

Règles du jeu

version 2021



VAE **V**ICTIS
COLLECTION JEUX D'HISTOIRE

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.

Dans une pile, chaque unité soumise au TdC doit être testée individuellement.

0.4.2 Test d'engagement

Idem, mais avec la valeur d'engagement de l'unité. Si le test d'engagement concerne une pile, il est effectué en prenant comme référence la valeur d'engagement de l'unité d'infanterie ou de cavalerie placée au dessus.

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.

2 - ORDRES ET ACTIVATION

2.1 - MARQUEURS D'ACTIVATION

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


Unités d'infanterie (voir 0.3)




Code couleur et nom de l'unité

Points de force


Nationalité



Français




Anglo-alliés



Prussiens


Généraux en chef (voir 2.5)



Modificateur au dé (MD)


Potentiel d'ordre

La bande blanche indique que le chef a effectué son mouvement



Portée de commandement

Unités de cavalerie (voir 0.3)




Valeur d'engagement

Cohésion

L = Lourde


Unités d'artillerie (voir 0.3)



Portées efficace/maximale

Points de force


Marqueurs d'activation (voir 2.1)



O : MA Ordinaire


Valeur d'initiative

Unités de cavalerie (voir 0.3)



Points de mouvement

Marqueurs d'activation (voir 2.1)



C : MA Combinée

Valeur d'initiative

LÉGENDE DES PIONS

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 dé-moralisation (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 Milhau 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 Milhau 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 Milhau 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 Milhau 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 les capacités d'unités en Ordres Reçus, pour l'activation en cours seulement (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 pourra 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 dérouté lors de la phase E, il doit la suivre dans son mouvement de dérouté 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 dérouté 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 rester empilées, se séparer mais ne peuvent 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 dérouté (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 dérouté (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 en désordre 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 en désordre, 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 en désordre ;
- si des unités empilées engagent un combat de choc (cumul des points de force, hors unités d'artillerie et unités en désordres), 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, s'arrête 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 Hexagone 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.

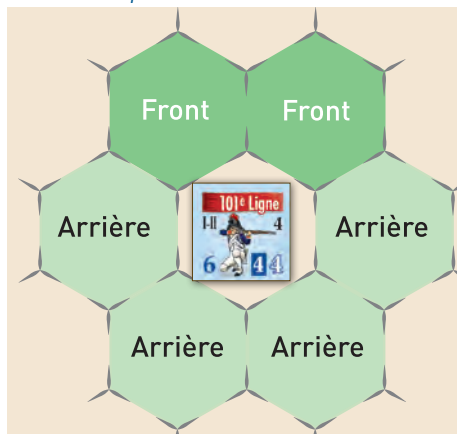
6.2 - ZONE DE CONTRÔLE

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 ZcC dans les six hex. adjacents.

Exceptions :

- les unités d'artillerie, les unités en carré et les unités en déroute n'exercent pas de ZcC ;
- les ZcC ne s'étendent pas au-delà des bords d'hex. infranchissables pour l'unité ;
- les ZcC ne s'étendent pas au-delà des ponts et des gués sur des rivières infranchissables ;
- les ZcC 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 ZcC

Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZcC 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 ZcC ennemie ne coûte pas de PM supplémentaire. **Exception :** une unité en désordre doit dépenser +1 PM pour entrer en ZcC ennemie, voir 10.1.

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

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

- sortir de la ZcC (voir ci-dessous) ;

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

Une unité peut quitter une ZcC ennemie :

- en dépensant 1PM en plus du coût du premier hex ;
- sans pouvoir entrer immédiatement dans une ZcC située dans un hex. de front d'unité ennemie ;
- sans se déplacer directement ou indirectement d'un hex. de ZcC à un autre hex. de ZcC de la même unité ennemie.

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

Les ZcC n'ont pas d'effets sur les reculs et retraites après combats autres que ceux décrits en 10.3.5 Contraintes liées aux ZcC, 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 défini par le prolongement de ses deux hex. de front (voir schéma) ;
- 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 bord 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 bord 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 Prérequis 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 mise en désordre 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 propriétaire jette 1 d10 pour chacune de ses unités 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 esquivage 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 esquivage 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 à 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 a 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 en désordre 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).

EXEMPLE D'UNE CHARGE DE CAVALERIE (TIRÉ DE MARENGO 1800)



La déclaration de la charge (voir 9.1)

La formation O'REILLY est activée, seuls Nauendorff (0812) et Hussar 5 (0911) peuvent charger. Württemberg (1011) ne le peut pas, car il est situé dans un village. Le joueur autrichien décide de charger le 11^e Hussards (0913) avec Nauendorff et le 6^e Dragons (1112) avec Hussar 5.

TdE éventuel pour les unités Sans Ordres (voir 9.1)

Toute la formation O'REILLY est Sans Ordres. Hussar 5 fait donc un TdE avant de charger, le résultat du d10 est de 8 et le TdE est donc manqué (car 8 est supérieur à la valeur d'engagement de 5 de l'unité). Il reste donc sur place et ne charge pas. Nauendorff fait de même et obtient un 4. Il peut charger.



Mouvement de charge (voir 9.1)

Nauendorff se déplace en 0813 pour attaquer le 11^e Hussards et ne peut le faire que de front au regard de sa capacité de mouvement et des contraintes de ZdC. La cible de l'attaque étant une unité de cavalerie, il n'y a ni Tentative éventuelle de mise en carré du défenseur (voir 9.3.1) ni Tentative éventuelle de rappel de la cavalerie qui charge (voir 9.3.3)

Tentative éventuelle de contre-charge (voir 9.4)

Le 11^e Hussards peut tenter un contre-charge en effectuant un TdE sans modificateur (puisque aucune des deux unités n'est de la cavalerie lourde), pour tenter d'annuler le +1 de bonus de charge. Le résultat du d10 est de 7, la contre-charge est manquée (7 est supérieur à la valeur d'engagement de l'unité qui est de 6).

Résolution de la charge (voir 9.2)

La charge de la cavalerie est résolue avec un modificateur de +3 (1 pour le 3 contre 2, +1 pour le terrain clair, 0 pour le différentiel de cohésion, +1 pour la charge de cavalerie légère). Le résultat du d10 est de 7, pour un résultat total modifié

de 10 et se traduit par un 1+D. Le 11^e Hussards recule d'un hex. en 0914 et est désorganisé (on retourne le pion sur son verso).

Poursuite éventuelle (voir 9.5)

La poursuite est obligatoire. Nauendorff avance d'un hex. (en 0913) en suivant l'itinéraire de recul du 11^e Hussards et l'attaque à nouveau.

La contre charge n'est plus autorisée (unité en défense désorganisée).

- La poursuite est résolue avec un modificateur de +6 (+3 pour le 3 contre 1, +1 pour le terrain clair, +1 pour la différence de cohésion, +1 pour la charge de cavalerie légère et 0 de malus car c'est la première poursuite).

Le résultat du d10 est de 2, pour un résultat total modifié de 8 et se traduit par un 1+TdC. Le 11^e Hussards recule d'un hex (en 0915) Le résultat du d10 est de 6 et fait échouer le TdC du 11^e Hussards sa cohésion étant de 5 lorsqu'il est déjà désorganisé. Le 11^e Hussards reçoit un marqueur déroute, puis effectue puis retraite de 3 hex.

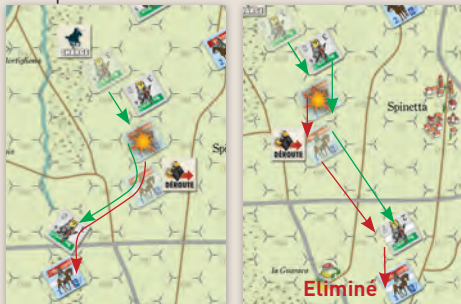
1^{er} choix : le 11^e Hussards retraite donc de 3 hex. et se positionne en 0717 (hex. de terrain coupé) après être passé par les hex. 0816 et 0716. Nauendorff engage une seconde poursuite mais doit s'arrêter en 0716 car il ne peut charger une unité située dans un hex. de terrain coupé.

La poursuite est terminée. Il effectue un TdC de fin de charge (voir 9.5 et 9.2), le résultat est 4. Le TdC est réussi car la cohésion de Nauendorff est de 6.

2^e choix : le 11^e Hussards retraite de 3 hex. et se positionne en 1117. Nauendorff engage une seconde poursuite. La seconde poursuite est résolue avec un modificateur de +7 (+3 pour le 3 contre 1, +1 pour le terrain clair, +1 pour la différence de cohésion, +1 pour la charge de cavalerie légère, +2 pour l'attaque d'une unité en déroute, -1 de malus pour la seconde poursuite).

Le résultat du d10 est de 5 pour un résultat total modifié de 12 qui se traduit par un 1+D. Le 11^e Hussards recule d'un hex. (en 1118) et subit une désorganisation supplémentaire qui l'élimine. Nauendorff avance dans l'hex. libéré (1117).

La poursuite est terminée.



TdC de fin de charge (voir 9.5 et 9.2)

Nauendorff effectue un TdC de fin de charge, le résultat du d10 est de 8. Le TdC est manqué, la cohésion de Nauendorff étant de 6 et Nauendorff est donc désorganisé (on retourne le pion sur son verso).

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).

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 modificateurs sont cumulés avec ceux éventuels provenant d'une attaque combinée avec de l'infanterie.

Exception : il n'y a pas cumul si le défenseur est en carré, on n'applique alors que le -2 dû à la charge.

A la fin d'une charge, toutes les unités de cavalerie participantes effectuent individuellement un TdC. En cas d'échec, elles sont mises en désordre, cela en plus de tous les autres désordres qui ont pu se produire dans la résolution du combat.

9.3 - CARRÉ ET CHARGE

9.3.1 Formation du carré

Les unités d'infanterie placées en terrain clair, qui sont les cibles d'une charge et ne sont, ni en désordre, ni en déroute, peuvent tenter de se former en carré pour se protéger, même si elles se trouvent dans une ZdC ennemie.

Exception : une unité en carré qui recule après une charge et perd sa formation en carré (voir 4.2) ne peut pas tenter de se remettre en carré pour la résolution de la poursuite qui va suivre.

L'artillerie ne peut pas se mettre en carré, sauf si elle est empilée avec de l'infanterie ; dans ce cas elle se conforme à ce que fait l'infanterie. Le joueur propriétaire jette un dé avant la résolution de la charge :

- si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion de l'unité d'infanterie (ou à toutes les cohésions de toutes les unités d'infanterie de la pile), l'unité (ou la pile) parvient à se former en carré.

Placer un marqueur carré ;

- si le jet de dé est plus élevé que la cohésion de l'unité d'infanterie (ou plus élevé qu'au moins une cohésion d'une unité d'infanterie de la pile), l'unité (ou la pile) ne peut se former en carré. De plus, l'unité d'infanterie ayant raté le TdC est mise en désordre (toutes les unités d'infanterie sont mises en désordre dans le cas d'une pile).

9.3.2 Effets d'un carré

La cavalerie n'obtient plus aucun des bénéfices de la charge contre un carré. Au contraire, on applique un modificateur de - 2 au combat.

Le tir de réaction d'une artillerie empilée avec une infanterie préalablement formée en carré est pénalisé par un - 1 au dé de tir (il a forcément lieu après la tentative de mise en carré), en plus du - 1 habituel du tir de réaction.

9.3.3 Rappel de la cavalerie

Si l'unité cible est parvenue à se former en carré, la cavalerie peut tenter d'arrêter sa charge.

Le joueur propriétaire effectue un TdE par unité ou pile d'unités :

- si le TdE est réussi, l'unité est rappelée. Elle ne charge pas et recule, à la place, d'un hex. par rapport à sa cible et change d'orientation comme elle le souhaite.

Elle ne peut cependant pas reculer dans un hex. de front d'une unité ennemie (elle reste alors sur place sans charger) ;

- si le TdE est manqué, elle doit charger.

Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité du dessus effectue le TdE et le résultat est valable pour la pile.

Précision : en cas de rappel de cavalerie réussi, il n'y a pas de charge, donc pas de TdC de fin de charge (voir 9.5 et 9.2).

9.4 - CONTRE-CHARGE

Si l'unité cible d'une charge (ou d'une poursuite) est une unité de cavalerie qui n'est pas en désordre ou en déroute, et qu'elle est chargée par l'un de ses hex. de front, elle peut tenter une contre-charge. L'unité effectue un TdE avant la résolution de la charge d'origine et ajoute un MD de +2 s'il s'agit de cavalerie non lourde contre-chargeant de la cavalerie lourde (et uniquement dans ce cas) :

- si le TdE est réussi, la contre-charge est réussie et l'attaquant résout le combat sans bénéficier du bonus de la charge initiale ;

- si le TdE est manqué, il n'y a pas de contre-charge et la charge est résolue comme décrit en 9.2.

Précision : en cas de poursuite (voir 9.5), l'unité pourra tenter à nouveau des contre-charges tant qu'elle reste en bon ordre et est chargée par l'un de ses hex. de front.

Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité du dessus effectue le TdE. Le résultat est valable pour la pile.

En cas de contre-charge réussie et de recul ou retraite après combat de l'unité attaquante, une poursuite de celle-ci est autorisée.

Une unité qui poursuit suite à une contre-charge subit les mêmes effets que lors d'une charge (voir 9.2).

9.5 - POURSUITE

9.5.1 Définition de la poursuite

Si la charge de cavalerie a pour résultat l'abandon de son hex. par le défenseur (recul, retraite ou élimination), il y a obligatoirement poursuite, même si l'unité en fuite n'est plus dans la LdV de la cavalerie poursuivante.

Les effets de la poursuite sont les mêmes que ceux de la charge (voir 9.2 à 9.4).

Une unité de cavalerie attaquée est autorisée à poursuivre l'unité attaquante dans les cas suivants (voir Table de Choc et Charge) :

- le résultat du combat autorise une poursuite ;

- l'attaquant recule ou fait retraite et la contre-charge est réussie (voir 9.4).

9.5.2 Contraintes de la poursuite

Les contraintes de poursuite sont les mêmes que celles de charge (voir 9.1), hormis le fait que le TdE n'est plus nécessaire à une unité Sans Ordres et que le mouvement réduit n'est plus une limite :

- si une seule pile d'unités effectue la charge, le joueur peut au choix effectuer la poursuite avec l'unité de meilleure cohésion de la pile (choix de l'unité par son propriétaire en cas d'égalité) soit avec la totalité de la pile ;

- si plusieurs piles d'unités effectuent la charge c'est uniquement la pile contenant l'unité de meilleure cohésion qui doit effectuer la poursuite (choix de la pile par son propriétaire en cas d'égalité). Deux unités de deux piles différentes, ayant participé au même combat, ne peuvent pas être choisies simultanément pour effectuer une poursuite ;

Exception : l'unité de cavalerie lourde (ou la pile contenant au moins une unité de cavalerie lourde), même si elle n'a pas le plus haut niveau de cohésion, a la priorité pour la poursuite.

- si c'est une pile d'unités qui engage la poursuite elle la conduit jusqu'à la fin (les unités doivent rester empilées jusqu'à l'arrêt de la poursuite) ;

- une unité de cavalerie qui poursuit peut changer d'orientation au maximum d'un bord d'hex. par hex. parcouru, en direction de l'unité poursuivie ; si elle effectue cette rotation, elle doit avoir dans un de ses hex. de front l'hex. de recul ou de retraite de l'unité poursuivie ;

- si le défenseur recule ou fait retraite (mise en déroute), la cavalerie qui charge le poursuit, en suivant le chemin de recul ou de retraite et en ignorant les effets de ZdC relatifs aux mouvements (voir 6.2.2), jusqu'à devenir adjacente à l'unité poursuivie ou jusqu'à avoir une unité ennemie dans ses hex. de front, selon l'événement qui se produira en premier ;

- si le défenseur est éliminé, la cavalerie qui charge avance dans l'hex. abandonné, peut se réorienter d'un côté d'hex. et continuer à charger les unités ennemies présentes dans ses hex. de front (sauf si l'unité éliminée est une unité d'artillerie) ;

- la cavalerie doit poursuivre la dernière unité chargée (au choix si plusieurs), même s'il ne s'agit plus de l'unité ayant fait initialement retraite ;

- un hex. de terrain infranchissable pour la cavalerie ou un terrain interdit pour la charge

(même traversé par un chemin ou une route) arrête la poursuite ;

- contrairement au choc de rupture, il n'y a pas de limite au nombre de fois où poursuite et nouvelle charge peuvent se produire au cours de la même activation. Cependant, à chaque fois qu'une unité poursuivante charge de nouveau, un modificateur de - 1 s'applique de façon cumulative à partir de la seconde charge de poursuite, au dé de choc.

Précision : charge initiale et 1^{re} charge de poursuite : pas de modificateur, 2^e poursuite : -1, 3^e poursuite : -2, 4^e poursuite : -3, etc. ;

- une cavalerie qui poursuit doit charger toute unité ennemie située dans ses hex. de front après le mouvement de poursuite, et située dans un terrain autorisé pour la charge, en plus de l'unité qui a fait retraite ;

- mais l'arrêt volontaire de la charge est possible dès qu'une autre unité que celle poursuivie se trouve dans un hex. de front de la cavalerie poursuivante ;

- le TdC de fin de charge (9.2) est appliqué une fois la poursuite terminée.

10 - DÉSORDRE, DÉROUTE, REcul, RETRAITE

On distingue, comme résultats d'un combat ou d'un tir :

- la mise en désordre (10.1) ou en déroute (10.2) ;

- le recul : recul d'un hex. d'une unité en bon ordre ou en désordre ;

- la retraite : retraite de 2 hex. (infanterie) ou 3 hex. (cavalerie) d'une unité mise en déroute (10.3) ;

- le mouvement de déroute : comme durant la phase E. (10.4).

10.1 - DÉSORDRE



Le pion d'une unité en bon ordre qui est mise en désordre est retourné sur son côté barré d'une bande blanche. Une unité en désordre, qui subit une nouvelle mise en désordre, ou une déroute directe suite à un tir, est mise en déroute (voir 10.2).

Exception : l'artillerie suit les mêmes règles de désordre/déroute que les autres unités à une exception près. Si une unité d'artillerie, déjà en désordre, subit une nouvelle mise en désordre ou une déroute directe suite à un tir, elle est éliminée.

Une unité en désordre :

- ne peut pas faire de marche forcée ;
- dépense 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZdC ennemie ;

- ne peut pas engager un combat de choc ou charger ;

- ne peut pas se former en carré ou contre-charge.

10.2 - DÉROUTE



Une unité peut être mise en déroute :

- soit directement, suite au résultat d'un tir ;

- soit, pour une unité en désordre, suite à une nouvelle mise en désordre (résultat d'un combat ou d'un tir, effet d'un recul, effet d'une retraite ou résultat d'un TdC manqué).

On place un marqueur Déroute sur le pion pour indiquer son statut.

Si une unité en déroute subit une nouvelle mise en désordre, elle est éliminée.

Le pion d'une unité éliminée est retiré de la carte et ne peut plus revenir en jeu. Quand une unité déroute, elle doit immédiatement faire une retraite de 2 hex. (infanterie et artillerie) ou de 3 hex. (cavalerie) conformément au schéma du 10.3.1. Si elle ne peut effectuer ce mouvement dans sa totalité, elle est éliminée.

Une unité en déroute :

- ne peut pas se déplacer (sauf au cours de la Phase E.), ni combattre au choc ou tirer ;
- n'a pas de ZdC ;
- ne peut pas se former en carré ou contre-charger ;
- n'a plus d'orientation (front ou arrière), mais doit s'orienter vers la direction de retraite qui lui est assignée, pour indiquer clairement celle-ci ;
- si elle est attaquée au choc, l'attaquant ajoute + 2 à son jet de dé ;
- si elle subit une nouvelle mise en désordre, elle est éliminée ;
- si elle doit faire un TdC (sauf pour une tentative de ralliement, voir 11.1), elle effectue immédiatement et à la place un mouvement de déroute (voir 10.4) ;
- si elle tente un TdC de ralliement elle est pénalisée d'un +1 ;
- si son mouvement de retraite la conduit à sortir de la carte, elle est éliminée.

10.3 - REcul ET RETRAITE APRÈS COMBAT

10.3.1 Définition

Le résultat d'un combat ou d'un test de cohésion manqué peut conduire une unité à reculer d'un hex., et/ou en cas de mise en déroute, à faire une retraite de deux ou trois hex. (voir 10.2). Suite à un combat ce mouvement doit s'effectuer avec comme contraintes de direction :

- de s'éloigner de tous les attaquants ayant causé ce résultat lors du premier hex. de recul/retraite ;
- puis de s'éloigner de l'hex. initial où se trouvait le défenseur pour les hex. de retraite suivants ;
- et si elle a le choix entre plusieurs hex. de recul, en choisissant toujours un hex. qui lui évite l'élimination.

Une unité qui ne peut accomplir son recul et/ou sa retraite dans son intégralité en respectant cette contrainte est éliminée.

Exception : *il est possible, sans pénalité, de reculer après combat vers un hexagone adjacent à l'attaquant et sans s'éloigner de lui, mais vers lequel ce dernier n'exerce pas de ZdC (Exemples : château, de l'autre côté d'un pont...).*

Le recul ou la retraite étant comptabilisé en nombre d'hex., et non pas en PM, le surcoût de +1PM (voir 4.4.3) pour traverser une unité amie ne s'applique pas.

10.3.2 Contraintes d'orientation

Si l'unité n'est pas en déroute, elle conserve son orientation initiale. Elle ne peut pas changer d'orientation, sauf si à la fin du recul elle se trouve obligée de s'empiler sur une autre unité amie orientée différemment (obligation de respecter 6.1, en prenant la même orien-

tation que l'unité immobile, n'ayant pas subi la retraite ou le recul).

10.3.3 Contraintes d'empilement

Deux unités empilées qui reculent ou font retraite simultanément ne sont pas obligées de terminer leur mouvement dans le même hex.

Une unité qui recule ou fait retraite peut pénétrer, si son propriétaire le souhaite, dans un hex. occupé par une unité amie, avec laquelle elle ne pourrait pas s'empiler en respectant les règles d'empilement (voir 10.5).

10.3.4 Contraintes liées au terrain

Une unité qui recule ou fait retraite ne peut pas traverser une rivière, sauf à un gué ou à un pont. Si elle doit reculer ou faire retraite, à travers une pente raide, un gué ou un pont, elle est automatiquement mise en désordre, en plus de toute autre mise en désordre déjà requise.

Exception : *le recul ou la retraite après combat dans ou à travers un château n'est autorisé que si l'unité dispose de PM pour le faire.*

10.3.5 Contraintes liées aux ZdC

Les ZdC n'ont pas d'effet pour les reculs ou les retraites. **Exception :** *si une unité recule ou fait retraite dans un hex. de front (et donc une ZdC) d'une unité ennemie, elle subit alors une mise en désordre supplémentaire pour chaque hex. de ce type dans lequel elle pénètre.*

Une unité en déroute qui fait retraite dans une ZdC de front ennemie est donc éliminée.

10.4 - MOUVEMENT DE DÉROUTE

Il peut survenir en phase D. lorsqu'une unité en déroute doit effectuer un TdC ou de manière systématique, pour chaque unité en déroute lors de la phase E.

La procédure est la suivante :

- lors d'un mouvement de déroute les unités en déroute doivent se déplacer de leur capacité totale de mouvement, indiquée sur la face en désordre de l'unité, dans la direction indiquée par le scénario, cela par le chemin le plus direct et en respectant les règles d'unités traversées (voir 10.5). Par le plus direct, il est entendu en ligne droite vers le bord de carte ou l'hex. indiqué (et non pas le moins coûteux en PM) ;
- si l'unité ne peut se déplacer d'au moins 1 hex., elle est éliminée (exemples : mouvement interdit de ZdC à ZdC de la même unité ennemie, coût des hex. adjacents trop élevé etc.) ;
- pour la dépense des PM, le mouvement de déroute est géré comme un mouvement normal (voir 4.1.1).

Exceptions : *Le surcoût de +1PM (voir 4.4.3) pour traverser une unité amie ne s'applique pas et le désordre dû à un gué ou un pont est ignoré pour un mouvement de déroute.*

• les contraintes d'empilement (voir 5.1) et celles liées aux ZdC du 10.3.5 sont également valables ;

• une unité peut choisir d'arrêter son mouvement de déroute lorsqu'elle traverse un hex. de ville, village ou de château. Elle demeure alors dans l'hex. et n'a plus l'obligation par la suite d'effectuer de nouveaux mouve-

ments de déroute, même si elle manque ses tentatives de ralliement. Le joueur peut cependant décider de la faire reprendre un mouvement de déroute lors d'une Phase E. ultérieure.

• si un obstacle quelconque, y compris une ZdC de front ennemie, est susceptible de provoquer une nouvelle désorganisation et donc l'élimination de l'unité, celle-ci est autorisée à se décaler d'une ou plusieurs colonnes d'hex., si cela est possible, pour poursuivre son mouvement de déroute.

Contrainte : *au cours d'un mouvement de déroute donné, une unité d'infanterie n'est autorisée à se décaler au maximum que de deux colonnes et une unité de cavalerie ou d'artillerie de 3 colonnes.*

• deux unités en déroute empilées doivent, si possible, se séparer, au cours de leur mouvement de déroute, soit par un décalage d'une colonne d'hex. supplémentaire, soit par un mouvement inférieur d'un hex. pour l'une des deux. Deux unités en déroute empilées dans le même hex. ne sont pas autorisées à tenter un ralliement.

• Si son mouvement de déroute conduit l'unité à sortir de la carte, elle est éliminée.

10.5 - UNITÉ TRAVERSÉE

Si le chemin de recul, de retraite ou de mouvement de déroute d'une unité passe ou se termine dans un hex. occupé par une ou plusieurs unités amies avec lesquelles son empilement est impossible, l'unité peut quand même le traverser, même si cela l'oblige à terminer son mouvement plus loin que requis. La ou les unités traversées doivent effectuer un TdC. Cette manœuvre peut se répéter jusqu'à ce que l'unité qui recule ou retraite trouve un hex. dans lequel elle peut stationner en respectant les règles d'empilement. Si l'unité traversée est une unité en déroute, elle doit effectuer un mouvement de déroute en lieu et place du TdC.

L'unité traversée effectue son mouvement de déroute après que celle l'ayant provoqué ait terminé le sien. Si elle traverse pour cela l'unité en déroute qui vient de la traverser et de la faire dérouter, cette dernière n'effectue pas de nouveau mouvement de déroute mais reste sur place.

Précision : *si une unité d'une pile, dans un hex. quelconque, part en déroute à la suite d'un TdC manqué, les unités avec lesquelles elle est empilée au moment du TdC ne sont pas considérées comme traversées et n'ont pas elles-mêmes à effectuer de TdC.*

11 - RALLIEMENT ET DÉMORALISATION

11.1 - PROCÉDURE DE RALLIEMENT

Les unités en désordre qui n'ont ni bougé, ni pivoté, ni tiré et les unités en déroute, peuvent tenter de se rallier à la fin de leur phase d'activation. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas tenter de se rallier. Le ralliement ne dépend en aucun cas du statut d'ordres de la formation à laquelle appartient l'unité.

Pour rallier une unité, le joueur propriétaire jette 1d10, avec + 1 si l'unité est en déroute :

- si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion réduite de l'unité (le pion est en effet sur son côté désordre, avec des valeurs réduites) l'unité est ralliée, avec les effets suivants ;

- si l'unité était en désordre, la retourner sur son recto (en bon ordre) en maintenant son orientation. Il est ensuite possible de la réorienter librement ;

- si l'unité était en déroute, enlever le marqueur de Déroute, le laisser sur sa face en désordre. Il est ensuite possible de l'orienter librement ;

- si le jet de dé est supérieur à la cohésion réduite de l'unité, l'unité reste en l'état et pourra tenter un nouveau ralliement lors de la prochaine activation.

11.2 - DÉMORALISATION DES FORMATIONS

La démoralisation de chaque formation est vérifiée pendant la phase de déroute (Phase E.) de chaque tour. Si toutes les unités d'infanterie et de cavalerie en jeu d'une formation donnée sont à ce moment précis soit en désordre, soit en déroute, soit éliminées, la formation est démoralisée.

Effets de la démoralisation :

- les unités d'une formation démoralisée ne peuvent plus entrer dans une ZdC ennemie (mais elles peuvent rester en ZdC ennemie si elles y sont déjà) ;

- on retire immédiatement du jeu un des deux MA de chaque formation démoralisée, pour le tour suivant (il n'est plus disponible).

Remarques :

- si les deux MA n'ont pas les mêmes caractéristiques on retire celui de plus forte initiative ;

- si la formation est d'ores et déjà démoralisée ou ne dispose que d'un MA disponible, on laisse en jeu le seul MA qui lui reste ;

- si une formation démoralisée ne l'est plus lors de la Phase E. d'un tour donné, on remet en jeu son 2^e MA pour le tour suivant.

12 - NUIT ET BROUILLARD

12.1 - NUIT

Pendant les tours de nuit, les changements suivants sont à prendre en compte :

- pas de marche forcée (sauf pour les unités arrivant en renfort) ;

- entrer dans une ZdC ennemie coûte 2 PM supplémentaires (+ 2 PM) ;

- mouvement au contact d'unités ennemies interdit pour les unités en désordre (elles peuvent néanmoins quitter les ZdC ennemies) ;

- tir d'artillerie à bout portant uniquement ;

- les charges de cavalerie sont interdites ;

- modificateur de + 2 au dé pour tous les TdC ;

- les unités en désordre qui n'entreprennent aucune action et ne sont pas adjacentes à une unité ennemie sont automatiquement ralliées ;

- les tests de ralliements des unités en déroute : modificateur de - 3 au dé au lieu de + 1.

12.2 - BROUILLARD

Pendant les tours de brouillard, les changements suivants sont à prendre en compte :

- pas de marche forcée (sauf pour les unités arrivant en renfort) ;

- entrer dans une ZdC ennemie coûte 1 PM supplémentaire (+ 1 PM) ;

- tir d'artillerie à bout portant uniquement ;

- les charges de cavalerie sont interdites ;

- modificateur de + 1 au dé pour tous les TdC.

Note : les tests de ralliement ne sont pas modifiés par le brouillard.

13 - VICTOIRE

13.1 - VICTOIRE AUTOMATIQUE

Une victoire automatique est appliquée à la fin du tour de jeu où elle est constatée.

La partie s'interrompt, quel que soit le nombre de tours restant à jouer. Les conditions en sont définies dans certains scénarios.

13.2 - VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Il s'agit d'obtenir plus de PV que son adversaire.

Les PV sont définis dans chaque scénario.

Merci

- à Richard H. BERG pour nous avoir confié les règles de bases et avoir permis la naissance de la série Jours de Gloire ;

- à Théphile MONNIER et à Nicolas STRATIGOS pour avoir grand ouvert les portes de *VaeVictis* à Jours de Gloire ;

- à Pascal DA SILVA pour sa contribution au développement de la série ;

- à Eric SUBLET pour avoir accueilli la série chez *Ludifolie Editions* ;

- à Rodger MACGOWAN pour la publication de jeux originaux de la série dans *C3i Magazine* ;

- à Sauveur d'ANNA, Paul BARATOU, Marc BRANDSMA, Philippe BERTHET, Ivan CEZERA, Jean-Christophe CORDIER, Francois CRISCUOLO, Laurent GARY, Eric GOHIER, Michel LEPETIT, Réda MIMOUNE, Stéphane MORANCAIS, Stephen NEUVILLE, Sébastien PREAU, Denis SAUVAGE, Arnaud STACHNICK et Amaury de VANDIERE pour avoir développé et testés les règles de Jours de Gloire depuis 1997.

Site Jours de Gloire : www.fredbey.com
aux pages « Série Jours de Gloire »
et « Téléchargements ».
D'autres jeux d'histoire disponibles sur
le site www.vaevictismag.fr