulés d'une phase à l'autre.

Se reporter à la « Table des effets de terrain » pour des informations exhaustives sur les coûts de mouvement et les interdictions.

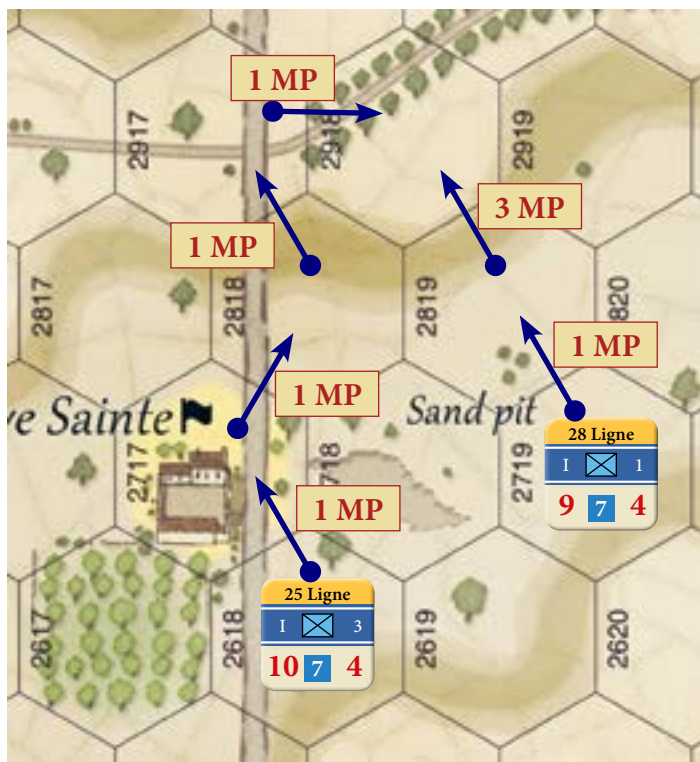
Chaque unité est considérée comme se déplaçant seule, mais pour plus de commodité les joueurs peuvent déplacer des piles constituées ; la pile ayant un potentiel de mouvement égal au plus faible potentiel de mouvement des unités de la pile et dépensant le coût le plus pénalisant lié au terrain parmi toutes les unités de la pile. Les unités d'Artillerie ne peuvent traverser les ruisseaux QUE sur les ponts. Toutes les unités ne peuvent traverser les rivières QUE sur des ponts.

Une unité ennemie peut entrer dans un hex occupé par un chef seul. Dans ce cas le chef risque d'être capturé ou sera déplacé [voir 20.2].

Une unité doit dépenser 3 PM supplémentaires pour sortir d'un hex comportant un marqueur «Fired».

Exemple de mouvement :

Le 28^{ème} de ligne est en 2719. Il peut se déplacer en 2819 pour 1 PM (terrain dégagé) puis en 2918 pour 3 PM (2 pour le chemin creux et 1 pour le passage de crête) ce qui donne une dépense totale de 4 PM.



Le 25^{ème} de ligne est en 2618. Il peut se déplacer en 2717 puis en 2818 et finalement en 2917 pour 1 PM à chaque fois, sans tenir compte des différents types de terrain grâce à la route. Il peut enfin se déplacer en 2918 pour 1 PM en ignorant le coût du chemin creux le long du chemin.

Seules des unités d'une formation active ou des unités activées directement par leur commandant peuvent se déplacer.

Mouvement minimum : une unité peut toujours bouger d'au moins 1 hex par phase d'activation (**sauf** si cela l'amène dans un terrain infranchissable), même si elle ne dispose pas des PM nécessaires pour entrer dans l'hex ou que le mouvement n'est pas conforme à l'ordre donné.

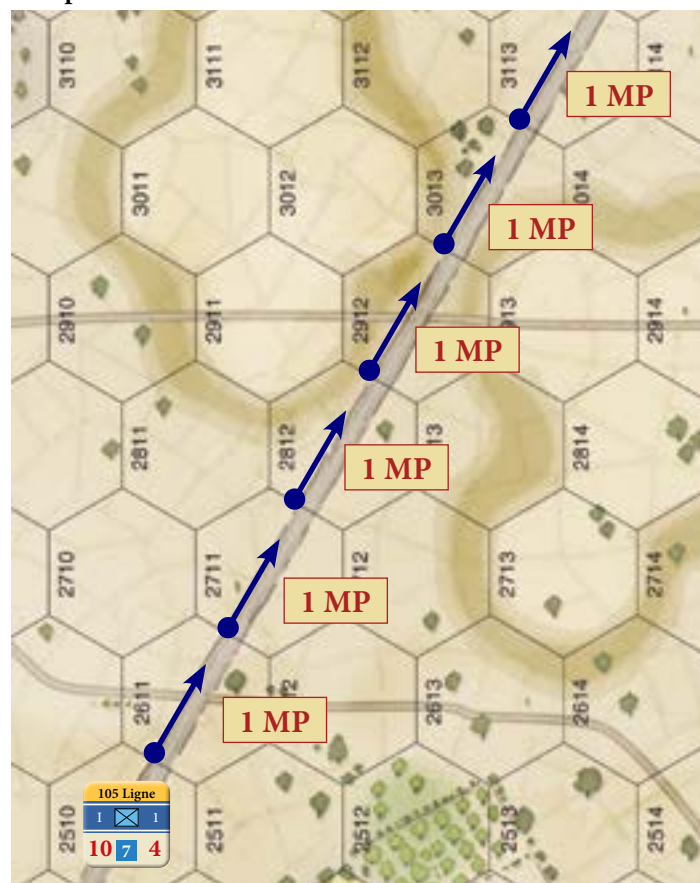
Exemple de mouvement minimum : le 95^{ème} de ligne est en 2927. Cela lui coûte normalement 4 PM pour entrer en 2827 (1 pour le



terrain dégagé, +1 pour la crête, +2 pour le ruisseau). Même si l'unité ne dispose que de 3 PM elle peut toujours réaliser un mouvement minimum d'un hex sans entrer dans un terrain infranchissable.

Exemple de mouvement par route : le 105^{ème} de ligne est en 2510 et peut normalement se déplacer jusqu'en 2912 en utilisant uniquement un mouvement par route, ce qui lui permet de se déplacer de 2 hex supplémentaires sur route, sans entrer dans une EZDC, et ainsi se déplacer jusqu'en 3113.

Les unités démoralisées ont un potentiel de mouvement réduit d'un point.



Si la condition du terrain est « boueux », le potentiel de mouvement de toutes les unités est réduit d'un point [voir 21].

Le potentiel de mouvement d'une unité ne peut jamais être inférieur à 1.

12.2. ZDC ET MOUVEMENT

► **En entrant** en zone de contrôle ennemie (EZDC), les chefs, l'infanterie et l'artillerie doivent stopper leur mouvement pour l'activation en cours.

L'artillerie à cheval ne peut entrer dans une EZDC que si elle peut être empilée avec une unité amie d'infanterie ou de cavalerie entrée précédemment ou simultanément dans le même hex. L'artillerie à pied ne peut jamais entrer en EZDC.

La cavalerie peut poursuivre son mouvement après être entrée en EZDC.

► **Se déplacer directement** d'EZDC en EZDC :

Les unités **d'infanterie** et les **chefs** peuvent se déplacer directement d'EZDC en EZDC uniquement si elles débutent leur mouvement en EZDC et entrent dans un hex adjacent en EZDC déjà occupé par une unité de combat amie au prix de tous leurs PM. Dans ces

conditions un tel mouvement ne déclenche ni tir d'opportunité ni contre-charge.

Les unités de **cavalerie** peuvent se déplacer d'EZDC en EZDC pour un coût additionnel de +3PM qu'une unité amie soit présente ou non. Un tel mouvement peut déclencher un tir d'opportunité dans le second hex ou une contre-charge [voir 13.1.a et 17.1] à partir de piles ennemies dont les EZDC s'étendent sur les 2 hex concernés.

Exception : si l'unité de cavalerie utilise la règle précédente pour infanterie (début son mouvement en EZDC et dépense tous ses PM pour s'empiler avec une unité amie également en EZDC).

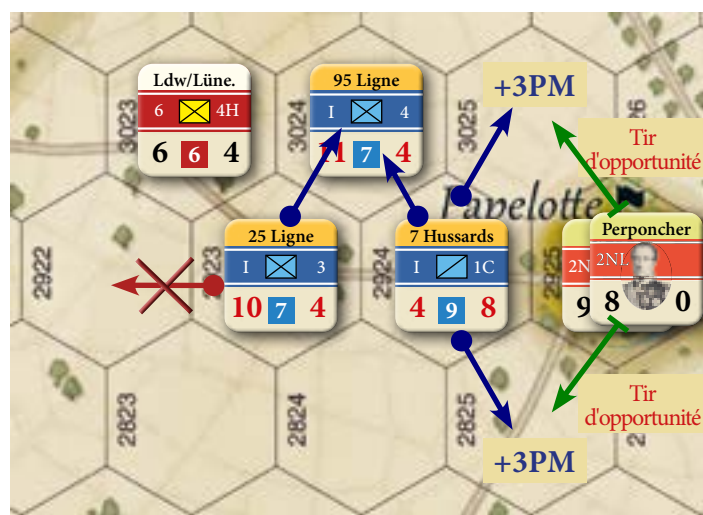
Une unité **d'artillerie** ne peut jamais se déplacer d'une EZDC à une autre EZDC.

► **Sortir** d'EZDC : une unité d'infanterie ou d'artillerie qui commence son mouvement en EZDC peut se déplacer dans un hex libre de tout autre EZDC et continuer à bouger. L'unité ne peut plus alors entrer en EZDC au cours de cette phase de mouvement. Les unités de cavalerie peuvent sans pénalité sortir d'EZDC pour y ré-entrer ultérieurement.

Exemple de ZDC et mouvement :

Le 25^{ème} de ligne commence son mouvement en 2923, peut se rendre en 3024 et s'empiler avec le 95^{ème} de ligne en dépensant tous ses PM. Cela ne peut déclencher aucun tir d'opportunité. Il ne peut pas en revanche se déplacer en 2922 car une unité d'infanterie ne peut bouger directement d'une EZDC à une autre EZDC sans une unité amie déjà présente dans l'hex d'arrivée en EZDC.

Le 7^{ème} Hussards dans l'hex 2924 peut se rendre en 2825 ou en 3025 pour un coût de 4 PM (1 PM pour le terrain dégagé + 3 PM pour un mouvement d'EZDC à EZDC) et peut déclencher un tir d'opportunité en provenance de l'unité hollandaise en 2925. Il peut aussi se déplacer en 3024 en dépensant 4 PM, même s'il n'y a pas d'unité amie dans cet hex et sans déclencher de tir d'opportunité car le mouvement ne s'effectue pas d'un hex d'EZDC à un autre hex d'EZDC de la même unité ennemie. Finalement s'il y a une unité amie en 2825 il peut se rendre dans cet hex en utilisant l'intégralité de sa capacité de mouvement afin d'éviter un tir d'opportunité, ou en n'utilisant que 4 PM et en prenant le risque de subir un tir d'opportunité.



13. COMBAT

Il existe 2 types de combat : **le tir** et **la mêlée**.

13.1. TIRS

Réaliser un tir n'est jamais obligatoire mais **seules les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent tirer**. Afin de pouvoir tirer une unité doit être à portée et disposer d'une ligne de tir sur la cible dans le cas où cette dernière ne serait pas adjacente.

Portée : l'artillerie dispose d'une portée de 4 hex. L'infanterie ne peut faire feu que sur un hex adjacent.

13.1.a Types de tir

Il existe 3 types de tir :

- 1. Tir offensif** : il s'agit d'un tir réalisé par une unité d'infanterie/artillerie activée et à portée d'unités ennemies avant son déplacement. Un marqueur « **Fired** » est placé dans l'hex à partir duquel est réalisé un tir offensif.
- 2. Tir d'opportunité** : une unité du joueur non actif peut réaliser un tir d'opportunité dans deux circonstances :
 - a)** (Segment de tir d'opportunité) si elle n'est pas la cible d'un combat de mêlée, contre une unité ennemie adjacente active sous un marqueur « **Melee declaration** ».
 - b)** (Tir d'opportunité durant le mouvement ennemi) contre une unité de cavalerie adjacente qui se déplace directement d'un hex d'EZDC à un autre hex d'EZDC de la même unité [voir 12.2]. Le tir a alors lieu dans le second hex. Ceci n'est pas applicable lors d'une avance après combat.
- 3. Tir défensif** par une unité d'infanterie/artillerie qui est ciblée par un marqueur « **Melee declaration** » contre ses attaquants.

Note : le tir couvre à la fois le tir à longue distance par l'artillerie et le tir entre hex adjacents (par l'infanterie ou l'artillerie). Les unités ennemies adjacentes sur la carte restent en fait à distance l'une de l'autre. Seul le combat de mêlée retranscrit le vrai combat rapproché.

13.1.b Détermination de la ligne de tir (LDT)

La LDT d'une artillerie faisant feu sur une cible distante de plus d'un hex peut être bloquée par un obstacle ou une crête. Si la LDT est bloquée alors l'artillerie ne peut pas tirer.

Élévations : le nombre de niveaux d'élévations dépend de la bataille qui est jouée. *Exemple : à Waterloo, il y a trois niveaux d'élévation.*

Une élévation comprend tout le terrain dans une plage d'altitude. Ce terrain est considéré plat à son altitude moyenne. En général, un niveau bas est plus foncé qu'un niveau plus élevé. Entre deux niveaux d'élévation il peut y avoir soit aucune crête, soit une crête, soit une crête escarpée. **Seules les crêtes/crêtes escarpées de l'élévation la plus haute et la plus basse peuvent bloquer la LDT.** Une LDT est bloquée par une crête/crête escarpée seulement si le tireur n'est pas sur le même niveau que la cible et que soit :

- L'unité la plus haute **n'est pas dans l'hex** avec le symbole de crête/crête escarpée
- L'unité la plus basse **est dans l'hex** avec le symbole de crête/crête escarpée (sauf en cas de tir adjacent)

Obstacles : tout hex de ville/village, de ferme fortifiée, de verger, de forêt ou toute unité de combat **entre** le tireur et sa cible bloque la LDT. La LDT s'établit du centre de l'hex du tireur au centre de l'hex cible. Un obstacle dans l'hex du tireur ou dans l'hex de la cible ne bloque pas la LDT. Un obstacle dans l'hex cible apporte une protection contre le tir [voir « **Table des effets de terrain** »]. Une LDT peut être tracée le long d'un bord d'hex d'obstacle si l'un des 2 hexes de part et d'autre du bord d'hex n'est pas un obstacle. On considère toujours que l'obstacle occupe l'ensemble de son hex quel que soit le contour du dessin.

Les obstacles qui se trouvent à un niveau inférieur à celui du tireur et à celui de la cible sont ignorés.

Exemple : si le tireur est au niveau 1, un obstacle au niveau 0 et la cible au niveau 1, l'obstacle ne bloque pas la LDT.

S'il n'y a pas d'obstacle une unité peut toujours faire feu sur une cible se trouvant à portée et au même niveau d'élévation.

13.1.c Résolution d'un tir

Procédure :

Chaque pile faisant feu est assimilée à une unité unique, les unités de la pile combinant l'ensemble de leurs capacités de tir (calculée en point d'effectif). Si au cours d'un segment **plus d'un hex fait feu sur une même cible, considérez alors l'ensemble des hex tireurs comme un seul groupe de tir** (en utilisant pour l'artillerie le MD de portée le plus défavorable si cela est applicable). Une cible ne peut subir plus d'un tir par segment de jeu si elle ne se déplace pas. Le tireur n'est jamais affecté par le résultat de son tir. Chaque hex ne peut faire feu qu'une seule fois par segment (sauf s'il s'agit d'un tir d'opportunité sur de la cavalerie en mouvement).

Si seules des unités d'infanterie effectuent un tir, utilisez la colonne spécifique au tir d'infanterie sur la table de tir. Si seules des unités d'artillerie effectuent un tir, utilisez la colonne spécifique au tir d'artillerie sur la table de tir. Si de l'infanterie et de l'artillerie tirent ensemble, utilisez la colonne artillerie en ne tenant compte que des facteurs de l'artillerie

Exemple : 12 points d'effectif (PE) d'infanterie sont empilés avec 3 points d'effectif d'artillerie. L'ensemble tire sur une pile ennemie. Comme le tireur comporte des unités d'artillerie on ne prend en compte sur la table de tir que les PE d'artillerie.

Note : en général, le feu d'infanterie n'ajoute statistiquement pas grand-chose à un tir d'artillerie à courte portée. C'est pour cela que les points d'infanterie semblent gaspillés dans un tel cas. Toutefois, dans la mêlée qui s'ensuit l'infanterie sera beaucoup plus importante.

Modificateurs aux dés :

Un MD de +1 est appliqué si le tir est effectué par moins de 4 points d'infanterie (ou 4 points d'artillerie si la table d'artillerie est utilisée) et un MD de -1 est appliqué pour chaque tranche de 10 points d'artillerie faisant feu en même temps avec un maximum de 20 PE pris en compte [voir la « **Table de tir** »].

L'artillerie tirant sur une cible adjacente bénéficie d'un MD de -1. L'artillerie tirant sur une cible à 3 ou 4 hex subit un MD de +1.

Si l'unité de tête est de l'infanterie légère et que la table de tir d'infanterie est utilisée, le JD s'effectue avec un MD de -1. Si l'artillerie tire depuis différents hexes sur la même cible et que des MD différents liés à la distance sont applicables, appliquez le plus défavorable.

Tous ces MD sont listés sur la « **Table de tir** ». Se reporter également à la « **Table des effets de terrain** » pour connaître l'influence des différents terrains sur le tir.

Le modificateur maximal du au terrain est de +1 pour un tir défensif ou un tir d'opportunité.

Il existe 3 exceptions à la limite d'un tir par hex par segment :

Exception 1 : le tir d'opportunité sur une unité de cavalerie effectuant un mouvement d'EZDC à EZDC est « gratuit » et ne compte donc pas dans la limite d'un tir par hex et par segment.

Exception 2 : lors d'un tir défensif uniquement, un hex contenant à la fois de l'infanterie et de l'artillerie peut faire feu sur un hex avec la table de tir d'infanterie et sur un autre avec la table de tir d'artillerie (les 2 hex ciblés doivent avoir déclaré un combat de mêlée contre l'hex tireur). Dans ce cas les 2 tirs subissent un MD de +1 avec un tir résolu sur la table de tir d'infanterie (en tenant compte de tous les

Exemples de lignes de tir

A peut tirer sur l'hex 1 parce qu'on peut toujours tirer sur une cible adjacente.

A ne peut pas tirer sur l'hex 2 parce qu'il est derrière un obstacle (ici une unité de combat qui n'est pas à un niveau inférieur de la cible et du tireur) mais aussi parce que 2 est une cible située juste derrière une pente.

A ne peut pas tirer sur l'hex 3 parce que la cible est juste derrière une pente et n'est pas adjacente au tireur

A peut tirer sur l'hex 4 parce que la cible est juste derrière une courbe de changement de niveau qui n'est pas une pente

A ne peut pas tirer sur l'hex 5 parce que la cible est juste derrière une pente



A ne peut pas tirer sur l'hex 11 parce que A n'est pas juste derrière la pente du niveau le plus élevé (ce qui était le cas dans les cinq cas précédents).

B peut tirer sur l'hex 6 parce que l'unité de combat entre les deux est à un niveau qui est plus bas que la cible et le tireur

B peut tirer sur 7 car la LDT passe juste sur le bord d'hex du village. L'unité russe est ignorée parce qu'elle est à un niveau inférieur à la fois à la cible et au tireur.

B peut tirer sur 8 (malgré une pente adjacente à la cible) parce que B est adjacente à la cible.

B ne peut pas tirer sur 9 parce qu'il y a un obstacle (forêt) devant la cible qui n'est pas à un niveau inférieur de la cible et du tireur

B ne peut pas tirer sur 10 parce que la cible n'est pas adjacente à la pente de l'élévation la plus haute.

facteurs d'infanterie) et l'autre tir résolu sur la table de tir d'artillerie (en tenant compte de tous les facteurs d'artillerie).

Note : en défense les facteurs d'infanterie peuvent après tout être utilisés malgré la présence d'artillerie.

Exception 3 : lors d'un tir défensif uniquement, une pile comprenant plus d'une unité d'artillerie peut faire feu sur 2 hex différents en appliquant un MD malus de +1 (cela empêche l'utilisation d'un tir d'infanterie et comme précédemment il faut que les hex visés aient déclaré un combat de mêlée contre l'hex tireur). Appliquer l'intégralité des facteurs d'artillerie contre chacun des hex ciblés avec le MD de +1.

Tous les MD sont cumulatifs.

13.1.d Résultat de tir

Les résultats de tir sont donnés par la table de tir.

Test de facteur de qualité (TFQ, TFQ1, TFQ2) : seule l'unité de tête doit passer un test de qualité. TFQ1/TFQ2 sont des TFQ réalisés avec des MD de +1/+2 appliqués aux JD.

Un test de FQ est réussi si le résultat du JD est inférieur ou égal au FQ de l'unité de tête testée :

- Si le test est réussi le TFQ n'a aucun autre effet
- Si le test est raté de 2 ou moins :

a) Dans le cas d'un tir d'opportunité sur de la cavalerie se déplaçant d'EZDC en EZDC : l'unité de cavalerie revient dans le 1^{er} hex et arrête son mouvement.

b) Pour tous les autres types de tir : si l'unité/pile ciblée est adjacente à des unités de combat ennemies, elle doit faire retraite d'un hex à moins qu'une unité de la pile (unité de tête

en priorité) choisisse de perdre un pas supplémentaire. Si la pile qui a subi le tir avait déclaré un combat de mêlée, alors cette pile ne pourrait pas le réaliser au cours du segment de combat de mêlée suivant. Si l'unité ciblée n'est pas adjacente à des unités ennemies, le joueur contrôlant l'unité ou la pile choisit s'il effectue ou non le mouvement de retraite.

- Si le test est raté de plus de 2 : l'unité de tête et toutes les autres unités dans l'hex effectuent un mouvement initial de déroute (et sont déplacées immédiatement de 3 hex) [voir 15].

Afin de pouvoir être engagée dans un combat de mêlée à l'issue des tirs d'opportunité/défensifs, l'unité de tête initiale doit survivre (elle peut perdre 1 pas et survivre) et passer avec succès les TFQ demandés.

Rappel : aucune unité d'artillerie ne peut être choisie comme unité de tête si une unité d'infanterie ou de cavalerie est présente dans l'hex.

Un résultat avant modification de 12 au JD conduit toujours à une déroute de la pile entière et un résultat de 2 avant modification au JD est toujours un succès.

Les chefs améliorent le FQ de l'unité de tête de leur facteur de commandement si ils sont empilés avec [voir 9].

Perte de pas : les pertes de pas sont prioritairement allouées à l'unité de tête. Si l'unité de tête est éliminée avec 1 seul pas de perte et qu'un second pas doit être attribué, le choix est réalisé librement parmi les unités de l'hex qui ont subi le tir (les unités d'infanterie ou de cavalerie doivent être choisies avant les unités d'artillerie). Appliquez les pertes de pas uniquement après avoir effectué les TFQ (Test de facteur de qualité).

13.1.e Règles spéciales pour les pertes d'artillerie

Lorsqu'une pile est mise en déroute toutes les unités d'artillerie perdent chacune un pas supplémentaire si elles sont toujours accompagnées d'unités d'infanterie ou de cavalerie, ou si elles ne sont pas adjacentes à une pile ennemie. Les unités d'artillerie sont automatiquement éliminées si elles sont mises en déroute alors qu'elles sont seules dans un hex et adjacentes à des unités de combat ennemies. L'artillerie est considérée « seule » si les unités d'infanterie/cavalerie l'accompagnant viennent d'être éliminées.

Exemples de résolution de tir :

Une pile contenant 2 unités d'infanterie (l'unité de tête possède un FQ de 6) et une unité d'artillerie est prise pour cible par un tir qui obtient un résultat TFQ1 et 1 pas de perte. L'unité de tête doit donc effectuer un TFQ avec son FQ de 6. Les dés sont lancés et un 8 est obtenu auquel on ajoute 1 pour un résultat de TFQ1=9. L'unité de tête est mise en déroute et subit un pas de perte. Dans ce cas toute la pile doit réaliser un mouvement initial de déroute (ou est éliminée si le mouvement de déroute est impossible). L'unité d'artillerie perd un pas (pour une déroute d'artillerie). Si un 7 avait été obtenu aux dés, le TFQ raté aurait seulement conduit à une retraite optionnelle si la pile était non adjacente à l'ennemi, ou une retraite si la pile était adjacente à l'ennemi (avec la possibilité pour l'unité de tête de prendre un pas de perte afin d'annuler la retraite).

Une autre pile adjacente à l'ennemi composée de 2 unités d'infanterie réduites (l'unité de tête à un FQ de 6) et d'une unité d'artillerie (FQ 7) subit un tir et le résultat est une perte de 2 pas et un TFQ2. L'unité de tête effectue le TFQ2 et obtient un résultat de 8 auquel s'ajoute 2 pour un résultat final de TFQ2=10. Ceci conduit à une déroute en raison de la FQ de 6 de l'unité de tête. Le résultat en perte de pas conduit à l'élimination des 2 unités d'infanterie (l'unité d'artillerie ne peut être choisie pour subir le second pas de perte car il reste encore une unité d'infanterie). Alors seule dans l'hex l'unité d'artillerie est adjacente à l'ennemi. La déroute conduit à l'élimination de l'unité d'artillerie.

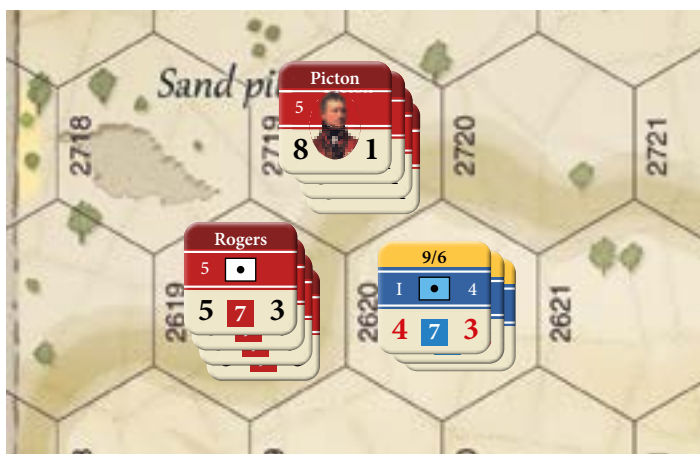
Exemples de tir :

► Une pile contenant 2 unités d'infanterie et une artillerie à 3PE tire sur un ennemi adjacent. Comme il y a une unité d'artillerie dans la pile, le tireur utilise la table de tir d'artillerie. Le joueur lance 2 dés et obtient un 6. Il ajoute alors 1 en raison d'un tir avec moins de 4 PE d'artillerie. Comme l'ennemi est adjacent il doit retrancher 1 à son jet. Ainsi la valeur finale est un 6 ce qui donne sur la table de tir d'artillerie un résultat «TFQ».

► Quatre unités d'artillerie (7 PE, 7 PE, 10 PE et 9 PE) tirent sur Hougomont depuis 4 hex adjacents différents. Toutes les unités sont adjacentes à la ferme fortifiée et doivent être combinées en une seule résolution de tir. Le joueur lance les dés et obtient un 5. Le résultat est réduit de 2 car le tir est effectué par 33 PE (-1 par tranche de 10 PE d'artillerie limité à 20 PE soit -2), puis encore réduit de 1 car toutes les unités d'artillerie font feu sur une cible adjacente. Le joueur ajoute ensuite 3 pour l'effet de terrain issu de la ferme fortifiée pour un modificateur total final de 0. La valeur finale est donc un 5 ce qui donne un résultat «TFQ» et 1 pas de perte.

► Trois unités d'infanterie empilées, avec une unité légère à 6 PE en tête, tirent sur une unité d'infanterie adjacente à une élévation supérieure. Le joueur lance les dés sur la table de tir d'infanterie et obtient un 5. Il réduit de 1 le résultat du dé grâce à l'unité légère, mais il doit l'augmenter de 1 pour la pente. La valeur finale est donc un 5 ce qui donne un résultat «TFQ».

Option de tir défensif :



Deux piles de la 5^{ème} division Picton sont en 2719 et 2619. Elles déclarent une mêlée contre une pile française en 2620. La pile française est composée de 2 unités d'infanterie (1 de ligne et 1 légère) et de 1 unité d'artillerie. Le joueur français décide d'utiliser la possibilité de faire tirer son infanterie sur 1 hex et son artillerie sur l'autre. Il choisit de tirer sur Picton avec l'artillerie et sur l'autre pile avec l'infanterie. Les 2 tirs subissent un malus de +1 aux dés en plus des autres modificateurs. Si le joueur français avait choisi de ne tirer que sur un seul hex attaquant, il aurait dû utiliser la table de tir d'artillerie sans modificateur supplémentaire (mais toujours avec un MD final de -1 pour un tir d'artillerie sur une cible adjacente).

13.2. COMBAT DE MÊLÉE

Le combat de mêlée retranscrit les combats rapprochés entre unités ennemies adjacentes.



Le joueur actif désigne les unités/piles ennemies qui vont être attaquées au cours du segment de déclaration des combats de mêlée. Déclarer un combat n'est jamais obligatoire, sauf en cas de poursuite de cavalerie non contrôlée [voir 17.3]. Chacune des piles attaquantes doit contenir au moins une unité de tête d'infanterie ou de cavalerie activée. Placez un marqueur « **Melee declaration** » sur chacune des piles attaquantes en le dirigeant vers l'hex attaqué. Plusieurs piles peuvent attaquer un même hex, mais une pile ne peut attaquer qu'un seul hex (pas d'attaques multiples provenant d'une même pile).

Les unités empilées avec des unités en déroute ne peuvent déclarer d'attaque de mêlée.

Seules des unités activées peuvent attaquer en combat de mêlée. Si une unité activée attaque à partir d'un hex, alors toutes les autres unités activées de cet hex doivent participer à l'attaque.

Les unités non activées ne peuvent participer à l'attaque même si elles se trouvent dans le même hex que les unités activées qui attaquent. Elles ne sont pas affectées par les tirs d'opportunité/défense ou les résultats de la mêlée à l'exception des potentielles retraites et déroutes qu'elles pourraient subir si l'unité de tête rate son TFQ et d'une éventuelle contre-charge. La résolution du combat de mêlée subit un MD de +1 en cas de mélange de formation dans un hex [voir la « **Table de Mêlée** »].

Toutes les unités en défense dans un hex doivent participer à la défense. Chaque hex ne peut être attaqué qu'une seule fois en mêlée par phase d'activation.

Après les segments de tirs d'opportunité et défensifs, les piles qui ont sur elles un marqueur de déclaration de mêlée (« **Melee declaration** ») peuvent attaquer si leur unité de tête n'a pas été mise en déroute/retraite ou éliminée et a réussi les éventuels TFQ demandés. Une pile dont l'unité de tête a subi un pas de perte mais a réussi son TFQ peut donc toujours attaquer. Quand l'unité de tête a perdu un pas, une autre unité peut, au choix du joueur, la remplacer et prendre sa place comme nouvelle unité de tête pour l'attaque.

Exemple: les 54^{ème} et 55^{ème} de ligne français déclarent une attaque contre un hex ennemi. Le résultat du feu défensif donne TFQ et 1 pas de perte. Le 54^{ème} de ligne est l'unité de tête. Cette unité passe le TFQ et le réussit avec un résultat de 7 avant de perdre un pas. La pile reste cependant éligible pour mener son combat de mêlée. La perte d'un pas permet de changer d'unité de tête. Le joueur français choisit le 55^{ème} de ligne comme nouvelle unité de tête pour le combat de mêlée à venir. Si le tir défensif avait eu pour résultat un TFQ2 + 2 pas de perte, le 54^{ème} de ligne aurait dû effectuer le TFQ2 et quel que soit le résultat du test aurait été éliminé (le TFQ2 aurait déterminé si le 55^{ème} restait sur place, était mis en retraite ou en déroute). Le 55^{ème} serait devenu de facto l'unité de tête mais comme l'unité de tête ayant lancée l'attaque aurait été éliminée, la pile n'aurait pu poursuivre l'attaque.

Le joueur attaquant a la possibilité d'annuler une déclaration de combat de mêlée après les segments de tir d'opportunité et de tir défensif.

Note : subir un tir défensif est suffisant pour faire diversion sur hex ennemi.

13.2.a Détermination du ratio du combat (taille relative)

Chaque joueur additionne de son côté les PE de toutes les unités d'infanterie et de cavalerie impliquées dans le combat de mêlée. Ceci sera pris en compte pour déterminer le MD lié au rapport de force.

Les facteurs d'artillerie ne sont jamais pris en compte sauf si les unités d'artillerie sont seules dans l'hex. Dans ce cas elles disposent d'un facteur de combat global égal à 1.

Puis on fait un ratio PE attaquant / PE défenseur arrondi en faveur du défenseur.

Les ratios au-delà de 5/1 sont considérés à 5/1 et ceux en dessous de 1/7 sont considérés à 1/7.

Rappel : un maximum de 20 PE peut être comptabilisé par hex qui attaque un hex de terrain non découvert ou depuis un hex de terrain non découvert ou en défense dans un hex de terrain non découvert [voir 8].

13.2.b Résolution du combat

Un combat de mêlée est résolu par un jet de 2 dés modifié des MD applicables et les unités subissent le résultat indiqué par la **table des combats de mêlée**.

Le MD final est obtenu par l'addition des MD suivants :

- MD pour l'effet du terrain [voir la « **Table des effets de terrain** »].
Une unité de tête de cavalerie ne bénéficie jamais du MD en défense de mêlée dans les villes, villages, grand bâtiments et fermes fortifiées.
- MD pour le différentiel de facteur de qualité : FQ défenseur - FQ attaquant. Utiliser l'unité de tête de l'hex en défense et l'unité de tête de l'une des piles attaquantes (s'il y en a plus d'une, au choix du propriétaire). Les chefs qui sont déclarés engagés dans le combat peuvent modifier le FQ des unités avec lesquelles ils sont empilés [voir 9]. L'attaquant déclare l'engagement éventuel de son chef en premier.
- MD pour le rapport de force [voir 13.2.a].

	5/1	4/1	3/1	2/1	3/2	1/1	2/3	1/2	1/3	1/5	1/7
MD	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+5	+7

- MD de -2 pour une attaque menée contre une pile contenant au moins une unité en déroute.
- MD de -2 pour un défenseur encerclé (hex cible simultanément attaqué à partir de 2 côtés opposés ou à partir de 3 hex non consécutifs) Ceci n'est pas applicable pour une attaque contre une ferme fortifiée, château, grand bâtiment ou une ville/village.
- MD de +1 pour une attaque avec des unités démoralisées.
- MD de +1 pour l'attaquant et -1 pour le défenseur pour des formations mélangées.
- MD de +2 pour une attaque de cavalerie non préparée.
- MD de -2 pour une attaque de cavalerie contre une cavalerie fatiguée.
- Mêlée contre l'artillerie non soutenue : lorsqu'une pile en défense ne contient que des unités d'artillerie, un MD supplémentaire de -5 en mêlée est appliqué.

Additionnez les MD des points 1 à 10 pour trouver le MD final

Après que tous les MD ont été pris en compte, le MD final ne peut être inférieur à -5 ni supérieur à +5.

13.2.c Résultats de mêlée

[Voir la « Table de mêlée »]

En fonction du JD modifié du MD, la table de combat de mêlée indique un résultat applicable à l'attaquant ou au défenseur.

Un résultat « R » indique que toutes les unités de combat (y compris l'artillerie) d'une pile perdent chacune un pas. Ce résultat est appliqué à l'issue des éventuels TFQ.

Il n'y a toujours qu'une seule pile en défense mais il peut y avoir plusieurs piles en attaque. Dans ce cas le défenseur choisit quelle pile de l'attaquant subit le résultat « R ». Ne pas oublier que les unités non activées des piles de l'attaquant ne sont pas concernées par un résultat « R ».

Un résultat « TFQ », « TFQ1 » ou « TFQ2 » indique que les troupes concernées (la pile du défenseur ou toutes les piles de l'attaquant) doivent passer un test de FQ avec respectivement un MD (malus) de 0, +1 ou +2. Un seul JD est effectué par l'unité de tête de chaque pile concernée. Le résultat est alors applicable à toutes les unités dans cet hex (y compris les unités non activées).

Un résultat non modifié de 12 au JD conduit toujours à une déroute de la pile entière et un résultat non modifié de 2 au JD est toujours un succès.

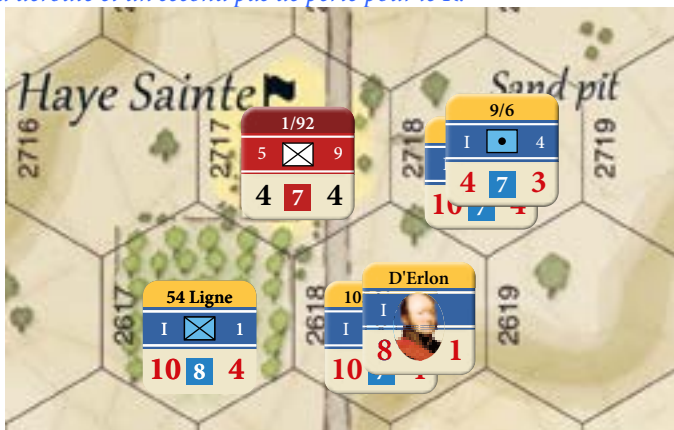
Si le résultat du combat conduit à un test pour les 2 camps, le défenseur teste et applique les résultats en premier.

Le test est effectué par l'unité de tête de chaque pile :

- Si le test est réussi : aucun effet ;
- Si le test échoue avec un écart de 2 ou moins : la pile doit effectuer une retraite d'un hex à moins que l'unité de tête ne choisisse de perdre un pas supplémentaire (ou que la pile ne soit déjà plus en EZDC).
- Si le test échoue avec un écart supérieur à 2 : la pile entière effectue un mouvement initial de déroute (les unités d'artillerie perdent chacune 1 pas en plus du résultat du combat ou sont éliminées si elles sont seules à rester dans l'hex après application des pertes).

Élimination directe : si une pile qui n'a pas d'ordre de défense est attaquée en terrain découvert ET que le résultat des dés modifiés est négatif, le défendeur est totalement éliminé (des chefs éventuellement présents devront effectuer un jet de capture, voir 20.2).

Exemple : une pile comprenant de l'artillerie (2 pas) et de l'infanterie subit un résultat TFQ1+R. Le TFQ1 entraîne une déroute. Toutes les forces d'artillerie sont éliminées car elles subissent 1 pas de perte pour la déroute et un second pas de perte pour le R.



Exemple : une pile composée de 2 unités d'artillerie est attaquée. Un résultat TFQ entraîne la déroute, ce qui conduit à l'élimination de toutes les unités d'artillerie (déroute d'artillerie seule en EZDC).

Exemple :

Les trois piles constituées d'unités de D'Erlon déclarent un combat de mêlée contre La Haye Sainte. Les 3 piles combinent donc leurs valeurs de PE contre le 1/92.

On suppose que le tir défensif est sans effet. Le joueur français a déclaré que le 54^{ème} de ligne était l'unité de tête pour l'attaque, le FQ utilisé pour les français est donc de 8 (si l'unité 10/7/4 empilée avec D'Erlon avait été choisie le résultat aurait été identique puisque D'Erlon aurait ajouté au FQ de l'unité dans son hex son facteur de commandement de 1 pour un total de 8 ; le 54^{ème} de ligne ne bénéficiant pas d'un tel bonus car D'Erlon n'est pas empilé avec). Le MD apporté par le terrain est de +4 du fait de la ferme fortifiée. Le MD apporté par le différentiel est de -1 puisque les Français bénéficient d'un FQ de 8 et le défenseur d'un FQ de 7. Le MD du différentiel de taille est de -5 car les Français attaquent en mêlée avec un total de 30 PE (les points d'artillerie ne sont pas pris en compte et les chefs ne font qu'améliorer le FQ), contre un défenseur allié fort de 4 PE. Ceci conduit à un ratio supérieur à 7/1 mais le MD engendré ne peut être inférieur à -5 (un rapport de 7/1 est traité comme du 5/1). Il n'y a pas de malus pour des unités en déroute, ni pour un encerclement (et même si une unité française occupait l'hex 2818, un défenseur dans un hex de ferme fortifiée n'est pas concerné par la règle d'encerclement), ni pour une démoralisation (aucune des formations n'a perdu plus de 50% de ses unités de combat), ni pour mélange de formation.

Le MD final est donc de +4-1-5=-2. Le joueur français obtient 7-2=5 à son jet de dés. Le résultat de la mêlée est «TFQ1». Le joueur allié avec un FQ de 7 doit lancer les dés et ajouter 1 à son résultat. S'il obtient un résultat de 2 à 6 (soit de 3 à 7 modifié) le test est réussi et il ne subit aucun effet. Cela est également le cas pour un résultat de 7 à 8 (soit 8 à 9 modifié) car le défenseur se trouve dans un hex de ferme fortifiée qui permet d'ignorer la retraite (cela évite donc d'avoir à subir un pas de perte pour ne pas effectuer une retraite). Si un résultat de 9 ou plus (soit 10+ modifié) est obtenu le 1/92 doit réaliser un mouvement initial de déroute (en sortant par l'hex 2817 qui est le seul à ne pas être en EZDC).

14. RETRAITE ET AVANCE APRÈS COMBAT

14.1. RETRAITE

Une retraite est obligatoire lorsque l'unité de tête après un tir ou un combat de mêlée est adjacente à une unité de combat ennemie et rate son TFQ de 2 ou moins (exception : unité dans une ferme fortifiée [voir la «Table des effets de terrain»]). Dans ce cas toutes les unités présentes dans l'hex doivent effectuer une retraite de 1 hex à moins que l'unité de tête ne perde un pas supplémentaire.

A noter que si le tir ou le combat de mêlée avait conduit d'une façon ou d'une autre à l'élimination de l'unité de tête, la perte de pas supplémentaire aurait dû être prise en charge par une autre unité de la pile.

Une unité doit effectuer en priorité son mouvement de retraite vers son hex de ravitaillement. Si la ou les lignes de retraite possibles provoquent un sur-empilement, la pile réalisant la retraite peut poursuivre plus loin son mouvement jusqu'à un hex sans sur-empilement. Les unités d'une pile effectuent leur retraite toutes ensembles et ne peuvent se séparer.

S'il n'y a pas de chemin de retraite valide la pile est entièrement éliminée.

14.2. ZDC ET RETRAITE/DÉROUTE

Les unités d'infanterie, d'artillerie à pied et les chefs ne peuvent faire de retraite en EZDC à moins que cette dernière ne soit déjà occupée par une unité de combat amie.

Les unités de cavalerie et d'artillerie à cheval peuvent effectuer leur retraite en EZDC sans la présence préalable d'une unité de combat amie. Dans ce cas, une unité de la pile en retraite (au choix du joueur la contrôlant) doit subir un pas de perte.

Toutes les unités peuvent reculer en EZDC si cette dernière est déjà occupée par une unité de combat amie.

Les unités en déroute (y compris les unités de cavalerie) ne peuvent exécuter leur déroute en EZDC même si une unité amie y est déjà présente. Les chefs présents dans une pile en déroute doivent suivre la pile. Si une pile ne peut effectuer de déroute et est donc éliminée, un JD pour la capture de chef doit être effectué [voir 20.2].

14.3. AVANCE APRÈS COMBAT

Après la résolution d'un combat de mêlée, si le défenseur a quitté son hex suite à une retraite, une déroute ou une élimination, l'attaquant :

- **Doit avancer toutes les unités de cavalerie** qui ont participé à l'attaque dans le respect des limites d'empilement (au choix du joueur propriétaire mais si l'unité de tête est une unité de cavalerie elle doit être choisie en priorité). On peut faire avancer des unités de cavalerie de plusieurs piles différentes afin d'atteindre la limite d'empilement. Une poursuite de cavalerie est alors possible [voir 17.3].
- **Peut avancer une (et une seule) unité d'infanterie** (sans que celle-ci soit obligatoirement l'unité de tête). Les unités de cavalerie doivent avancer en premier.
- **Seuls les chefs ou les commandants actifs** d'un hex attaquant peuvent être choisis pour avancer.
- Un chef (même non actif) qui se retrouverait seul dans l'hex attaquant à l'issue d'une avance après combat doit avancer.

Les unités d'artillerie (à pied ou à cheval) n'avancent jamais après combat. Le défenseur n'avance jamais après combat.

15. MOUVEMENT INITIAL DE DÉROUTE

Une unité de tête ratant son TFQ de plus de 2 entraîne la déroute de toutes les unités de son hex. Placez un marqueur de déroute sur l'unité ou la pile. Voir la section 13.1.e pour les règles spéciales concernant les déroutés et les pertes d'artillerie.

Les unités en déroute n'ont pas de ZDC. Elles ne peuvent jamais effectuer de tirs, ni attaquer en combat de mêlée. Il suffit d'une unité en déroute dans une pile pour que cette dernière ne puisse déclarer de combat de mêlée.

L'unité de tête ne peut pas être une unité en déroute si une unité non mise en déroute autre que de l'artillerie est présente dans l'hex. Une unité de cavalerie mise en déroute ne peut effectuer de retraite avant combat. Attaquer un hex dans lequel est présente au moins une unité en déroute apporte un MD de -2 pour le JD de mêlée. Lors d'une attaque de mêlée contre une pile contenant uniquement des unités en déroute, les résultats défavorables à l'attaquant ne sont pas pris en compte.

Exemple : une unité d'infanterie française avec un FQ de 7 subit un tir. Le résultat est TFQ1. L'unité effectue un JD pour tester son FQ. Avec un résultat TFQ1, l'unité doit obtenir 6 (6+1=7) ou moins pour réussir son test. Un 7 ou un 8 serait un échec et une unité ennemie adjacente imposerait une retraite (ou un pas de perte pour l'éviter). S'il n'y a pas d'unité ennemie adjacente la retraite n'est pas obligatoire. Un 9 (9+1=10 soit 3 d'écart avec le FQ) ou plus conduirait à une déroute.

Une unité ou une pile mise en déroute doit immédiatement s'éloigner de 3 hex en direction de son hex de ravitaillement. Les unités d'une pile en déroute ne peuvent se séparer et doivent effectuer leur déroute initiale toutes ensemble. Le chemin de déroute initiale ne peut pas passer par un hex en EZDC même

si celui-ci est déjà occupé par une unité amie. L'hex d'arrivée du mouvement initial de déroute doit être plus proche de l'hex de ravitaillement que l'hex de départ. Une unité mise en déroute est éliminée si elle ne dispose d'aucun chemin de déroute valide. Les chefs empilés avec des unités qui sont mises en déroute restent empilés avec elles pendant le mouvement initial de déroute si un chemin valide existe. Dans le cas contraire lorsque la pile est alors éliminée, ils sont soumis à un test de capture de chef [voir 20.2].

Une unité mise en déroute peut être obligée de se déplacer sur une distance plus importante afin de ne pas se retrouver en situation de sur-empilement. Dans le cas d'une pile comprenant à la fois des unités mises en déroute et non mises en déroute, placez les unités non mises en déroute au-dessus du marqueur de déroute et les unités mises en déroute en dessous.

Une fois ce mouvement initial de déroute de 3 hex effectué, une unité mise en déroute ne peut plus se déplacer selon la procédure de mouvement normal et ne peut plus être activée pour le mouvement, le tir ou le combat de mêlée.

Les chefs empilés avec des unités en déroute peuvent être activés ultérieurement et se déplacer normalement.

Test des piles traversées par des unités en mouvement initial de déroute :

Lorsqu'au cours de son mouvement initial de déroute une unité/pile d'infanterie ou de cavalerie se déplace au travers (et pas uniquement dans) l'hex d'une pile amie, cette dernière doit passer un TFQ. Seule l'unité de tête effectue le test. La pile entière est mise en déroute si le test est raté de plus de 2. Elle effectue alors à son tour un mouvement initial de déroute de 3 hex. Tout autre résultat est sans effet. Un seul test « de contagion » de déroute est effectué pour une même pile traversée par segment d'activation même si plusieurs piles en déroute passent par le même hex.

16. PHASE DE DÉROUTE

Les unités des 2 camps (français en premier) placées au-dessous d'un marqueur de déroute effectuent un mouvement spécial de déroute au cours de la phase de déroute en fin de tour.

Les unités en déroute se déplacent de leur potentiel de mouvement normal (ainsi les unités de types différents d'une même pile peuvent se scinder au cours de cette phase) et doivent se conformer aux limitations d'empilement à l'issue de leur déplacement. Les unités en déroute ne peuvent pas entrer en EZDC.

Il n'y a pas de test pour les unités amies traversées pendant la phase de déroute.

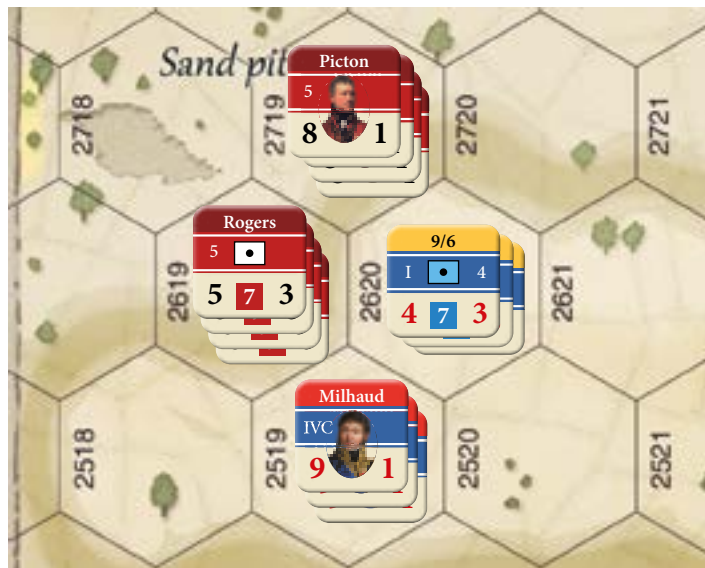
Les unités doivent se déplacer en direction de leur hex de ravitaillement par le chemin le plus rapide. Celles qui parviennent à rejoindre cet hex sont retirées du jeu. Elles seront décomptées à 50% de leur valeur d'élimination dans le calcul des points de victoire (les joueurs pourront mettre ces unités à l'envers sur l'aide de jeu des unités afin de se rappeler que ces unités sont sorties de la carte).

17. RÈGLES SPÉCIALES DE CAVALERIE

17.1. CONTRE-CHARGE

Il existe deux types de contre-charges pour les unités de cavalerie :

La première concerne une unité ou pile de cavalerie non ciblée par un combat de mêlée contre une unité ou pile adjacente ennemie sous un marqueur « Melee declaration » (comme pour un tir



d'opportunité).

L'autre est utilisée contre une unité ou pile de cavalerie qui entre dans un hex en ZDC d'une unité ou pile de cavalerie ennemie qui n'était pas encore adjacente à une unité de combat ennemie. Lorsqu'une pile engage une contre-charge, toutes les unités de cavalerie de la pile doivent y participer. Si les unités effectuant une contre-charge sont mises en déroute suite au combat, toutes les unités de leur pile de départ doivent réaliser avec elles un mouvement initial de dérouté.

Dans les deux cas les unités doivent réussir un TFQ ($JD \leq FQ$) pour être autorisées à contre-charger; utiliser le FQ de l'unité de tête ou, si l'unité de tête est une unité d'infanterie, le meilleur FQ des unités de cavalerie présentes dans l'hex. Si elles échouent au test (même d'une valeur supérieure à 2) il n'y a pas d'autre effet qu'une interdiction d'effectuer la contre-charge. Si le test est réussi,

sélectionner une unité de tête parmi les unités de cavalerie qui contre-chargent.

17.1.a Contre des unités adjacentes activées

Quand un hex ennemi comporte des unités de cavalerie éligibles pour un tir d'opportunité, ces dernières peuvent réaliser une contre-charge. La contre-charge est effectuée à la place du tir d'opportunité. Si des unités d'infanterie et de cavalerie sont empilées ensemble et sont éligibles pour un tir d'opportunité, seule une des 2 actions peut être réalisée. Dans ce cas, la contre-charge est résolue comme un combat de mêlée entre les unités de cavalerie contre-chargeant et l'hex contenant des unités ennemies activées ayant déclaré un combat de mêlée. Il n'y a pas de tir défensif à partir de l'hex ennemi et aucun tir d'opportunité ennemi n'est déclenché par cette contre-charge. Toutes les règles du combat de mêlée sont appliquées. Seules les unités de cavalerie, un officier de la formation de l'unité de tête et les commandants peuvent participer à la contre-charge contre toutes les unités de l'hex contre-chargé.

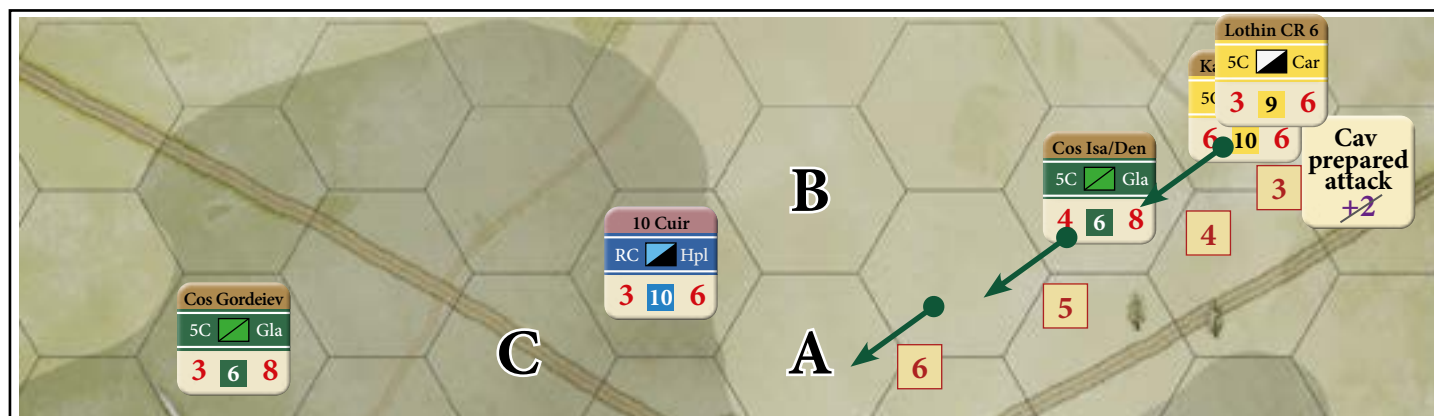
Une seule contre-charge de ce type peut être lancée depuis un même hex par segment. Si plusieurs hex peuvent lancer des contre-charges contre un même hex attaquant, celles-ci sont résolues dans un unique combat de mêlée.

Exemple : 2 piles de la 5^{ème} division de Picton sont en 2719 et 2619. Elles déclarent une attaque en mêlée contre une pile française en 2620. Mais la pile d'unités de cavalerie lourde de Milhaud est en 2519. Comme personne n'a déclaré d'attaque contre la cavalerie, celle-ci peut lancer une contre-charge sur la pile en 2619 qui ne pourra même pas procéder à un tir défensif sur les cavaliers français. Quel que soit le résultat la pile française en 2620 pourra encore effectuer un tir défensif si des attaquants sont encore en mesure d'attaquer après la contre-charge.

17.1.b Contre des unités de cavalerie en mouvement

Lorsqu'une unité de cavalerie est activée et se déplace dans un hex en ZDC d'une unité ou pile de cavalerie ennemie qui n'était pas encore adjacente à une unité de combat ennemie, cette dernière peut effectuer une contre-charge sur cet hex.

Ceci est résolu immédiatement comme un combat de mêlée normal, les unités contre-chargeant étant attaquantes. Il n'y a pas de limite au nombre de contre-charges qui peuvent ainsi être déclenchées. Il n'est alors pas possible de faire un Tir Défensif ou un Tir d'Opportunité à cette occasion.



Exemple de Contre-charge

Le 3/6/8 Cos ne se risquera pas dans l'hex C car le 10 Cuir pourrait le contre-charger avec un modificateur très favorable (MD de +4 lié au différentiel de qualité). Les cavaleries autrichiennes 3/9/6 et 6/10/6 sont plus de taille à le faire. Elles peuvent dépenser 3PMs pour préparer leur attaque et entrer dans l'hex A. Notons qu'elles peuvent récupérer en chemin le Cos 4/6/8 et accroître la taille de

l'attaque sans perdre leur statut d'attaque préparée et éviter que le 10 Cuir ne puisse contre-charger le 4/6/8 seul dans l'hex A. Dans tous les cas, dès que les deux cavaleries autrichiennes seront entrées dans l'hex A, si le 10 Cuir décide de ne rien faire, les deux autres unités plus faibles pourraient entrer dans les hex A, B ou C sans risquer de contre-charge puisque le 10 Cuir serait alors déjà adjacent à une unité de combat ennemie.

Dans les deux types de contre-charge, les règles normales d'avance après combat sont appliquées pour les unités de cavalerie qui ont contre-chargé avec succès mais aucune poursuite de cavalerie ne peut être réalisée après une contre-charge [voir 17.3].

17.2. RETRAITE DE CAVALERIE AVANT COMBAT

Une retraite de cavalerie avant combat peut être réalisée dans 2 circonstances :

► Si une unité/pile sans unité de cavalerie arrive adjacente à une pile contenant seulement des unités de cavalerie/artillerie à cheval non mises en déroute et qui n'étaient pas déjà adjacentes à une unité de combat ennemie. La décision doit être prise dès que la pile d'infanterie arrive adjacente.

► Si une pile contenant uniquement des unités non mises en déroute de cavalerie et/ou d'artillerie à cheval est attaquée par une pile contenant au moins une unité d'infanterie. La décision doit être prise lors du segment 7.3.e « Retraite de cavalerie avant combat » suivant les déclarations de combats de mêlée. Ceci intervient avant tout tir défensif ou d'opportunité (qui ne pourront alors être effectués si le choix d'effectuer une retraite est adopté).

Une retraite avant combat d'une unité de cavalerie ou d'artillerie à cheval est automatique et les unités la réalisant doivent s'éloigner de 2 hex (les règles normales de retraite [voir 14] sont appliquées mais sur une distance de 2 hex au lieu de 1).

Si la retraite est impossible, les unités ne disposent pas de cette option de retraite avant combat. Exception : les unités de cavalerie ou d'artillerie à cheval peuvent effectuer une retraite avant combat en EZDC en subissant un pas de perte pour chaque EZDC pénétrée (sauf si cet hexagone est occupé par une unité de combat amie voir 14.2).

Effectuez ensuite un JD de TFQ pour chaque pile avec de l'artillerie à cheval ayant réalisé une retraite avant combat :

- Si le test est réussi ou échoue d'une valeur inférieure ou égale à 2 il n'y a pas d'effet ;
- Si le test échoue de plus de 2, une artillerie à cheval perd un pas.

Les unités qui ont déclaré un combat de mêlée contre les unités de cavalerie ayant fait retraite peuvent avancer dans l'hex, après le segment de tir d'opportunité, dans les conditions d'une avance après combat. Elles ne peuvent pas déclarer d'autre combat de mêlée pendant cette phase d'activation.

La pile ayant déclenché une retraite avant combat en arrivant adjacente pendant son mouvement peut poursuivre son mouvement et potentiellement re-déclencher une retraite avant combat sur la même pile pour à nouveau une retraite de 2 hex.

Les Chefs seuls ou bien uniquement avec de la cavalerie ou de l'artillerie à cheval peuvent retraire de la même façon que décrite dans cette section.

17.3. POURSUITE DE CAVALERIE

Lorsqu'une unité de cavalerie, ou une pile contenant de la cavalerie, avance après combat, l'unité de tête (ou le meilleur FQ de cavalerie si l'unité de tête est de l'infanterie) effectue un test de poursuite :

Un test de poursuite est un JD (modifié éventuellement par un leader empilé avec l'unité de cavalerie) que l'on compare avec le facteur de poursuite (FP) de l'unité qui dépend de sa nationalité. Le test est réussi si le MD modifié est inférieur ou égal au FP.

Table des facteurs de poursuite		
France et alliés	1800-1812	8
	1813-1815	7
Royaume-Uni		5
Coalition (sauf Royaume-Uni)		7

NB : certains scénarios pourront préciser des facteurs de poursuite spécifiques à une bataille

- Si le test est réussi, le joueur actif **peut** choisir d'effectuer une poursuite.
- Si le test échoue, la pile **doit** effectuer un combat de poursuite. Ce combat de mêlée en poursuite est réalisé pendant le segment de poursuite de cavalerie après que tous les combats de mêlée initiaux ont été résolus.

Toutes les unités de cavalerie de la pile qui poursuit doivent participer.

Si plusieurs poursuites sont engagées, le joueur actif décide de l'ordre de résolution. Seule la cavalerie qui a avancé peut alors attaquer n'importe quel hex ennemi adjacent. D'autres unités de cavalerie poursuivantes ou des unités amies ne peuvent pas se joindre à l'attaque. Tous les éventuels tirs d'opportunité ou défensifs et les contre-charges sont normalement résolus avant ce nouveau combat de mêlée.

Il n'y a plus ensuite de segment de poursuite de cavalerie additionnel même si une pile de cavalerie avance à nouveau après combat.

Une unité ou une pile d'unités de cavalerie qui effectue une poursuite en terrain découvert (volontairement ou non) doit réaliser un combat de mêlée si cela est encore possible après un Tir Défensif (pas de possibilité de choisir l'option d'éviter le combat dans ce cas).

17.4. ATTAQUES PRÉPARÉES DE CAVALERIE

Quand une unité de tête de cavalerie attaque en mêlée, on applique un MD de +2 sauf si :

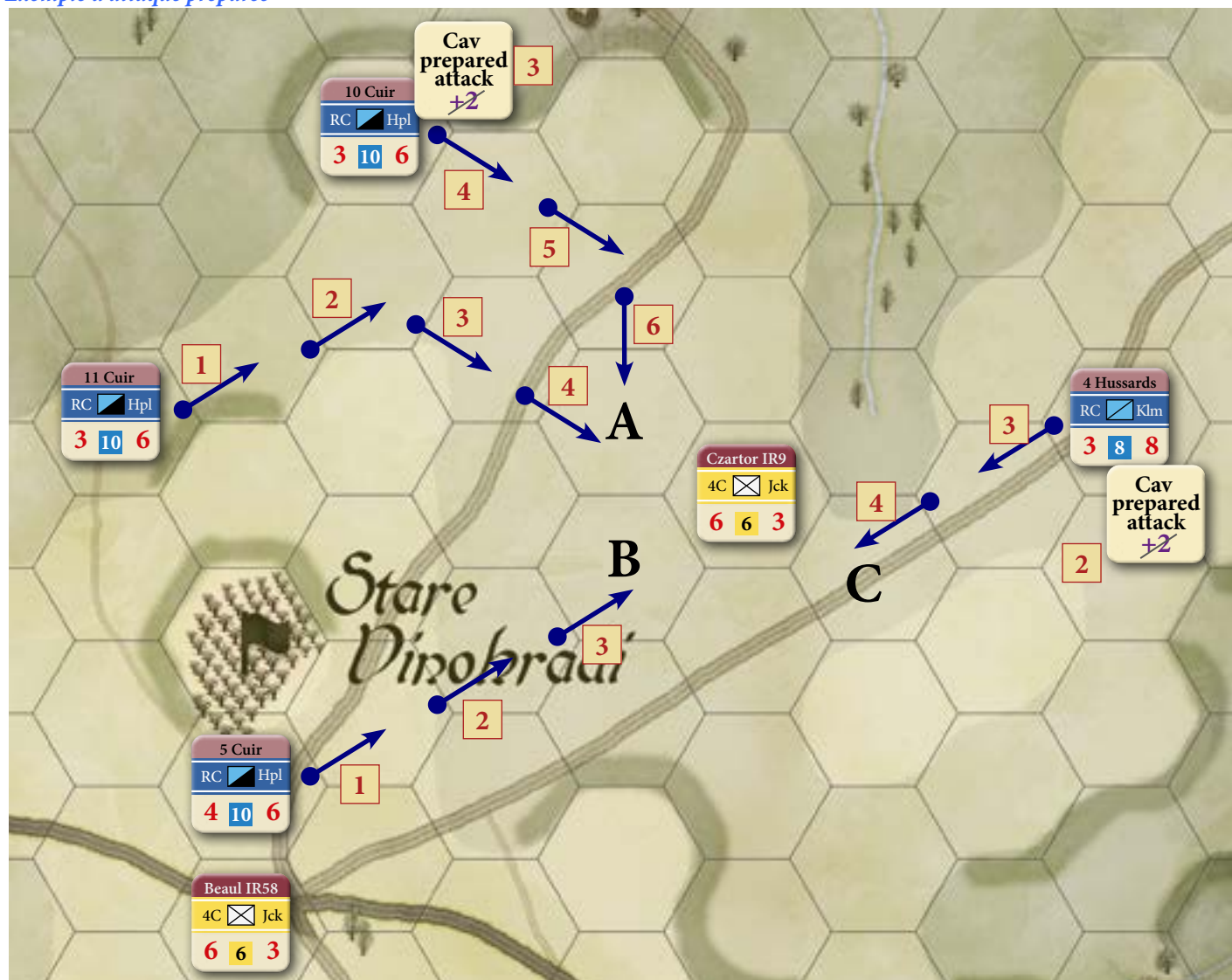
- a) Cette unité n'a pas commencé son activation adjacente à une unité de combat ennemie ET
- b) Cette unité a pu dépenser 50% de son potentiel de

mouvement disponible, arrondi à l'entier inférieur, dans son hex de départ avant d'entamer son mouvement.

Ceci simule le temps nécessaire pour une formation de cavalerie pour s'aligner et préparer une charge organisée

Exemple : une unité de cavalerie légère qui a 7 PM qui effectue un mouvement indépendant a 4 MP, elle devra pouvoir dépenser 2 PM (50% de sa capacité actuelle) dans son hex de départ.

Exemple d'attaque préparée



Exemple : La réserve de cavalerie française se prépare à attaquer une unité autrichienne isolée. Les trois cuirassiers sont à distance de commandement et la direction de l'attaque est conforme aux ordres. Ces unités ont 6PM disponibles au cours de cette activation. Le 4^{ème} Hussard est hors du rayon de commandement et devra utiliser un mouvement indépendant. Les unités obéissant aux ordres doivent bouger en premier. Le 10^{ème} Cuirassier dépense 3 points de mouvement dans son hex de départ pour préparer l'attaque (50% de sa capacité de mouvement lors de cette activation). On peut placer un marqueur « prepared attack » sur lui (l'utilisation des marqueurs est optionnelle mais peut aider les joueurs à se rappeler du statut d'une unité). Le 11^{ème} Cuirassier est trop loin de sa cible pour pouvoir dépenser 3 PM dans son hex de départ. C'est pourquoi, il dépense seulement 4 PM pour rejoindre le 10^{ème} Cuirassier dans l'hex A. Le 5^{ème} Cuirassier serait assez proche de sa cible pour pouvoir dépenser 50% de ses PM et pouvoir bouger/attaquer. Mais il commence son activation en étant adjacente à une unité de combat ennemie et ne peut donc préparer son attaque. Le 4^{ème} Hussard fait 7 aux dés pour son mouvement indépendant. Il peut donc faire un mouvement indépendant avec 4 PM au cours

de cette activation. Deux points de mouvement (50% de sa capacité pour cette activation) sont dépensés dans son hex de départ pour préparer l'attaque. Les deux points de mouvement restants sont utilisés pour atteindre la cible.

Le joueur français attaque avec les trois hex (ce qui pourrait lui donner un bonus d'encerclement si les unités dans les hex A et C peuvent poursuivre l'attaque après le tir défensif). Le joueur français choisit le 10^{ème} Cuirassier dans l'hex A comme unité de tête de cette attaque. Le fait que le 11^{ème} Cuirassier n'ait pas été capable de préparer l'attaque n'a pas d'impact si le 10^{ème} Cuirassier (qui lui a pu préparer cette attaque) est capable de rester l'unité de tête. Les hex B et C sont aussi associés à cette attaque, mais quel que soit leur statut, l'attaque globale ne subira pas le MD de +2 pour une attaque non préparée parce que le 10^{ème} Cuirassier est l'unité de tête de cette attaque. Si, après le tir défensif, le 10^{ème} Cuirassier a été éliminé ou a raté un TFQ, l'hex A ne pourra plus participer à l'attaque et le joueur français devra choisir soit le 5^{ème} Cuirassier (un FQ de 10 mais avec un MD de +2 pour une attaque non préparée, équivalent à un FQ de 8) ou le 4^{ème} Hussard (FQ de 8 mais attaque préparée).

Une poursuite de cavalerie ne pourra jamais être considérée comme une attaque préparée et sera toujours pénalisée d'un MD de +2 lors de la résolution du combat.

Une contre charge de cavalerie est toujours considérée comme une attaque préparée.

17.5. FATIGUE DE LA CAVALERIE

Quand une unité de tête de cavalerie est attaquée par une unité de tête de cavalerie ennemie, on applique un MD de -2 si l'unité attaquée était déjà adjacente à une unité de combat ennemie au début du segment de mouvement de la phase d'activation en cours.

Des marqueurs "Cavalry Fatigue" peuvent être utilisés au début de la phase de mouvement des unités ennemies si nécessaire.

Le MD de -2 ne s'applique jamais à une contre charge.



Exemple : Kaiser CR est activé et dispose de 6 PM. Il se prépare à attaquer les Grenadiers à cheval de la Garde Impériale française. Kaiser CR est à une distance d'attaque préparée car il peut dépenser 3 PM dans son hex de départ (50% de sa capacité en PM) avant de venir adjacent à sa cible. Comme les Grenadiers à Cheval étaient déjà adjacents à une unité de combat ennemie au début de cette activation, ils sont considérés « fatigués », et c'est pourquoi quand Kaiser CR les attaquera, il y aura un MD de -2 supplémentaire au combat de mêlée (le MD final sera -2 pour la taille, -2 pour la cible fatiguée, +2 pour le FQ pour un total de -2).

17.6. MISE EN DÉFENSE D'URGENCE CONTRE LA CAVALERIE

Si une unité d'infanterie de tête est attaquée en mêlée par une unité de cavalerie de tête, elle peut tenter un TFQ de mise en défense d'urgence si :

- Elle n'est pas déjà soumise à un ordre de défense et n'est pas en déroute
- Elle n'est pas également adjacente à une unité de tête d'infanterie ennemie

Cette option s'exerce au début de la phase de tir défensif et remplace le tir défensif. Si le TFQ est réussi, on appliquera un MD de +2 au combat de mêlée déclaré. Si le TFQ est manqué, on appliquera un MD de -2.

En cas de réussite, l'hex de l'unité attaquée est considéré en ordre de défense jusqu'à la fin de l'activation en cours.

Une mise en défense d'urgence n'est pas autorisée contre une contre charge.

Une mise en défense d'urgence n'est pas possible si il y a plus de 20 PE ET plus d'une unité de combat dans l'hex.



Exemple : l'unité française 7-10 n'a pas d'ordre de défense. Les deux piles russes sont activées. La pile Dr Tver et le Marioupol Hussars bougent et encerclent le 7-10. Les deux piles déclarent une attaque de mêlée (qui est préparée). Le 7-10 peut soit effectuer un tir défensif ou une défense d'urgence (pas les deux à la fois). Le tir semble incertain et en cas d'échec, le rapport de force serait trop défavorable (+2 pour le FQ, -2 pour la taille, -1 pour cavalerie contre infanterie en terrain découvert, -2 pour encerclement soit un total de -3). Le 7-10 décide de tenter une défense d'urgence.

Le JD est un 8 ce qui est un succès. Le MD de mêlée sera alors -2 pour la taille (20 contre 7), +2 pour le FQ, +0 pour le terrain, +2 pour la défense, soit un Md final de +2. Notons que le MD pour encerclement et l'attaque de cavalerie contre infanterie en terrain découvert ne s'appliquent pas car la cible est considérée maintenant en défense (jusqu'à la fin de cette activation).

Si le JD avait été un échec (11 ou plus), le MD de mêlée aurait été -2 pour la taille, -1 pour le terrain, -2 pour encerclement, -2 pour défense d'urgence manquée, soit un MD total de -5.

17.7. ATTAQUE DE FLANC DE LA CAVALERIE

Dans une attaque de flanc de la cavalerie, les points d'effectifs (PE) des unités de cavalerie attaquantes sont doublés pour le calcul du rapport de force.

Une unité de tête de cavalerie et toutes les unités de cavalerie qui attaquent avec elle bénéficient d'une attaque de flanc si elle attaque une unité d'infanterie en terrain découvert qui :

- Était adjacente à une unité de tête d'infanterie ennemie au début du segment de mouvement de la phase activation en cours
- Est toujours adjacente à une unité de tête d'infanterie ennemie au moment du combat
- N'est pas sous un ordre de défense (une mise en défense d'urgence n'est jamais possible eu égard au cas b)

Une unité de tête de cavalerie (et toutes les unités de cavalerie qui attaquent avec elle) reçoivent toujours le bonus d'attaque de flanc lorsqu'elle contre charge une unité de tête d'infanterie, même dans un terrain non découvert [voir 17.1.a].

Attaque de flanc : Si une unité ou une pile en défense rate un TFQ lors d'une attaque de flanc, elle déroute automatiquement.

Un tir défensif contre une unité de cavalerie de tête effectuant une attaque de flanc subit un MD +1.

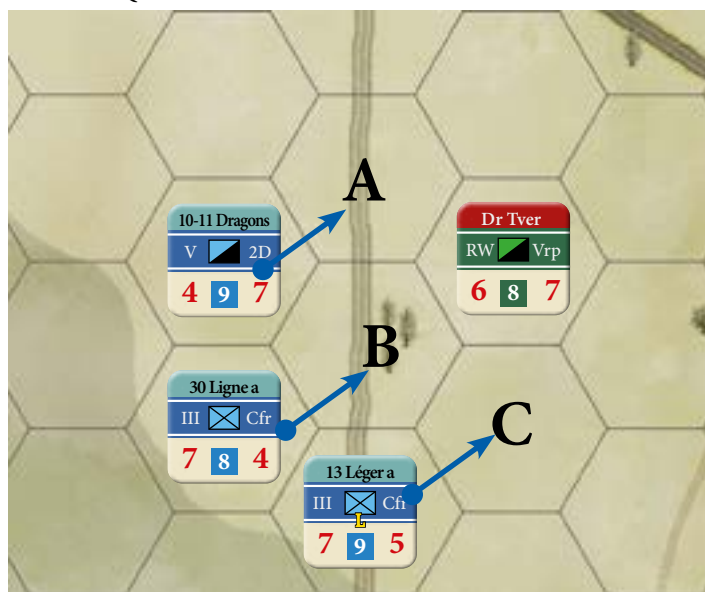


Exemple d'attaque de flanc:
Les unités russes sont activées. Les deux unités françaises ne sont pas en ordre de défense et se trouvent en terrain découvert. Le 13^{ème} Léger est adjacent à une unité d'infanterie ennemie au début de la phase d'activation. Si le Dr Tver bouge pour attaquer le 13^{ème} Léger et qu'une unité d'infanterie russe (ici le 5 Jäger) est encore adjacente au moment de la résolution du combat, ceci sera considéré comme une attaque de flanc. Le Dr Tver aura une taille de 12 PE pour cette attaque. Notons que l'unité d'infanterie russe n'est pas obligée de prendre part à l'attaque ; elle doit juste être adjacente. Si le Dr Tver se déplace le long des pointillés pour attaquer le 30^{ème} Ligne avec le soutien du 6^{ème} Jäger russe de l'autre côté, il n'y aurait pas de bonus d'attaque de flanc car le 30^{ème} Ligne n'était pas adjacent à une unité d'infanterie ennemie au début de cette phase d'activation.

17.8. CAVALERIE ATTAQUANT CONJOINTEMENT AVEC DE L'INFANTERIE

Quand une unité de tête de cavalerie attaque en mêlée une pile de cavalerie en lui ôtant l'option de recul avant combat, aucun facteur d'infanterie ne peut être pris en compte en attaque. Si l'attaquant désire inclure des PE d'infanterie dans l'attaque (même hors unité de tête), la cavalerie attaquée aura l'option de reculer avant combat.

Par ailleurs, quand une attaque de mêlée intègre à la fois des unités d'infanterie et de cavalerie (y compris hors unités de tête), le FQ maximum des unités de cavalerie qui attaquent est plafonné par le meilleur FQ des unités d'infanterie.



Exemple : les trois unités françaises sont activées et se déplacent pour attaquer l'unité de cavalerie russe. Si l'unité d'infanterie bouge en premier dans C, la cavalerie russe aura l'opportunité de reculer de deux hex. Si le 10-11 Dragons entre dans A en premier, la cavalerie russe ne peut pas reculer (mais pourrait tenter une contre-charge). Supposons que le 10-11 Dragons ait fixé la cavalerie russe et que les deux autres unités d'infanterie aient bougé dans B et C. Les trois unités déclarent alors une attaque de mêlée contre la cavalerie

russe. Si l'unité de tête est une unité d'infanterie, la cavalerie russe pourra reculer avant combat. Si l'unité de tête est le 10-11 Dragons, la cavalerie russe ne pourra reculer avant combat. Également, si le joueur français décide de compter les PE d'infanterie dans l'attaque, la cavalerie russe aura l'option de reculer avant combat. Si le combat incluant l'infanterie a lieu, le FQ du 10-11 Dragons ne pourra pas dépasser le meilleur FQ parmi les unités d'infanterie (ici le 10-11 Dragons pourrait conserver son « 9 » parce qu'il y a une infanterie avec un FQ de « 9 »).

18. RÈGLES SPÉCIALES

18.1. CARTES TACTIQUES

En début de partie, après que les camps ont été choisis, disposez face aux joueurs toutes les cartes tactiques disponibles pour la bataille faces visibles. *Note: les cartes tactiques ne sont pas des cartes de variante. Les cartes de variantes historiques sont décrites dans le livret de jeu.*

Les joueurs de chaque camp choisissent alternativement une carte en commençant par le joueur français (les Anglo-Alliés et les Prussiens sont considérés comme un seul et même camp). Ils poursuivent ce choix alterné jusqu'à épuisement des cartes.

Chaque camp peut jouer au maximum une carte tactique par tour. Chaque carte tactique présente un effet spécial qui est déclenché immédiatement. Chaque fois qu'une carte est jouée elle est donnée au joueur adverse qui dispose ainsi de la possibilité de la jouer à partir du tour suivant. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte et peut ainsi «geler» une carte en la laissant non jouée dans sa main. L'effet d'une carte prime sur l'application des règles (par exemple, la carte «En avant !» permet d'activer une formation à 3 reprises au cours d'un tour).

Exemple (avec les cartes de "Waterloo 1815: Fallen Eagles") : en début de partie, les joueurs choisissent leurs cartes tactiques. Le joueur français commence et choisit la carte #8 (Plus de munitions), puis le joueur coalisé choisit la #1 (Meilleure fortune). Cela se poursuit jusqu'à ce que les 10 cartes aient été choisies. Au cours du jeu, lors d'une attaque française sur Hougomont, le joueur français obtient un résultat de 2 très chanceux. Le joueur coalisé décide alors

de jouer sa carte « Meilleure fortune » et un nouveau JD doit être effectué à la place. La carte « Meilleure fortune » est passée au joueur français. Il ne peut pas la jouer lors de ce tour. Le joueur coalisé ne peut plus jouer une autre carte de sa main pour ce tour.

19. MORAL

Une formation est considérée démoralisée si elle a perdu plus de 50% de ses unités (en nombre d'unités, un chef compte pour 2). Ne pas décompter les unités réduites ou celles en déroute encore sur la carte mais uniquement les unités éliminées (unités éliminées pendant le jeu et celles mises en déroute ayant rejoint leur hex de ravitaillement). Dans ce cas, toutes les tentatives de ralliement des unités de cette formation subissent un MD de +3 et toutes les attaques de mêlée de cette formation subissent un MD de +1. Enfin, toutes les unités d'une formation démoralisée perdent 1 PM de leur capacité de mouvement.

Note : nous suggérons aux joueurs de placer toutes les unités éliminées sur l'aide de jeu récapitulative de l'ordre de bataille afin de permettre une visualisation rapide des pertes de chaque formation.

20. ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES SPÉCIAUX

20.1. ÉVÉNEMENTS DE TIR/MÊLÉE

Les événements spéciaux sont déclenchés par un résultat de JD (non modifié ou « naturel ») de 2 lors de la résolution d'un tir ou de 2, 3, 4, 10, 11, 12 lors d'un combat de mêlée.

► **Résolution de tir** : sur un résultat de JD non modifié de 2, il y a une possibilité qu'un chef de l'hex ciblé soit blessé ou tué.

► **Résolution de mêlée** : sur un résultat de JD non modifié de 2, 3, 4 (défenseur affecté) ou de 10, 11, 12 (attaquant affecté) il y a une possibilité qu'un chef qui a été déclaré engagé soit blessé ou tué ou qu'un drapeau soit capturé.

Quand un tel JD survient, effectuez immédiatement un nouveau JD et consultez la table des événements aléatoires avant même de résoudre les effets du tir ou du combat :

JD d'événement aléatoire	Événement pour un JD de 2 au cours d'un tir (*)	Événement pour un JD de 2, 3, 4 ou 10, 11, 12 au cours d'une mêlée (**)
2	Chef tué	Chef tué + Drapeau capturé
3	Chef tué	Chef tué
4	Chef blessé	Chef blessé + Drapeau capturé
5	Chef blessé	Chef blessé
6	Pas d'effet	Chef blessé
7	Pas d'effet	Pas d'effet
8+	Pas d'effet	Pas d'effet

(*) Un seul chef est affecté. S'il y a plusieurs chefs, le sélectionner de manière aléatoire.

(**) Seuls les leaders engagés peuvent être affectés.

20.2. CAPTURE OU BLESSURE D'UN CHEF

Quand un chef est gravement blessé, capturé ou tué, utilisez le marqueur approprié pour montrer son nouveau statut. Ce chef est considéré dorénavant et jusqu'à la fin de la partie avec 7 en Initiative et 0 en commandement. S'il s'agit d'un Commandant, il perdra également sa capacité spéciale de Commandant. Dans chaque cas, le chef a été remplacé par son état-major (et évacué dans le cas d'une blessure). Un chef ne peut être blessé, tué ou

capturé de nouveau dans la bataille et, si éligible pour une capture, est placé sur la pile alliée la plus proche qui n'est pas en déroute.

Effet dû à la perte d'un chef : le pion d'un chef blessé ou tué est signalé par un marqueur « **Wounded** » (blessé) ou « **Killed** » (tué). Dans un cas comme dans l'autre, le chef concerné ne peut plus réaliser d'action pour la journée (seules les blessures graves sont ici prises en compte). La différence se fait au niveau du nombre de points de victoire octroyé qui est moindre pour un chef blessé que pour un chef tué ou capturé (se reporter aux instructions des scénarios dans le livret de jeu).

Élimination d'une pile : lorsqu'un chef reste seul après l'élimination de toutes les unités (en raison du combat ou par impossibilité de retraite) il y a une possibilité qu'il soit capturé. Effectuez un JD d'initiative pour ce chef avec un MD de +2. Si le JD d'initiative échoue le chef est capturé. Si c'est une réussite, placez le chef dans l'hex le plus proche contenant une unité amie non mise en déroute.

Seul dans un hex : lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex contenant uniquement un chef, il y a une possibilité que ce dernier soit capturé. Effectuez un JD d'initiative pour ce chef avec un MD de -3 (un 12 est toujours un échec).

- Si le JD d'initiative échoue le chef est capturé.
- Si c'est une réussite, placez le chef dans l'hex le plus proche contenant une unité amie non mise en déroute.

Placez un marqueur « **Captured** » sur le pion d'un chef qui vient de se faire capturer (il représente maintenant son état-major et son officier en second) et le placer sur la pile amie la plus proche.

20.3. EFFET DÛ À LA CAPTURE D'UN DRAPEAU

Le nombre de trophées est pris en compte pour chaque camp et rapporte des points de victoire. Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs drapeaux pour tenir le compte des drapeaux capturés.

Capture d'un drapeau après élimination d'unité en déroute : quand des unités mises en déroute sont éliminées en combat de mêlée (soit directement à cause des pas de perte soit à cause d'une retraite en EZDC) effectuez un JD pour chaque unité de cavalerie ou d'infanterie éliminée. Un drapeau est capturé sur un résultat de 3 ou moins (soustraire 2 au résultat du JD si les unités éliminées ne sont pas empilées ou adjacentes à une unité amie non mise en déroute au moment de leur destruction).

21. MÉTÉO

Les conditions météo sont par défaut « normales » et toutes les règles s'appliquent sans influence de la météo. Mais des cartes spécifiques ou des options offertes par les scénarios peuvent modifier les conditions météo.

- Si le sol est **boueux** :
 - Toutes les unités voient leur facteur de mouvement réduit de 1 ;
 - Tous les tirs d'artillerie subissent un MD additionnel de +1 (**sauf** si la cible est adjacente).
- Si le temps est à l'**orage** :
 - Les niveaux de fin de tour sont réduits de 1 ;
 - Tous les tirs d'artillerie subissent un MD additionnel de +1 (**sauf** si la cible est adjacente); ce modificateur n'est pas cumulable avec celui lié à la boue
 - Le combat de mêlée de cavalerie ne bénéficie jamais du MD de -1 pour une attaque sur de l'infanterie en terrain découvert.
- S'il y a 2 tours d'orage consécutifs ou bien si 3 tours d'orage surviennent dans la journée alors le sol est considéré boueux pour les 5 prochains tours.

22. BROUILLARD DE GUERRE

22.1. INSPECTION DES PILES

(BROUILLARD DE GUERRE TACTIQUE)

Les joueurs n'ont pas le droit d'inspecter la composition totale des piles ennemies. Seuls les chefs, les unités d'artillerie et l'unité de tête d'une pile peuvent être examinés par l'adversaire sauf si celui-ci dispose d'unités de combat adjacentes en début de segment.

22.2. UNITÉS CACHÉES SUR LA CARTE

(BROUILLARD DE GUERRE STRATÉGIQUE)

Cette règle est utilisée dans certains scénarios (voir *livret de jeu*).

Si cette règle est utilisée, au début de la partie, une formation est seulement représentée sur la carte par le pion de son officier qui est retourné face cachée. La capacité de mouvement est visible sur le dos du pion officier. Ce pion calculera les coûts de terrain en tenant compte de l'unité la plus lente de la formation en question. Toutes les autres règles s'appliquent (et le mouvement stratégique est possible [voir 7.4.a]).

Les deux camps peuvent utiliser 2 marqueurs « leurre » qui sont associés avec chaque formation. Ces leures se déplacent au même moment que la « vraie » unité cachée. Les pions de formations cachés ne peuvent pas s'empiler dans le même hex sauf pour le placement initial.

De la même façon, les pions commandants sont placés face cachée avec les deux marqueurs leures qui leur sont associés.

Chaque scénario indiquera la distance de visibilité (DV) qui est calculée en hex. Pour voir une autre unité, une unité doit se situer à la distance de visibilité et avoir une ligne de tir vers l'autre unité.

Repérage : aussitôt qu'une unité ennemie (cachée ou pas) pourrait avoir une ligne de tir à la distance de visibilité jusqu'à une unité cachée, toutes les unités cachées sont révélées. Si l'unité qui a vu une autre unité cachée est aussi une unité cachée, elle est aussi révélée.

Le repérage peut intervenir à tout moment au cours d'une activation, venant des unités des deux camps, activées ou non, qu'elles soient cachées ou pas. Une unité qui en repère une autre est aussi toujours repérée.

Dans les scénarios où la distance de visibilité change selon les tours, le repérage peut également intervenir au début de la première activation de ce tour.

Révéler des unités : s'il s'agit d'un leurre, on le retire du jeu définitivement. Si c'est un commandant, on le place dans l'hex où il a été repéré. Si c'est un officier d'une formation, on place au moins une unité de la formation dans l'hex qui a été repéré et toutes les autres unités de la formation dans des hex qui sont à la fois :

- dans un rayon de 4 hex de l'hex initialement repéré,
- à au moins un hex plus loin de l'unité qui a repéré la formation (même si c'était un leurre),
- à au moins 2 hex de toute autre unité ennemie,
- pas plus loin (en hex) de son hexagone de ravitaillement le plus proche.

Exemple : la distance de visibilité est de 3 hex. Avant le mouvement, il n'y a pas de drapeaux ennemis qui sont à la fois à la distance de visibilité et qui ont une ligne de tir entre eux (A et D sont à distance de visibilité mais n'ont pas de lignes de tir. B et E pourraient avoir une ligne de tir mais sont au-delà de la distance de visibilité).

Le joueur français active la Garde Impériale, déplace B (un drapeau de la Garde Impériale avec 3 PM) et va en H. Dès que B entre en H, E se trouve à distance de visibilité et a une ligne de tir vers H (c'est bien sur réciproque). Le mouvement est interrompu. Les deux joueurs révèlent leur drapeau. Le drapeau français est un leurre ainsi que celui du russe en E. Les deux pions drapeau sont retirés du jeu.



Comme la Garde Impériale est activée, le joueur français déplace aussi le drapeau A vers H. Rien ne se passe parce que le drapeau russe en H a déjà été enlevé et que le drapeau en F est encore à 4 hex de distance. Le drapeau D est à trois hex mais n'a pas de ligne de tir vers H. Le joueur français dépense alors un autre point de mouvement pour entrer en X. A cet instant, les drapeaux A et F sont révélés. F est un autre leurre russe, mais A est la vraie formation de la Garde Impériale.

La Garde Impériale doit se déployer immédiatement et au moins une unité doit se placer en X. Par la suite, le reste de la formation doit être :

1/ à 4 hex ou moins de X

2/ un hex plus loin de F que X (ce qui implique d'être au moins à 4 hex de F) et au moins à 2 hex des autres ennemis.

3/ à la même distance ou plus près de l'hexagone de ravitaillement français le plus proche (que l'on suppose ici en 1). Tous les hexagones ombrés sont disponibles pour le déploiement.

Par exemple, le placement n'est pas possible dans l'hex I parce que même si cet hex est plus loin de F et dans un rayon de 4 hex de X, il se trouve plus loin de l'hex de ravitaillement.



Une fois que les unités françaises sont placées, F est retiré du jeu. Après le déploiement français, D est maintenant à distance de visibilité et avec une ligne de tir vers une unité française. D doit être révélé immédiatement. C'est la fin du mouvement de la Garde Impériale, même si des PM restaient disponibles. Comme le vrai drapeau de la Garde Impériale a été révélé, le joueur français doit retirer du jeu le dernier drapeau de la Garde Impériale dans l'hex C.

Si aucun hexagone de placement n'est disponible pour déployer complètement une formation, placer les unités restantes dans tout hexagone qui serait adjacent à une unité amie et non adjacent à une unité ennemie.

Les règles d'empilement s'appliquent lors du placement de la formation.

Le chef de la formation est maintenant placé face visible sur n'importe quelle unité de sa formation. Le repérage d'unités est simultané, mais le joueur actif se déploie toujours en premier.

Si le déploiement sur carte d'une formation permet le placement d'une unité à distance de repérage d'une autre unité cachée, on révélera cette unité cachée après la fin du déploiement de cette formation.

Si une formation est révélée pendant son mouvement, elle ne pourra plus se déplacer après son déploiement sur la carte en perdant ses PM inutilisés pour cette activation.

Plusieurs unités cachées peuvent être révélées en même temps si une unité avance vers elles.

Toute formation ou commandant peut être volontairement révélé et déployé sur la carte à n'importe quel moment du tour (même pour le joueur qui n'est pas actif). Mais si il est actif, il ne peut pas bouger plus loin durant cette activation après son déploiement. Quand une formation ou un commandant a été révélé, retirer immédiatement du jeu les leurres qui leur sont associés.

Bonus de brouillard de guerre sur les routes et les chemins (marche) : les bonus de route et de chemin sont augmentés d'un hex pour les pions utilisant le brouillard de guerre stratégique.

Exemple : un pion face caché à 3 points de mouvement utilisant le brouillard de guerre peut se déplacer de 6 hexes sur une route: 3 + 2 (bonus de base) +1 (bonus spécifique).

23. RENFORTS

Il existe deux types de renforts : les renforts disponibles et les renforts variables.

Les renforts disponibles sont des formations et des chefs qui ne manqueront pas de prendre part à la bataille.

Les renforts variables sont des formations et des chefs qui auraient pu participer, mais qui ne sont pas sûrs de participer à la bataille.

Tous les renforts entrent en utilisant les règles de brouillard de guerre stratégique [voir 22.2].

23.1. RENFORTS DISPONIBLES

Chaque formation est représentée par 3 pions : deux « leurres » et un chef. Les trois pions sont face cachée et choisis au hasard par l'un ou l'autre des joueurs pour être placés sur la piste des tours de jeu. Placez un des trois pions sur le tour de jeu indiqué pour la formation à l'aide du joueur. Puis placez un des deux autres pions un tour plus tôt et l'autre un tour plus tard. Si le tour d'entrée est le premier tour, placez deux pions au premier tour. Aucun joueur ne doit savoir quel pion est le véritable pion de formation. Le joueur propriétaire sera autorisé à voir la nature réelle de son pion au début du tour de jeu dans lequel ce pion peut entrer en jeu. Ce pion restera caché à l'ennemi jusqu'à ce qu'il soit révélé selon les règles du brouillard de la guerre.

23.2. RENFORTS VARIABLES

Chaque scénario utilisant des renforts variables indique quelles formations sont concernées ainsi que leur zone d'entrée sur la carte. Il y a deux étapes pour recevoir ces renforts : tout d'abord placer ces renforts sur le compteur de tours de jeu, puis arriver à les transférer vers la carte. Ces étapes sont décrites en détail par la suite. Les renforts variables sont toujours une option pour chaque camp.

23.2.a Placer des renforts variables sur la piste de tours

A n'importe quel début de tour de jeu, un joueur peut décider de placer un renfort variable d'une formation de son camp sur la piste de tours (si cette formation est disponible en renfort variable pour ce scénario). On utilise alors les trois pions qui sont rattachés à cette formation (le « vrai » pion chef et les deux pions « leurres »).

- On place au hasard sur la piste de tours, et au moins trois tours après le tour de jeu en cours, l'un des trois pions de cette formation. Aucun des deux joueurs ne doit savoir quelle est la vraie nature de ce pion. Utiliser toute méthode permettant un tirage au sort qui conserve l'anonymat du pion sélectionné.

- Puis, on place les deux autres pions (toujours sans révéler à aucun joueur leur nature) sur la piste de tours, un sur chacun des deux tours suivant celui du premier pion.

23.2.b Procédure d'entrée des renforts variables :

Quand le tour en cours contient des pions de renforts variables sur la piste de tours, chaque joueur peut tenter de faire rentrer ces pions en jeu (*note dans certains cas, un joueur pourra essayer de faire rentrer sur la carte des formations ennemies pour bénéficier des bonus de PV**).

**C'est au joueur ami de décider si une formation sera disponible ou pas à un moment. Mais une fois placé sur la piste de tours, chaque joueur peut tenter de faire effectivement entrer en jeu cette formation.*

Pour pouvoir tenter de faire rentrer un pion de renforts variables, un joueur doit « passer » à sa phase d'activation pour consacrer cette activation à la tentative d'entrée des renforts (une seule formation à la fois).

Chaque formation se voit attribuer un niveau de JD d'entrée et un coût en PV pour le scénario. Le joueur actif doit réussir un JD relatif au niveau d'entrée.

Si le JD (y compris modificateurs liés à des cartes) est inférieur ou égal au niveau de JD d'entrée, la tentative est réussie et le joueur déplace le pion de renforts variables de la piste de tours vers l'hex d'entrée sur la carte (si plusieurs sont possibles, c'est le joueur du camp ami de ces renforts qui choisit). Le joueur du camp ami de ce pion peut alors prendre connaissance de la vraie nature de ce renfort. Il peut alors continuer à garder ce pion caché en utilisant les règles de brouillard de guerre stratégique [voir 22.2].

Si le JD (y compris modificateurs liés à des cartes) est supérieur au niveau d'entrée, la tentative échoue et ce pion est placé hors du jeu, face cachée pour qu'aucun des deux joueurs ne puisse connaître sa nature. Une seule tentative par pion est possible.

Si aucun joueur ne tente de faire entrer un pion désigné pour un certain tour de jeu, ce pion est retiré de la partie à la fin du tour et aucun joueur ne peut en connaître la nature.

Exemple : Au début du tour 2 de la variante de la bataille de Ligny, le joueur français décide de placer le 1^{er} Corps, disponible en renforts variables, sur la piste des tours. Le joueur français prend alors au hasard un des trois pions représentant le 1^{er} Corps et le place sur la case du tour 5 de la piste des tours. Il place aussi aléatoirement et toujours face cachée les deux autres pions sur les tours 6 et 7. Lors du tour 5, le joueur français décide de « passer » pour pouvoir tenter de faire rentrer le premier pion du 1^{er} Corps sur la carte (aucun des deux joueurs ne sait encore si c'est le leader ou un leurre). Le niveau de JD du 1^{er} Corps est 7 dans ce scénario. Le joueur français fait 7 (et aucun modificateur n'est applicable ici) et réussit. Le pion est placé sur son hex d'entrée et seul le joueur français peut connaître sa nature. Si le JD avait été de 8 ou plus, le pion aurait été mis de côté sans qu'aucun joueur ne connaisse sa nature.

Les PV attribués à chaque formation dépendent de la formation et du tour où a été disponible le premier pion de cette formation. C'est la position du premier pion (leurre ou pas) sur la piste de tours qui compte comme référence pour calculer le nombre de PV attribués. Il convient de noter ce tour de référence lorsque le pion est retiré de la piste de tours. Voir les aides de jeu des scénarios pour les indications précises.

Cependant, une fois la référence connue et le nombre de PV en jeu déterminé, ces PV ne sont effectivement attribués au camp ennemi que lorsque cette formation est effectivement déployée sur la carte. Ainsi, si une formation (même réelle) entre en jeu mais que son chef ne déploie jamais les unités de combat sur la carte, les PV ne seront pas attribués.

Exception : *si cette formation restant cachée fournit des PV à son propriétaire comme dans le cas d'une sortie de la carte.*

Il faut donc noter quel est le montant de PV en jeu avec comme référence le premier tour d'entrée possible pour les trois pions de cette formation, puis les attribuer par la suite si la formation est déployée.

Exemple : Une formation est susceptible de rentrer aux tours 7, 8 ou 9. Au tour 7, aucun joueur n'essaie de faire entrer le premier pion et il est donc retiré du jeu à la fin du tour 7. Au tour 8, un joueur essaie de faire rentrer le pion et rate. Au tour 9, la tentative réussit et le troisième pion rentre en jeu. Le joueur ami découvre qu'il s'agit du pion chef mais celui reste caché. Si d'ici à la fin de la partie, cette formation est déployée sur la carte, le joueur ennemi gagnera le nombre de points de victoire correspondant à cette formation pour le tour 7. Si cette formation n'est jamais révélée, aucun PV ne sera attribué.

RÈGLES OPTIONNELLES

24. ORIENTATION

Note : l'orientation n'est pas explicitement simulée dans le jeu. Nous estimons que les FQ et JD retranscrivent les choix tactiques de chaque officier de régiment/bataillon. De plus le MD lié à l'encerclement permet de rendre compte de la vulnérabilité d'une unité cernée par l'ennemi. Toutefois pour les joueurs qui souhaitent la simuler, appliquer les règles suivantes :

Le MD d'encerclement n'est plus appliqué. Toutes les unités d'un hex adoptent la même orientation que l'unité de combat placée au sommet de la pile. Il y a alors 4 hex de front et 2 hex d'arrière. Lorsqu'une unité est attaquée depuis un hex d'arrière, un MD de -2 est appliqué au combat de mêlée (non cumulatif si l'attaque provient des 2 hex d'arrière).

Les unités d'artillerie qui tirent depuis un hex d'arrière reçoivent un MD malus de +2 au JD de tir. Les unités d'infanterie qui tirent depuis un hex d'arrière reçoivent un MD malus de +1 au JD de tir. Un tir dont la LDT passe par un hex d'arrière obtient un MD de -1. L'orientation peut être modifiée chaque fois qu'une pile peut bouger ou se déplacer après combat.

Les unités en déroute n'ont que des hex d'arrière.

Les unités en ordre de défense ou dans des villes/villages/fermes fortifiées/châteaux/grands bâtiments n'ont pas d'hex d'arrière.

