JOURS DE GLOIRE • Règles de la série

Un jeu de Frédéric BEY

« Posse quod velit. Velle quod oportet. »
Pouvoir ce que l'on veut. Vouloir ce qui convient.
Saint-Augustin

Les règles de la série Jours de Gloire sont utilisables pour tous les jeux de la série. Les batailles disponibles sont listées ici :
http://www.fredbey.com/jdg.html

0 – GÉNÉRALITÉS

0.1 - ÉCHELLE

Les jeux de la série sont à l'échelle du bataillon, du régiment (demi-brigade pour la période républicaine) ou de la brigade. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers à l'échelle du régiment et 400 fantassins ou 300 cavaliers à l'échelle de la brigade. Un point de force d'artillerie représente deux à quatre canons suivant leur calibre.

0.2 - LA CARTE

La carte reproduit les lieux historiques de la bataille. Les différents types de terrain et leurs effets sur le déroulement du jeu sont détaillés dans la Table des Terrains.

0.3 - LES UNITÉS DE COMBAT

Les unités de combat possèdent plusieurs caractéristiques :

- un nom et parfois une indication d'ordre de bataille (n° du corps) ;
- un type (infanterie, cavalerie ou artillerie) ;
- un indicateur spécifique (L) pour la cavalerie lourde
- une nationalité ;
- une formation d'appartenance (pour l'activation) ;
- une force (capacité de tir pour l'artillerie), basée sur le nombre d'hommes ou de canons composant l'unité ;
- une cohésion, basée sur la capacité de l'unité à soutenir le combat ;
- une valeur d'engagement, basée sur la capacité de l'unité à engager d'elle-même un combat de choc ;
- une capacité de mouvement, exprimée en points de mouvement.

Toutes les unités de combat ont deux faces : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités), le verso pour la même unité en désordre (capacités réduites, voir 10.1).

0.4 - LE DÉ ET LES TESTS PRINCIPAUX

Le jeu nécessite l'usage d'un dé à 10 faces (noté 1d10). Le 0 est un zéro, non un 10.

0.4.1 Test de cohésion

Le joueur jette 1d10 et applique les modificateurs éventuels, si le résultat est inférieur ou égal à la cohésion de l'unité, le test est réussi. Sinon, le test est manqué.

0.4.2 Test d'engagement

Idem, mais avec la valeur d'engagement de l'unité.

0.5 - ABRÉVIATIONS

Hex. : Hexagone.
MA : Marqueur d'Activation
MAC : Marqueur d'Activation Combinée
PM : Point de Mouvement
TdC : Test de Cohésion
TdE : Test d'Engagement
ZdC : Zone de Contrôle
LdV : Ligne de Vue
MD : Modificateur au Dé
PV : Point de victoire

1 - TOUR DE JEU

Il n'y a qu'un tour de jeu pour les deux joueurs, qui agissent alternativement en fonction du tirage aléatoire des MA. Chaque tour comprend plusieurs phases :

A. Phase d'ordres

Dans l'ordre, les joueurs placent les MAC dans un bol, retirent éventuellement des marqueurs Renforts de certaines de leurs unités et choisissent les formations qui reçoivent des ordres pour ce tour (voir 2.3).

B. Phase d'initiative stratégique

1. Chaque joueur jette le dé pour le gain de l'initiative stratégique (voir 3.) ;

2. Le joueur ayant l'initiative choisit un MA de la formation qui commencera le tour.

C. Phase de rassemblement

Les joueurs placent, dans le bol, les MA des formations présentes sur la carte ou qui doivent y entrer en renfort ce tour (sauf celui sélectionné en B.2).

D. Phase d'activation

1. Un des joueurs tire au sort un MA dans le bol, sauf pour le premier MA, qui a déjà été sélectionné par le joueur ayant l'initiative en B.2. La formation correspondant au MA est alors activée.

2. Le statut de la formation activée est vérifié, en retournant son marqueur d'ordre : Ordres Reçus ou Sans Ordres (voir 2.3). Éventuellement, l'initiative du commandant est testée (voir 2.4.3).

3. Pour une formation activée, le joueur peut, en respectant strictement l'ordre suivant :

- effectuer des tirs d'artillerie (voir 7.) ;
- déplacer ses unités autorisées à le faire – y compris cavalerie chargeant – (voir 4. et 9.1) ;
- effectuer des combats de choc pour l'infanterie ou la cavalerie (voir 8.) et des charges de cavalerie (voir 9.) ;
- rallier les unités qui n'ont fait aucune des actions précédentes lors de la phase d'activation en cours (voir 11.).

La phase d'activation est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol. Ce dernier est mis de côté et la formation correspondante n'est pas activée.

E. Phase de déroute et de démoralisation

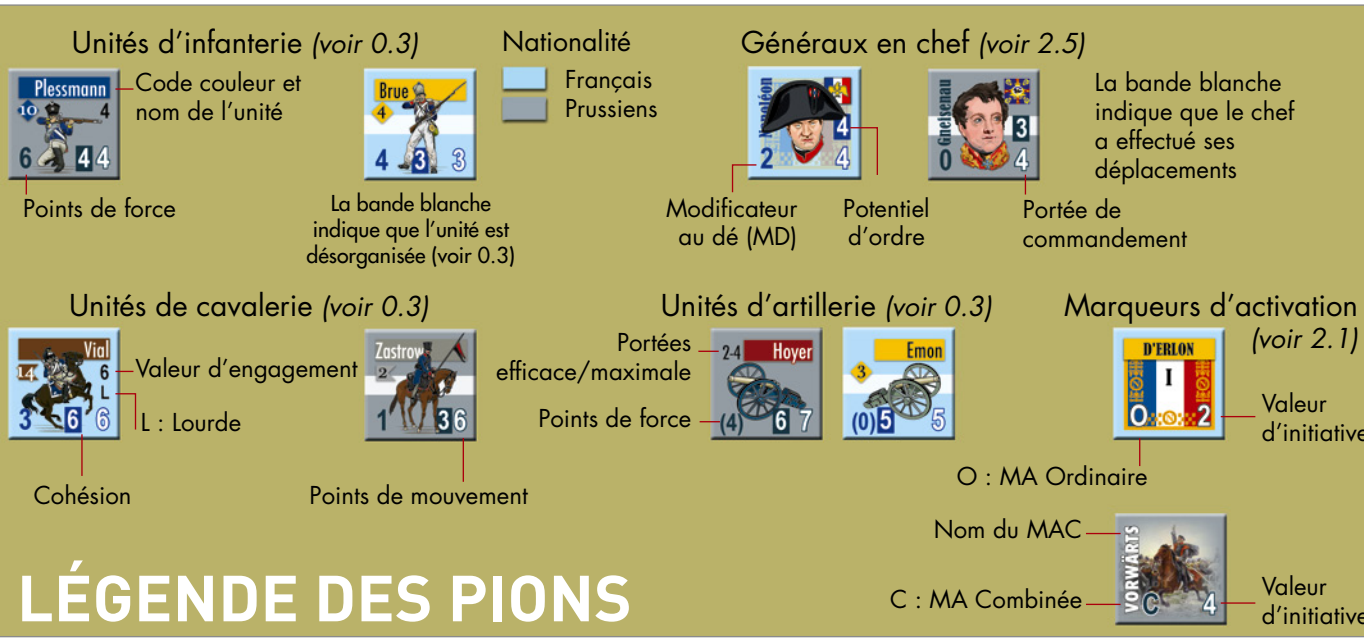
Les joueurs déplacent les unités en déroute, de la totalité de leur capacité de mouvement, dans la direction requise (voir Mouvement de déroute 10.4). La démoralisation de chaque formation est vérifiée (voir 11.2).

F. Phase finale

Les joueurs vérifient les conditions de victoire, avancent le marqueur Tour d'une case, retirent de la carte les marqueurs Ordres Reçus et Sans Ordres.

On retourne ensuite en A.

LÉGENDE DES PIONS



2 - ORDRES ET ACTIVATION

2.1 - MARQUEURS D'ACTIVATION

Chaque MA possède un code (O ou C) et une valeur d'initiative (chiffre).

2.1.1 Marqueurs d'activation ordinaire (MA)

Les MA ordinaires sont repérés par un O sur leur pion. Les MA servent à déterminer quel camp joue et quelles unités peuvent être utilisées, lors de la Phase D. Chacun des MA désigne une formation particulière. Une formation est un groupe d'unités (brigade, division ou ensemble ad hoc), identifié par une bande de couleur sur les pions. Toutes les formations ont deux MA, sauf exceptions dans certains scénarios ou démoralisation (voir 11.2). Les MA en jeu sont placés dans le bol à chaque tour (Phase C.), pour être tirés au sort (2.2).

2.1.2 Marqueurs d'activation combinée (MAC)

Les MAC sont repérés par un C sur leur pion. Les MAC sont placés dans le bol (par choix ou obligation) au début de la phase A. Leurs effets sont décrits dans les règles spécifiques de chaque bataille. ***Note*** *: Ils peuvent être utilisés, si leurs caractéristiques le permettent, pour faire entrer des unités en renfort.*

2.2 - UTILISATION DES MA

Au début de la phase d'activation (Phase D.), un joueur tire au sort un MA dans le bol. Les unités de la formation désignée par ce MA sont alors activées et peuvent entreprendre une action. Quand le joueur a effectué toutes les actions qu'il souhaitait avec les unités de cette formation, le MA est mis de côté et un joueur tire au sort un nouveau MA dans le bol, répétant le processus ci-dessus.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA (qui peut-être un MAC) est mis de côté, sans que la formation correspondante soit activée.

2.3 – ORDRES

2.3.1 Formations et groupes tactiques

Si les unités d'une même formation sont trop dispersées, elles forment plusieurs groupes tactiques et il faudra plusieurs ordres pour les activer pleinement.

Les groupes tactiques sont déterminés au moment de la phase d'ordres (Phase A.) de chaque tour, et pour le tour entier. Un groupe tactique regroupe les unités d'une formation qui se trouvent à deux hex. d'une autre unité de cette formation (hex. de l'unité inclus), elle-même à deux hex. d'une troisième, etc. Cette chaîne d'unités peut se prolonger jusqu'à ce que le groupe tactique regroupe toutes les unités de la formation. En revanche, une unité située à plus de deux hex. de toute autre unité de la formation est considérée comme un groupe tactique autonome pour l'attribution des ordres.

Précision *: Lorsque le MA d'une formation est tiré au sort, toutes les unités de tous les groupes tactiques de la formation sont activées simultanément dans l'ordre souhaité par le joueur.*

2.3.2 Attribution des ordres

Au début de chaque tour (Phase A.), les deux joueurs sélectionnent, parmi leurs groupes tactiques respectifs, ceux qui vont recevoir des ordres et seront pour le reste du tour en Ordres Reçus du Q.G. (abrégé en Ordres Reçus). Le nombre d'ordres est limité par le potentiel d'ordres de chaque général en chef (voir 2.5). Tous les groupes tactiques qui ne reçoivent pas d'ordres sont Sans Ordres du Q.G. (abrégé en Sans Ordres).

Pour repérer secrètement ces choix, les joueurs placent un marqueur Ordres Reçus ou Sans Ordres, face cachée, sur une unité quelconque de chaque groupe tactique en jeu.

Pour pouvoir être placé en Ordres Reçus, un groupe tactique doit avoir au moins une de ses unités à portée d'un général en chef (voir 2.5).

Exemple 1 *: au début d'un tour, les 6 unités françaises de la formation Milhaud sont placées de telle sorte qu'elles constituent un seul groupe tactique. Un ordre suffira à toutes les placer en Ordres Reçus. Si au cours du tour (après la première activation), des unités de la formation Milhaud se séparent du groupe tactique initial (en s'éloignant à plus de 2 hex.), elles demeurent cependant en Ordres Reçus pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.*

Exemple 2 *: au début du tour, les 6 unités de la formation Milhaud sont déployées en deux groupes d'unités adjacentes (l'une de 4 pions, l'autre de 2) distants de plus de deux hex. Elles constituent alors deux groupes tactiques distincts. Si le joueur français veut les placer en Ordres Reçus, il devra dépenser deux ordres. S'il ne place qu'un des deux groupes tactiques en Ordres Reçus, l'autre groupe tactique sera considéré comme étant Sans Ordres. Si au cours du tour de jeu (après la première activation), les unités de la formation Milhaud appartenant au groupe tactique Sans Ordres rejoignent celles du groupe tactique étant en Ordres Reçus, elles demeurent cependant Sans Ordres pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.*

2.4 - EFFET DES ORDRES ET ACTIVATIONS

Le marqueur d'ordres d'un groupe tactique n'est retourné que lorsque le premier MA de la formation à laquelle il appartient est tiré au sort et la formation activée (Phase D.2). Une fois révélé, il reste en vigueur pour le tour entier. Les actions listées en 2.4.1, 2.4.2 et 2.4.3 sont réalisées, étapes par étapes, pour tous les groupes tactiques d'une même formation *(**Précision** : il n'est donc pas obligatoire de faire agir toutes les unités d'un groupe tactique avant de faire agir celles d'un autre groupe tactique).* Les unités d'une formation activée peuvent alors engager des actions à pleine capacité (Ordres Reçus) ou à capacité réduite (Sans Ordres), en fonction de l'ordre attribué à leur groupe tactique d'appartenance.

2.4.1 Ordres Reçus

Les unités peuvent, dans l'ordre suivant :

- faire feu pour l'artillerie ;
- se déplacer normalement, y compris mouvement de charge (voir 9), et mouvement réduit pour l'artillerie ayant tiré ;
- effectuer une marche forcée si autorisée ;
- engager un combat de choc ou une charge sans test d'engagement ;
- tenter un ralliement.

2.4.2 Sans Ordres

Les unités peuvent, dans l'ordre suivant. Soit :

- Tenter de bénéficier, groupe tactique par groupe tactique, de l'initiative d'un commandant, avec les conséquences énoncées en 2.4.3 ;

Soit :

- faire feu pour l'artillerie (sans TdE) ;
- se déplacer, y compris mouvement de charge après un TdE (voir 9.1), avec une capacité de mouvement réduite (voir 4.1.2) ; sauf l'artillerie ayant tiré et les unités de cavalerie ayant manqué leur TdE de charge, qui ne peuvent pas bouger ;
- engager un combat de choc en testant leur engagement ou une charge (TdE déjà effectué avant mouvement) ;
- tenter un ralliement.

2.4.3 Initiative d'un commandant

La valeur d'initiative est indiquée sur le MA de chaque formation. Elle correspond au degré d'initiative de son commandant. ***Remarque*** *: deux MA d'une même formation peuvent avoir deux valeurs d'initiative différentes.*

La valeur d'initiative peut être utilisée après tirage du MA, pour tester l'initiative de tout groupe tactique Sans Ordres. Pour ce faire, le joueur teste l'initiative du commandant. Il jette 1d10 par groupe tactique Sans Ordres qu'il souhaite faire passer en Ordres Reçus. Le jouer soustrait du dé le MD du général en chef, si au moins l'une des unités du groupe tactique est à portée de ce dernier (voir 2.5) :

- si le jet de dé modifié est inférieur ou égal à la valeur d'initiative du commandant, toutes les unités du groupe tactique acquièrent, pour l'activation en cours seulement, les capacités d'unités d'un groupe tactique en Ordres Reçus (lorsque le second MA de la formation sera tiré ultérieurement, il faudra répéter ce test d'initiative) ;
- si le jet de dé modifié est supérieur à la valeur d'initiative du commandant, les unités ne peuvent plus entreprendre aucune action, sauf de tenter des ralliements.

2.5 - GÉNÉRAUX EN CHEF

2.5.1 Caractéristiques d'un général en chef

Les joueurs disposent chacun d'un ou plusieurs généraux en chef. Chaque général en chef possède 3 caractéristiques :

- un MD pour les tests d'initiative des commandants et l'initiative stratégique ;
- un potentiel d'ordres (voir 2.3.2) ;
- une portée de commandement, exprimée en nombre d'hex.

Cette portée est un rayon que n'affecte aucune contrainte (ni terrain infranchissable, ni unité ou ZdC ennemie).

Les généraux en chef peuvent se déplacer, une seule fois par tour, de 7 PM au maximum, lors de l'activation de n'importe laquelle des formations de leur armée. Ils sont alors retournés sur leur verso, pour le signaler.

Ils ne peuvent entrer seuls en ZdC ennemie. Ils ne peuvent pas faire de marche forcée

2.5.2 Elimination d'un général en chef

Si une unité ennemie parvient au contact d'un

général en chef, celui-ci peut (s'il est empilé sur une unité amie), ou doit (s'il est seul) se déplacer immédiatement d'un ou deux hex. Ce mouvement peut s'effectuer dans ou au travers une ZdC ennemie.

Si un général en chef se trouve empilé sur une unité qui recule ou fait retraite après combat, il doit la suivre. Il peut librement quitter cette unité lorsqu'il effectuera son mouvement suivant.

Si un général en chef est encore empilé avec une unité en déroute lors de la phase E, il doit la suivre dans son mouvement de déroute et est éliminé si le mouvement le conduit hors carte.

Un général en chef peut également être éliminé s'il est obligé de faire retraite au travers d'unités ennemies. Dans ce cas, toutes les formations de son armée sont Sans Ordres jusqu'à la fin de la partie (sauf si l'armée dispose de plusieurs généraux en chef).

3 - INITIATIVE STRATÉGIQUE

Durant la phase d'initiative stratégique (phase B.), chaque joueur jette 1d10 et ajoute le MD de son général en chef (de celui désigné pour cela dans les instructions du scénario, s'il dispose de plusieurs généraux en chef).

Le joueur avec le meilleur score gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, aucun joueur ne dispose de l'initiative stratégique et tous les MA sont placés dans le bol.

Le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique peut choisir un MA d'une de ses formations qui débutera le tour en étant activée avant toutes les autres (ne pas placer ce MA dans le bol). Cette formation peut aussi bien être en Ordres Reçus que Sans Ordres.

Le joueur peut également décider de ne pas choisir de formation et de ne pas utiliser son avantage. Dans ce cas la phase d'activation débutera par le tirage au sort d'un MA, comme en cas d'égalité.

4 - MOUVEMENT

4.1 - CAPACITÉ DE MOUVEMENT

4.1.1 Mouvement normal

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement, exprimée en PM et indiquée sur le pion. Ce chiffre représente le nombre maximum de PM que l'unité peut dépenser durant une phase d'activation, lorsqu'elle est en Ordres Reçus.

4.1.2 Mouvement réduit

Une unité Sans Ordres voit sa capacité de mouvement divisée par deux, arrondie à l'entier supérieur. Ainsi, une unité avec 7 PM a une capacité réduite à 4 PM lorsqu'elle est Sans Ordres.

4.1.3 Marche forcée

Une marche forcée permet de doubler la capacité de mouvement d'une unité.

Seule une unité en Ordres Reçus qui n'est ni en désordre ni en déroute peut effectuer une marche forcée, à condition de ne pas partir de, ou de ne pas se déplacer à 5 hex. ou moins d'une unité ennemie.

Si l'unité veut pénétrer à 5 hex. ou moins de l'ennemi, elle doit le faire lors d'un mouvement normal. Une unité ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement durant une activation. Il n'est pas possible de commencer un mouvement par une marche forcée et de le terminer en mode normal (et inversement).

Une unité se déplaçant en marche forcée ne peut pas entrer dans un hex. contenant une unité amie, ni le traverser.

Les unités d'une pile peuvent se séparer mais ne peuvent pas se regrouper lors de la marche forcée. Ceci s'applique également aux piles de renfort (voir 5.2.2).

4.2 - MISE EN CARRÉ

La mise en carré n'est autorisée qu'en terrain clair et pour des unités d'infanterie et d'artillerie qui ne sont ni en désordre, ni en déroute (voir 10.1 et 10.2). Elle est matérialisée par un marqueur spécifique posé sur la pile d'unités.

Il est possible de se mettre en carré ou de sortir d'un carré dans une ZdC ennemie.

Une unité ne peut se mettre en carré lors de son activation que si elle ne bouge pas : se mettre en carré coûte la totalité des PM d'une unité, cela qu'elle soit en Ordres Reçus ou Sans Ordres.

Deux unités ne peuvent se mettre en carré dans le même hex. que si elles sont déjà toutes les deux présentes dans cet hex. au moment de leur activation.

Une unité d'artillerie ne peut se mettre en carré que si elle est empilée lors de son activation avec une unité d'infanterie qui se forme également en carré.

***Remarque** : il est donc impossible à une unité quelconque (infanterie ou artillerie) de rejoindre un carré déjà formé.*

Tant qu'elle est formée en carré, une unité ne peut pas se déplacer. Il est possible à une unité de sortir d'un carré lors de son activation au coût de 2 PM. L'unité peut alors être orientée librement et se déplacer avec les PM qui lui restent.

Une unité en carré ne peut pas engager de choc ou de contre-choc (voir 8.), mais elle peut se défendre normalement face à un choc ou une charge (voir le tableau Modificateurs au jet de dé de choc ou de charge pour les bonus ou malus à imputer dans la résolution du combat).

Une unité en carré, mise en désordre ou obligée de reculer suite au résultat d'un combat, quitte immédiatement la formation en carré (retirer le marqueur Carré).

Si une unité d'infanterie d'une pile d'unités en carré est mise en désordre, la totalité de la pile quitte la formation en carré. Il ne peut jamais y avoir dans le même hex. une unité d'infanterie en carré et une autre qui ne l'est pas.

La mise en carré a des répercussions sur l'orientation et les ZdC de l'unité (voir 6.1).

4.3 - MOUVEMENT ET TERRAIN

Une unité dépense des PM pour se déplacer. Le coût en PM de chaque hex. dépend du type d'unité et du terrain (voir Table des Terrains).

Changer d'orientation n'est pas un mouvement et les unités ne dépensent pas de PM pour cela (voir 6.).

4.3.1 Routes et chemins

Une unité utilisant une route ou un chemin bénéficie du coût réduit de mouvement indiqué dans la Table des Terrains, si elle est entrée dans cet hex. depuis un autre hex. contenant la même route ou le même chemin. Sinon, elle dépense le coût normal du terrain de cet hex.

Une unité ne peut pas utiliser le mouvement sur route ou chemin pour se placer adjacente à une unité ennemie, elle doit dans ce cas payer le coût normal du dernier hex., y compris le coût du bord d'hex.

***Cas particuliers** : les routes et les chemins permettent aux unités de cavalerie de franchir les pentes raides et aux unités d'artillerie de franchir les pentes et les pentes raides.*

Les NA de la Table des Terrains sont alors ignorés et un surcoût de 2 est pris en compte.

4.3.2 - Terrains infranchissables

Certains hex. ou bords d'hex. sont infranchissables. Les unités ne peuvent y entrer ou les franchir que s'ils sont traversés par une route, un chemin ou un pont.

4.4 - LIMITES AU MOUVEMENT

4.4.1 Contraintes générales

Une unité qui se déplace doit tracer sur la carte un chemin continu d'hex. adjacents les uns aux autres, en payant le coût en PM de chaque hex. dans lequel elle pénètre.

Les unités se déplacent indépendamment les unes des autres et le mouvement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir commencer le mouvement d'une autre unité.

***Exception** : si toutes les unités d'une pile sont du même type et effectuent le même mouvement, le joueur peut les déplacer ensemble pour gagner du temps.*

L'orientation de l'unité n'a pas d'effet sur le coût de son mouvement. Une unité doit toujours avoir assez de PM non dépensés pour payer le coût de l'hex. dans lequel elle souhaite pénétrer. S'il ne lui reste pas assez de PM, elle ne peut entrer dans l'hex. Les PM ne peuvent pas être accumulés d'une phase d'activation à l'autre.

Les unités de combat (voir 0.3) et les généraux en chef (voir 2.5) ne peuvent pas quitter volontairement la carte, sauf à la suite d'un Mouvement de déroute (voir 10.4) ou sur instructions spécifiques d'un scénario.

4.4.2 Mouvement de l'artillerie

Les unités d'artillerie, en Ordres Reçus, ayant tiré au début de la phase d'activation (les tirs d'artillerie sont effectués avant toute autre action, voir 2.4), peuvent ensuite se déplacer, mais avec une capacité de mouvement réduite de moitié (voir 4.1.2). Placer un marqueur Tir/Mouvement réduit pour s'en souvenir. Ce marqueur n'est valable que pour l'activation en cours et non pour l'ensemble du tour (retirer le marqueur à la fin de l'activation).

Une unité d'artillerie Sans Ordres, ayant tiré, ne peut pas bouger.

4.4.3 Traversée d'unités amies

L'entrée dans un hex. occupé par une ou plusieurs unités amies, dans le but de le traverser, coûte +1PM. Entrer pour s'arrêter dans cet hex. ne génère pas de surcoût.

***Exceptions** : une unité se déplaçant en marche forcée ne peut pas entrer dans un hex. contenant une unité amie, ni le traverser. Aucune unité ne peut pénétrer dans, ou traverser, un hex. contenant une unité amie déjà en carré.*

5 - EMPILEMENT ET RENFORTS

5.1 - EMPILEMENT

5.1.1 Contraintes d'empilement

Les marqueurs et pions général en chef ne sont pas pris en compte pour les restrictions d'empilement.

Dans un même hex. il est possible d'empiler :

• deux unités du même type (infanterie, cavalerie ou artillerie) et de la même formation ;

• une unité d'artillerie (à pied ou à cheval), quelle que soit sa formation, combinée avec une ou deux unités d'infanterie ;

• une unité d'artillerie (à pied ou à cheval), quelle que soit sa formation, combinée avec une unité de cavalerie ;

• deux unités d'artillerie, quelles que soient leurs formations.

Exceptions :

• la contrainte de formation identique ne s'applique pas aux unités en déroute ;

• la limite de deux unités d'infanterie ou de cavalerie est portée à trois de chaque si le total en PF de ces trois pions est inférieur ou égal à 6. Note : Si le ralliement d'une unité désorganisée fait passer le total d'une pile à plus de 6 PF, il n'est pas autorisé (il aurait fallu sortir l'unité de la pile auparavant).

Il est interdit d'empiler :

• une unité en déroute avec une unité en bon ordre ou en désordre ;

• une unité en carré avec une unité qui ne l'est pas ;

• une unité d'infanterie avec une unité de cavalerie.

5.1.2 Effet de l'empilement sur les mouvements

Une unité ne peut jamais entrer dans ou traverser un hex. occupé par une unité ennemie.

Une unité entrant dans un hex. occupé par une autre unité est placée au-dessous de la pile.

***Exception** : dans une pile de pions, les unités d'artillerie sont toujours placées au-dessus.*

L'ordre d'empilement au sein d'une pile peut être modifié librement au début de la phase d'activation des unités concernées, avant les mouvements. Les restrictions d'empilement s'appliquent à la fin du mouvement de chaque unité, y compris pour les refus de choc (voir 8.8).

Toutefois, les contraintes d'empilement sont vérifiées à tout moment pendant les marches forcées (voir 4.1.3) et pendant les mouvements de recul après combat (voir 10.5 et 10.3.3), durant lesquels leur dépassement est interdit ou peut donner lieu à des TdC de pénalité.

A la fin d'un mouvement, une unité en déroute doit être seule dans son hex., ou s'il n'y a pas d'autre solution, empilée avec une autre unité en déroute (voir 10.2 et 10.4).

Une unité en déroute ne peut pas être empilée avec une unité en ordre ou désorganisée, à la fin d'un mouvement. Au cours de la phase de mouvement, une autre unité peut cependant traverser l'hex. occupé par une unité en déroute sans autre pénalité que le +1PM (voir 4.4.3).

5.1.3 Effet de l'empilement sur le combat

Les restrictions d'empilement s'appliquent pour toute la durée des combats (chocs et tirs). Les effets sont les suivants :

• une artillerie empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie peut tirer ;

• des unités empilées sont obligées de combattre ensemble. Attaquer avec l'une en n'engageant pas l'autre n'est pas autorisé, sauf si une des deux est désorganisée ;

• si des unités empilées engagent un combat de choc (cumul des points de force, hors unités d'artillerie et unités désorganisées), seule l'unité du dessus devra réussir un test d'engagement, si nécessaire (voir 8.3.2). En cas d'échec au test d'engagement, aucune unité de la pile ne pourra effectuer le choc.

• si une unité d'artillerie occupe le dessus de la pile, c'est l'unité d'infanterie ou de cavalerie située immédiatement en dessous qui réalise le test d'engagement ;

• un tir d'artillerie et le résultat d'un choc affectent l'ensemble des unités d'une pile. Si une pile doit faire un TdC comme résultat d'un choc ou d'un tir, on effectue cependant un TdC et un jet de dé par unité ;

• les tirs de réaction et de contre-batterie n'affectent que l'unité du dessus de la pile. Si un TdC est requis, seule l'unité du dessus de la pile l'effectuera.

***Exception** : le joueur effectuant un tir de réaction sur une pile mixte d'unités (infanterie ou cavalerie plus artillerie) peut décider, avant le tir, d'en affecter les résultats éventuels à l'unité d'infanterie ou de cavalerie située immédiatement en dessous de l'artillerie.*

Un tir de contre-batterie ne peut par contre affecter que l'unité d'artillerie qui l'a causé.

5.2 - RENFORTS

Les renforts entrent en jeu lorsque leur MA est mis en jeu dans le bol, puis tiré au sort.

5.2.1 Procédure

Pour le tour pendant lequel l'arrivée en renfort d'une formation est prévue par le scénario, un seul de ses deux MA est placé dans le bol (si les deux MA ont des valeurs différentes, on sélectionne celui de plus forte valeur d'initiative). Si le MA qui doit déclencher l'entrée des renforts n'est pas tiré au sort durant le tour pendant lequel il est mis en jeu (dernier MA dans le bol, voir 2.2), les renforts sont retardés et la procédure est répétée au tour suivant, mais cette fois avec les deux MA, ce qui rend leur arrivée certaine.

***Exception** : si les unités arrivant en renfort appartiennent à une formation (non démoralisée) dont certaines unités sont déjà sur la carte, les 2 MA sont utilisés car déjà en jeu.*

Les renforts entrent sur la carte en Ordres Reçus et en marche forcée (voir 4.1.3), sans que le général en chef n'ait à dépenser d'ordre. Placer des marqueurs Renforts pour le signaler.

Dès qu'une unité de la formation se trouve à 5 hex. d'une unité ennemie (ceci est une exception au 4.1.3), ou sur simple décision de son propriétaire lors de la Phase A., elle perd son statut de renfort et le marqueur est retiré. L'unité passe alors en statut Sans Ordres. Le général en chef devra dépenser un ordre pour la replacer ultérieurement, avec sa formation, en Ordres Reçus.

Le statut de renfort s'applique individuellement à chaque unité et peut être prolongé au tour suivant. Le joueur peut également choisir de faire entrer volontairement ses unités en renfort en marche normale. Dans ce cas les unités perdent leur capacité de marche forcée et sont considérées comme Sans Ordres. Elles bénéficient cependant, pour l'activation d'entrée sur la carte, d'un mouvement normal à la place du mouvement réduit caractéristique des unités Sans Ordres.

***Exception** : si une unité ennemie se trouve à 5 hex. ou moins de l'hex. d'entrée, les renforts entrent sur la carte, en Ordres Reçus, pour le seul tour en question, sans marche forcée et sans marqueur Renfort.*

5.2.2 Entrée sur la carte

Les unités en renforts entrent sur la carte, par l'hex. désigné dans le scénario, comme si elles étaient en colonne les unes derrière les autres. Elles peuvent entrer par piles (voir contraintes en 4.4.1), la seconde pile de la formation payant le double du coût de l'hex. d'entrée, et ainsi de suite (3 fois le coût, 4 fois le coût etc.).

Si un ou plusieurs pions d'une formation en renfort ne peuvent pénétrer sur la carte lors du tour prévu, par défaut de capacité de mouvement ou d'empilement, leur entrée est reportée au tour suivant lors du tirage du premier MA de la formation.

***Précision** : voir 4.1.3 pour les contraintes de la marche forcée sur les empilements.*

5.2.3 Hex. de renforts

Aucune unité ne peut occuper un hex. d'entrée de renforts ennemis, ou un hex. adjacent à celui-ci, avant que tous les renforts prévus soient entrés en jeu sur la carte.

6 - ORIENTATION ET ZDC

6.1 – ORIENTATION

6.1.1 Front et arrière

Les unités sont orientées de façon à ce que le haut du pion (côté avec la bande de couleur) soit face à un angle d'hex.

Toutes les unités d'infanterie ou de cavalerie empilées dans un même hex. doivent avoir la même orientation.

Toutes les unités d'artillerie d'un même hex. doivent avoir la même orientation, mais celle-ci peut-être différente des unités d'infanterie ou de cavalerie de l'hex. en question.

Les deux hex. qui font face au haut du pion sont appelés hex. de front, les quatre autres hex. adjacents à l'unité sont appelés hex. d'arrière.

***Exception** : les unités situées dans un hex. de ville, village, château, et les unités en carré sont considérées comme ayant six hex. de front.*

6.1.2 Effets de l'orientation

L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement. Une unité est libre de changer d'orientation, sans surcoût, au cours ou à la fin de son mouvement. Les unités qui sortent d'un carré et les unités en désordre ou déroute qui se rallient peuvent choisir librement leur orientation.

L'orientation a un effet sur le combat. Une unité ne peut tirer, charger ou engager un combat de choc que dans ou à travers ses deux hex. de front. Une unité attaquée par un de ses hex. d'arrière est pénalisée (voir Table de Choc et Charge).

Les unités considérées comme ayant six hex. de front, sauf les carrés (voir 4.2), peuvent attaquer au travers de n'importe lequel de ces six

hex., mais avec un MD de -1 (voir÷8.2). Il suffit d'orienter le pion dans le sens de l'attaque souhaitée, avant la résolution du combat. Les unités en question ne sont alors obligées d'attaquer que les unités adverses situées dans les deux hex. de front usuels, comme si elles n'avaient que 2 hex. de front.

6.2 - ZONE DE CONTRÔLE

6.2.1 Définition

La zone de contrôle représente l'influence exercée par une unité au-delà de l'hex. où elle se trouve. Toutes les unités exercent une ZdC dans les six hex. adjacents.

Exceptions :

• les unités d'artillerie, les unités en carré et les unités en déroute n'exercent pas de ZdC ;

• les ZdC ne s'étendent pas au-delà de bords d'hex. infranchissables pour l'unité ;

• les ZdC ne s'étendent pas au-delà des ponts et des gués sur des rivières infranchissables ;

• les ZdC ne s'étendent pas de l'extérieur vers l'intérieur d'une fortification, d'un château ou d'une redoute/mur, même si ce côté d'hex. est traversé par un chemin ou une route.

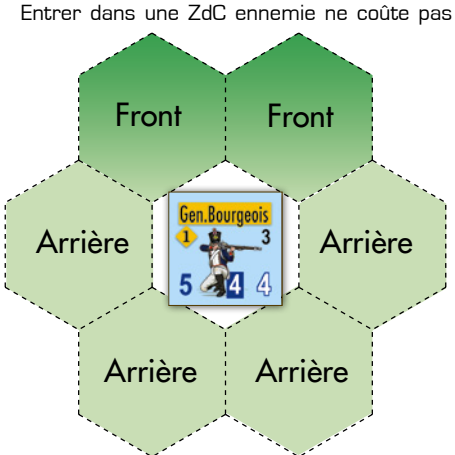
6.2.2 Effets des ZdC

Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie, même si elle peut toujours changer d'orientation en entrant dans l'hex.

***Exception 1** : recul, retraite ou mouvement de déroute, voir 10.3 et 10.4.*

***Exception 2** : poursuite de cavalerie, voir 9.5.2*

Entrer dans une ZdC ennemie ne coûte pas



de PM supplémentaire. ***Exception** : une unité en désordre doit dépenser +1 PM pour entrer en ZdC ennemie (voir 10.1).*

Une unité d'artillerie ne peut entrer dans un hex. de ZdC ennemie que si celui-ci est occupé par au moins une unité d'infanterie ou de cavalerie amie.

Une unité située dans une ZdC ennemie au début de la phase d'activation peut :

• sortir de la ZdC (voir ci-dessous) ;

• rester sur place et changer éventuellement d'orientation, d'un angle d'hex. (60°) au maximum.

Une unité peut quitter une ZdC ennemie :

• en dépensant 1PM en plus du coût du premier hex ;

• sans pouvoir entrer immédiatement dans une ZdC située dans un hex. de front d'unité ennemie ;

• sans se déplacer directement ou indirectement d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC de la même unité ennemie.

***Exception** : charge d'une cavalerie déjà en ZdC ennemie, voir 9.1.*

Les ZdC n'ont pas d'effets sur les reculs et retraite après combats autres que ceux décrits en 10.3.5 Contraintes liées aux ZdC, mais seulement sur les refus de choc (voir 8.8), ou les mouvements de déroute des adversaires (voir 10.4).

7 - TIRS D'ARTILLERIE

7.1 - DÉFINITIONS DU TIR

Il existe trois types de tirs d'artillerie :

• le tir normal : une unité d'artillerie peut effectuer un tir lorsque sa formation d'appartenance est activée. Le tir normal affecte toutes les unités situées dans l'hex. pris pour cible ;

• le tir de contre-batterie : une unité d'artillerie, cible d'un tir de la part d'une unité d'artillerie ennemie, peut effectuer un tir de contre-batterie. Le tir de contre-batterie est résolu immédiatement après le tir ennemi initial et l'application de ses résultats. L'unité d'artillerie doit donc encore être en bon ordre pour l'effectuer. Le tir de contre-batterie n'affecte que l'unité d'artillerie du dessus de la pile adverse. Le tir est résolu en prenant en compte tous les modificateurs éventuels, sauf celui de cible groupée ;

• le tir de réaction : une unité d'artillerie, cible d'un choc ou d'une charge de la part d'une ou plusieurs unités ennemies, peut effectuer un tir de réaction sur une unité attaquante située dans un de ses hex. de front (voir 8.3.3). Le tir de réaction n'affecte que l'unité du dessus d'une pile attaquante, mais si c'est une unité d'artillerie qui est au-dessus de la pile des attaquants, le choix de l'unité située immédiatement en dessous comme cible est possible (voir 5.1.3). Par ailleurs, le tir est résolu en prenant en compte tous les modificateurs éventuels sauf celui de cible groupée.

Durant une phase d'activation adverse, une unité d'artillerie ne peut pas effectuer un tir de contre-batterie ET un tir de réaction. Elle ne peut effectuer que l'un des deux (choisir), et une seule fois, au cours de cette phase d'activation

7.2 - CONTRAINTES DE TIR :

• une unité d'artillerie en désordre ne peut pas tirer ;

• le tir a lieu avant les mouvements (voir 4.4.2) ;

• une artillerie ne peut tirer que dans le cône de tir défini par le prolongement de ses deux hex. de front ;

• une unité d'artillerie peut cependant changer d'orientation, en restant dans son hex., et tirer, pendant la même phase d'activation. Ce changement d'orientation, limité à un bord d'hex., n'est pas considéré comme un mouvement. Par contre, une unité d'artillerie ne peut pas changer d'orientation avant un tir de réaction ou de contre-batterie ;

• une unité d'artillerie ayant une unité ennemie dans un de ses hex. de front doit obligatoirement tirer sur cette dernière (s'il y en a deux dans deux hex. différents, choisir la cible). La contrainte est la même pour deux unités d'artillerie empilées ensemble et est valable avant comme après un changement éventuel d'orientation.

***Exception** : une unité d'artillerie ayant l'opportunité d'effectuer un tir de contre-batterie sur une artillerie non adjacente n'est dans ce cas pas obligée de tirer sur une unité qui serait adjacente.*

7.3 - CAPACITÉ ET PORTÉE DE TIR

Une unité d'artillerie qui n'est pas en désordre tire en utilisant sa capacité de tir, éventuellement modifiée par différents facteurs.

Deux artilleries situées dans des hex. différents peuvent tirer indépendamment sur la même cible, mais elles ne peuvent pas combiner le tir.

Deux artilleries empilées dans un hex. peuvent : soit tirer indépendamment sur la même cible ou des cibles différentes ; soit combiner leur tir sur la même cible si elles sont de la même formation. Pour cela, on ne cumule pas leurs capacités de tir respectives, mais on prend la capacité de tir la plus élevée des deux à laquelle on ajoute un MD de +2 au jet de dé de résolution du tir.

Les unités d'artillerie sont également dotées d'une portée efficace et une portée maximale de tir. Les portées sont définies en nombre d'hex. séparant l'hex. de l'artillerie qui tire (exclu) et l'hex. de l'unité cible du tir (inclus).

Les effets de ces portées sont énoncés dans le tableau des Modificateurs au jet de dé pour les tirs d'artillerie.

***Cas particulier** : si plusieurs unités d'artillerie tirent ensemble sur la même cible mais ont des portées différentes, on applique le modificateur le plus défavorable.*

7.4 - LIGNE DE VUE

Une unité d'artillerie doit pouvoir tracer une LdV vers l'unité cible. La LdV est tracée du centre de l'hex. de l'unité d'artillerie au centre de l'hex. de l'unité cible. Elle peut être bloquée par des obstacles.

7.4.1 Obstacles bloquants

• les hex. de niveau plus élevé que le tireur et la cible ;

• les hex. contenant un village, des bois, des vergers, palmeraies ou une unité (amie ou ennemie) ;

• les bords d'hex. de crête, de pente raide, de redoute ou de fortification.

***Exception** : si la LdV traverse un côté d'hex. de redoute ou de fortification, la LdV n'est pas bloquée si le tireur et/ou la cible est/sont adjacent(s) à ce côté d'hex.*

7.4.2 Effet des bords d'hex.

Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord d'un hex. bloquant (village, bois...), elle n'est pas bloquée. Par contre si elle passe par deux bords d'hex. bloquants, l'un à gauche, l'autre à droite, la LdV est bloquée.

Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord bloquant (crête, pente raide...) d'un hex., elle est bloquée.

7.4.3 Obstacles et niveaux d'élévation

Ignorer l'obstacle, dans la détermination de la LdV, si :

• le tireur et la cible sont tous deux à un niveau plus élevé que l'obstacle ;

• le tireur est sur un niveau plus élevé que la cible et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche du tireur ;

• la cible est sur un niveau plus élevé que le tireur et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche de la cible.

7.4.4 LdV à bout portant

Le tir est toujours possible à bout portant (tireur et cible adjacents), sauf à travers un bord d'hex. de crête ou de pente raide.

7.5 - RÉSOLUTION DES TIRS

Pour résoudre un tir d'artillerie, le joueur jette 1d10 et y ajoute la capacité de tir de l'unité, il prend en compte la liste des Modificateurs au jet de dé pour les tirs d'artillerie (cumulatifs) et consulte le résultat dans la Table de Tir.

Précision : *pour un résultat TdC, il faut effectuer un test individuel pour chacune des unités affectées par le résultat du tir.*

8 - CHOC

8.1 - DÉFINITION DU CHOC

Le choc, conduit par l'infanterie, est une combinaison de tir à courte portée et de charge à la baïonnette, qui lui permet d'engager le combat puis la mêlée. La cavalerie peut également effectuer un choc comme l'infanterie ou conduire une charge, avec d'autres contraintes et avantages (voir 9.). Dans la suite du chapitre, le terme choc est employé indifféremment pour le choc d'infanterie et le choc de cavalerie, mais n'englobe pas la charge de cavalerie.

8.2 - CONTRAINTES DU CHOC

Toute unité d'infanterie ou de cavalerie dont la formation est activée peut engager un choc contre toute unité ennemie située dans l'un de ses hex. de front (voir 6.1.1).

Exceptions :

• les unités en désordre, en déroute, en carré et les unités d'artillerie ne peuvent pas engager de choc ;

• une unité ne peut pas attaquer un hex. dans lequel elle ne pourrait pas entrer (dans ce cas elle peut éventuellement engager un choc dans son autre hex. de front) ;

• les unités qui effectuent un contre-choc ne sont pas obligées d'attaquer toutes les unités ennemies situées dans leurs hex. de front (voir 8.7.2).

Des unités adjacentes peuvent combiner leur attaque (voir 8.4.).

Une unité annonçant un combat doit attaquer toutes les unités ennemies situées dans ses hex. de front, à moins qu'une ou plusieurs de ces unités ennemies soient attaquées en combat de choc par une autre unité amie.

Une unité ennemie ne peut être attaquée au choc qu'une seule fois au cours de la même phase d'activation (Exception : Choc de rupture et Poursuite, voir 8.7.2 et 9.5).

8.3 - DÉTERMINATION DES CHOCS

8.3.1 Pré-requis au choc

Le choc n'est pas obligatoire (sauf exception ci-dessous).

Pour engager un combat de choc, une unité doit être en Ordres Reçus ou être Sans Ordres mais avoir alors réussi un TdE.

Les joueurs doivent annoncer et désigner tous les combats de choc avant de réaliser les TdE des unités. Ils placent des marqueurs Choc (si l'unité est en Ordres Reçus) sur les unités attaquantes.

Exception *: toute unité ayant tenté et réussi TdE doit obligatoirement combattre au choc.*

8.3.2 Test d'engagement

Le TdE (voir 0.4.2) est effectué au moment de résoudre le combat. Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité du dessus effectue le TdE (voir 5.1.3) :

• si le TdE est réussi, elle peut participer au combat de choc avec toutes les unités présentes dans le même hex ;

• si le TdE est manqué, elle ne peut pas engager de combat de choc, ni aucune unité présente dans le même hex.

Remarque *: lorsque le choc est dépendant de la volonté d'engagement des unités, il peut arriver qu'une unité soit obligée d'attaquer simultanément deux unités ou piles ennemies situées dans ses deux hex. de front, parce qu'une unité amie voisine devant effectuer une autre attaque a échoué dans son TdE.*

8.3.3 Tir de réaction

Une unité d'artillerie, cible d'un choc de la part d'une ou plusieurs unités ennemies, y compris face à une cavalerie ennemie effectuant une charge ou une poursuite (voir 9.5.), peut effectuer un tir de réaction (voir 7.1) sur une unité attaquante située dans un de ses hex. de front.

Plusieurs unités d'artillerie ne peuvent pas combiner leur tir de réaction, mais tirent individuellement, éventuellement sur des cibles différentes.

Le tir de réaction a lieu avant la résolution des combats de choc, après les éventuels tests d'engagement. Si l'unité qui attaque doit réaliser un TdE et le manque, le tir de réaction de l'artillerie n'a pas lieu. Une unité désorganisée par un tir de réaction ne peut plus effectuer son attaque au choc. Dans le cas d'une pile, si l'unité du dessus est mise en désordre par le tir de réaction, l'autre unité devra donc attaquer seule.

8.4 - CHOC COMBINÉ

8.4.1 Définition du choc combiné

Des unités amies situées dans deux hex. adjacents, ou plus, peuvent combiner leurs forces pour engager un combat de choc contre un même défenseur.

Les unités combinées pour une attaque additionnent leurs forces. Si elles sont Sans Ordres elles doivent effectuer chacune leur TdE (un TdE par pile, comme défini en 8.3.2). Il se peut ainsi qu'une attaque combinée soit rendue impossible par l'échec d'un des TdE nécessaires.

8.4.2 Attaquants multiples

Si les unités attaquantes sont situées dans des hex. de terrain qui pourraient apporter différents avantages au combat de choc, la résolution s'effectue comme suit :

• si le défenseur est dans un hex. de terrain clair, l'attaquant choisit le modificateur de terrain qu'il souhaite appliquer ;

• sinon, le défenseur choisit le modificateur de terrain qu'il souhaite que l'attaquant applique.

8.4.3 Défenseurs multiples

Si une unité attaque plusieurs unités situées dans des hex. différents, le défenseur choisit, pour le calcul des modificateurs de terrain, l'hex. qui lui procure le plus d'avantages.

8.5 - RÉSULTAT D'UN CHOC

Le joueur attaquant jette 1d10 et applique les modificateurs listés dans la Table des Terrains, la Table des rapports de force et dans le tableau des Modificateurs au jet de dé de choc ou charge (ils sont cumulatifs, sauf exceptions). Le résultat du combat est donné par la Table de choc et de charge.

Les résultats du choc s'appliquent à toute unité dans l'hex. Le joueur jette un 1d10 pour chaque unité devant réaliser un TdC. Il faut appliquer dans l'ordre, l'un après l'autre, chaque résultat indiqué dans la table et ses éventuels effets induits.

Une unité en déroute, devant subir un TdC, effectue immédiatement et à la place, un mouvement de déroute (voir 10.4).

Une unité d'artillerie, seule dans un hex. ou empilée avec une autre artillerie, et qui est attaquée au choc par une unité adverse après son tir de réaction est automatiquement éliminée. Voir 8.9 pour le cas particulier de l'artillerie au choc et voir 10. pour l'application des résultats.

8.6 - EXPLICATION DES PRINCIPAUX MODIFICATEURS

8.6.1 Rapport de force

Chaque joueur totalise la force de toutes ses unités concernées par le choc. L'attaquant compare la force de ses unités avec celle des unités du défenseur. Le résultat est arrondi en faveur du défenseur.

Exemple *: une unité de 8 points de force attaquant un ennemi avec 3 points de force entreprend le choc avec un rapport de force de 2 contre 1. S'il y avait eu 5 points de force en attaque contre 6 en défense, le rapport de force aurait été arrondi à 1 contre 1,5.*

La Table des rapports de force donne les modificateurs correspondants.

8.6.2 Différentiel de cohésion

L'attaquant soustrait le niveau de cohésion le plus élevé des unités du défenseur du niveau le plus élevé de ses unités, et la différence obtenue constitue le modificateur au jet de dé.

8.7 - AVANCE APRÈS CHOC

8.7.1 Avance comme résultat d'un choc

Si le défenseur abandonne son hex. (recul, retraite ou élimination) à la suite d'un combat de choc, l'unité attaquante avec le plus haut niveau de cohésion (et seulement elle), ou la pile contenant cette unité, si plusieurs piles attaquent, doit avancer dans l'hex abandonné. En cas d'égalité, l'attaquant choisit l'unité (ou la pile). L'unité (ou la pile) peut changer d'orientation d'un angle d'hex. lors de son avance.

Deux unités de deux piles différentes, ayant participé au même combat, ne peuvent pas être choisies simultanément pour avancer après un choc. Une unité d'artillerie ne peut pas avancer après un choc.

Exception *: en cas de refus de choc (voir 8.8).*

Si l'avance après choc se fait dans, ou à travers, un hex. de terrain qui la désorganise, l'unité doit subir cette désorganisation. *(**Exemple** : infanterie au travers d'un bord d'hex. de pente raide).*

8.7.2 Choc de rupture et contre-choc

Une unité ne peut effectuer qu'un seul choc de rupture ou contre-choc par phase d'activation. Choc de rupture et contre-choc sont résolus immédiatement, avant de résoudre tout autre combat. La procédure est la suivante :

– si le résultat autorise un choc de rupture, une unité attaquante (ou une pile, si plusieurs piles attaquent) doit avancer sans changer d'orientation et peut ensuite réaliser un second combat de choc. Le TdE n'est pas nécessaire (combat de choc automatique), mais l'attaquant doit attaquer toutes les unités ennemies présentes dans ses hex. de front ;

– si le résultat autorise un contre-choc du défenseur, le défenseur peut réaliser un combat au choc contre n'importe laquelle des unités du joueur en phase située dans un de ses hex. de front. Si l'attaquant a reculé après le choc initial, le défenseur peut avancer dans l'hex. libéré sans changer d'orientation et réaliser de la même manière un combat au choc. Dans les deux cas, le TdE n'est pas nécessaire (combat de choc automatique), et le défenseur peut choisir de n'engager le choc que contre les unités ennemies présentes dans un seul de ses hex. de front, en ignorant les autres.

Cas particulier : si une unité d'artillerie seule dans son hex. est éliminée (automatiquement) suite à un combat de choc, il n'y a pas de choc de rupture possible.

8.7.3 Priorité d'avance après choc

Lorsque l'on détermine qui doit avancer après un choc, un choc de rupture ou un contre-choc :

La cavalerie qui charge a toujours la priorité sur les autres unités qui effectuent un choc, même si celles-ci ont une meilleure cohésion. Elle effectue alors une poursuite (voir 9.5.2) ;

La cavalerie, même si elle n'a pas chargé, a toujours la priorité sur l'infanterie, même si celle-ci a une meilleure cohésion ;

Dans tous les cas, la cavalerie lourde a la priorité sur la cavalerie non lourde, même si celle-ci a une meilleure cohésion.

8.8 - REFUS DE CHOC

8.8.1 Refus de choc face à de l'infanterie

Une unité de cavalerie, en bon ordre ou en désordre, peut esquiver par un mouvement d'un ou deux hex. l'unité d'infanterie qui l'attaque au choc, si cela n'a pas déjà été fait pendant la phase d'activation en cours (i.e. : si elle n'a pas reculé devant une unité activée par le même MA).

La décision doit être prise avant le TdE éventuel de l'adversaire.

Note : *un refus de choc de deux hex. doit obligatoirement se traduire par un éloignement de deux hex. de l'unité par rapport à l'unité qui l'a provoqué.*

Les contraintes et effets d'un refus de choc sont les suivants :

• si une unité de cavalerie effectue son esquive par un mouvement d'un seul hex., elle effectue un TdC avec un MD de +1. Si ce TdC échoue, elle subit une désorganisation supplémentaire ;

• si une unité de cavalerie effectue son esquive par un mouvement de deux hex., elle effectue un TdC avec un MD de -2. Si ce TdC échoue, elle subit une désorganisation supplémentaire ;

Note *: dans ces deux cas, le TdC s'effectue dès la déclaration de l'esquive et avant l'application de tout autre effet induit par le recul à venir (par ex. avant d'effectuer une désorganisation pour recul en ZdC de front ennemie). Quel que soit le résultat du TdC, le mouvement d'esquive est autorisé.*

Précision *: pour une pile, on effectue un TdC pour chaque unité de la pile.*

• si une unité de cavalerie effectue son mouvement d'esquive vers un hex. pour lequel le coût d'entrée est égal ou supérieur à 3 PM (coût du +1 de sortie de ZdC non compté), elle subit un niveau de désorganisation supplémentaire ;

• le mouvement d'esquive est soumis à toutes les contraintes d'un mouvement normal (réorientation possible, prise en compte des effets induits par le terrain) et aux contraintes énoncées en 6.2.2, à l'exception près que l'esquive est possible, vers une ZdC de front d'une autre unité ennemie, au prix d'une désorganisation supplémentaire (voir 10.3.5).

Note : *une unité de cavalerie peut refuser le choc et effectuer une esquive vers une ZdC ennemie, mais elle ne peut pas faire cette esquive en se déplaçant dans la ZdC d'une même unité adverse (y compris celle de l'unité attaquante).*

Dans tous les cas, l'infanterie peut avancer dans l'hex. abandonné comme décrit en 8.7.1 Une unité d'artillerie empilée avec l'infanterie qui a provoqué un refus de choc peut également avancer dans l'hex abandonné (exception au 8.9 et 8.7.1).

8.8.2 Refus de choc face à de la cavalerie lourde

Une unité de cavalerie non lourde peut également effectuer un refus de choc face à un choc (mais pas une charge) d'une ou plusieurs unités de cavalerie lourde uniquement. Le refus de choc face à de la cavalerie se déroule exactement selon la procédure indiquée pour un refus de choc face à de l'infanterie, à l'exception près qu'il ne donne pas lieu à un TdC.

Remarque *: un refus de choc face à une attaque combinée d'infanterie et de cavalerie lourde est traité comme un refus de choc face à de l'infanterie seule (donc avec TdC).*

8.9 - ARTILLERIE AU CHOC

L'artillerie ne participe jamais au choc. Elle n'a pas de force de choc, sa cohésion n'est jamais prise en compte pour un choc et elle n'a pas de valeur d'engagement.

Si une artillerie est empilée avec un attaquant qui perd un combat de choc, l'artillerie est mise en désordre et doit reculer avec l'attaquant, si toutes les unités de la pile concernée reculent. Si l'attaquant gagne, elle ne peut pas avancer après combat.

Si une artillerie est empilée avec une unité en défense et que celle-ci perd un combat de choc, elle doit reculer d'un hex. et faire un TdC (mise en désordre si le TdC est manqué).

Si une artillerie se trouvant seule dans un hex. (ou empilée avec une autre artillerie) est attaquée au choc après son tir de réaction, elle est automatiquement éliminée. Il n'y pas alors de choc de rupture ou de poursuite possible.

Si une attaque porte sur 2 hex., dont 1 des 2 ne contient que de l'artillerie, l'artillerie n'est éliminée que si le combat contre l'autre pile est un succès.

9 - CHARGE DE CAVALERIE

La charge est le moyen le plus efficace pour une unité de cavalerie d'engager un combat en mêlée. Une charge ne peut jamais être esquivée. Les seules réactions possibles à une charge sont la mise en carré pour l'infanterie (voir 9.3) ou la contre-charge pour la cavalerie (voir 9.4).

Les différentes étapes d'une charge sont effectuées dans l'ordre suivant :

Mouvement de charge

• la déclaration de la charge (voir 9.1) ;

• TdE éventuel pour les unités Sans Ordres (voir 9.1) ;

• mouvement de charge (voir 9.1) ;

• tentative éventuelle de mise en carré du défenseur (voir 9.3.1) ;

• tentative éventuelle de rappel de la cavalerie qui charge (voir 9.3.3) ;

Résolution de la charge

• tentative éventuelle de contre-charge (voir 9.4) ;

• éventuel tir de réaction (même procédure qu'en 8.3.3) ;

• résolution de la charge (voir 9.2) ;

• poursuite éventuelle (voir 9.5) ;

• TdC de fin de charge (voir 9.5 et 9.2).

9.1 - CONTRAINTES DE CHARGE

L'unité attaquée doit être dans la LdV (voir 7.4) des hex. de front de l'unité qui charge, avant son mouvement.

L'unité qui charge ne doit pas être désorganisée ni en déroute .

Les charges sont déclarées pendant les mouvements de l'activation en cours (placer un marqueur Charge).

Le TdE éventuel (unité Sans Ordres) a lieu avant le mouvement de charge. S'il est manqué, l'unité reste sur place et ne peut combattre ;

Une unité qui charge doit se déplacer d'au moins un hex.

L'unité qui charge ne peut se déplacer au maximum que de sa capacité de mouvement réduite (comme décrit en 4.1.2) .

Une unité de cavalerie au contact d'une unité ennemie peut sortir de sa ZdC (en dépensant +1 PM, voir 6.2.2), faire demi-tour et charger, mais dans ce cas elle doit attaquer dans une orientation identique à celle qui était la sienne avant le mouvement de charge.

L'unité qui charge ne doit pas traverser ou s'arrêter dans un hex. où se trouve une unité d'artillerie amie pendant son mouvement de charge.

Les types de terrain qui bloquent les charges sont listés dans la Table des terrains. Il est interdit de lancer une charge depuis un de ces types de terrain, de les traverser pendant le mouvement de charge ou de charger une unité se situant dans ces mêmes types de terrain. De même il n'est pas possible de traverser un bord d'hex. de pont sur une rivière, de pente, de pente raide, de crête, de redoute ou de fortification pendant un mouvement de charge ou de charger une unité se situant de l'autre côté de ce type de bord d'hex.

Remarque *: les contraintes de charge ne s'appliquent pas au choc de cavalerie. Une cavalerie peut par exemple effectuer un choc, sans charger, contre un village avec un malus de –3 (–2 pour le choc de cavalerie et –1 pour le village).*

9.2 - EFFETS D'UNE CHARGE

Le combat est résolu entre la cavalerie qui charge et toute unité ennemie située dans un de ses hex. de front (voir 6.1.1).