

La série Triumph & Glory avec les règles Jours de Gloire

Règles générique

0.1- Échelles

Chaque tour couvre 1 h 15 de temps réel. L'échelle est de 325 yards par hex.

0.3 - Les pions

Les unités ne comportent pas de valeur d'engagement. Les valeurs suivantes s'appliquent :

- 3 pour les infanteries de ligne.
- 4 pour les Jägers autrichiens (bande verte).
- 5 pour les infanteries de la Garde.
- 6 pour les cavaleries légères.
- 7 pour les cavaleries lourdes.

Les Jägers autrichiens combattent en tirailleur.

2.2 - Utilisation des MA

MAC Combined Command

Quand il est disponible (voir chaque scénario), ce MA permet d'activer simultanément deux formations quelconques (libre choix des formations). L'éventuel test d'initiative du commandant se fait avec la meilleure valeur d'initiative parmi les deux MA que le MAC a remplacé.

MA Artillery Barrage

Quand il est disponible (voir chaque scénario), ce MA coûte un ordre, et permet de faire tirer (sans bouger) toutes les unités d'artillerie. Des artilleries adjacentes peuvent combiner leurs tirs. Le bonus est de +2 par artillerie supplémentaire, et le MD de distance/terrain le plus pénalisant est retenu.

2.3 - Ordres

Les ordres sont attribués indépendamment de toute portée de commandement.

En début de phase d'ordre, chaque général teste s'il est autorisé à changer les ordres en cours. S'il le jet de dé est inférieur ou égal à son " Coefficient de délais d'ordre ", il attribue librement ses ordres. Sinon, les ordres précédemment attribués restent en vigueur.

Napoléon Bonaparte n'est pas affecté par cette contrainte.

8.10 – Infanterie combattant en tirailleur

Certaines unités d'infanterie combattent en tirailleurs :

- elles peuvent pratiquer un refus de choc d'un hex. (sans TdC) face à de l'infanterie (y compris si elles sont empilés), si elles sont en bon ordre ;
- elles ne peuvent pas entrer seules en ZdC ennemie, (sauf ZdC de troupes en tirailleur) ni attaquer seules au choc (sauf unités en tirailleur, ou artillerie seule dans un hex. Pas d'attaque possible contre un hex. contenant artillerie et tirailleurs) ;
- elles ne peuvent être en carré que se elles sont empilés avec une infanterie en carré.

Castiglione

Castiglione 1796 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui, le 5 Août 1796, a opposé l'armée française commandée par Bonaparte à l'armée autrichienne commandée par Würmser.

0.2- La carte

Trois redoutes sont présentes. Chacune ne couvre que 5 hex. de front.

La Casa de Spada est un château.

Le château de Solférino se trouve dans les bois, et sur une hauteur. Pour les combats, tous les MD sont cumulatifs. Pour les mouvements, prendre le terrain le plus pénalisant, et y ajouter le coût du bord d'hex.

Ballini est au bord d'une rivière, les autres cours d'eau sont des ruisseaux.

2.2 - Utilisation des MA

MAC Combined Command

Cavalerie autrichienne

Au début de la bataille, certaines cavaleries autrichiennes sont affectées à une division différente de leur division nominale. Au début d'un tour, les Autrichiens peuvent réaffecter certaines de ces unités à leur formation nominale. Elles resteront alors attachées à leur formation nominale jusqu'à la fin de la bataille.

Artillerie de réserve

L'artillerie de réserve autrichienne peut être affectée, en début de tour, à n'importe quelle formation.

Renfort

Pour les deux camps, l'arrivée des renforts obéit aux règles suivantes :

- à partir du deuxième tour, tous les MA des formations de renforts sont placés dans le bol ;
- quand un MA est tiré, faire un test d'initiative du commandant de formation. Si le test réussit, la formation entre en renfort avec le prochain de ses MA qui sera tiré.

Lonato

Lonato 1796 simule, à l'échelle de la demi-brigade, les batailles qui, du 31 juillet au 4 août, ont opposé l'armée française commandée par Bonaparte aux armées autrichiennes commandées par Würmser et Quasdanovitch.

0.2- La carte

Les arbres, le long de certaines routes, sont purement décoratifs.

Si un hex. comprend du terrain de deux niveaux différents (hors bordure d'hex.), on ne tient compte que du moins élevé au regard de la Table des Effets du Terrain (exception : 3815 et 3318).

Il n'y a pas de pentes raides (uniquement des pentes, avec ou sans changement de niveau).

Le chemin qui mène au château de Lonato est assimilé à une route.

Hex. 3318 et 1717 : si on traverse l'hex. par la route sans s'y arrêter, il est possible d'utiliser le mouvement par route. Sinon, utiliser le coût de l'hex.

Lonato : 3814, 3715, 3716, 3615 et 3616.

Ponte San Marco : 4102.

Castiglione : 1816, 1715, 1716, 1615, 1616 et 1617.

Austerlitz

Austerlitz 1805 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui, le 2 Décembre 1805, a opposé la Grande Armée de Napoléon à l'armée coalisée autrichienne et russe, dirigée par Kutuzov.

0.2- La carte

Le Pheasant Garden est le bois situé à Sokolnitz, à l'Est de la Goldbach.

La redoute du Santon est un château.

2.2 - Utilisation des MA

MAC Combined Command

MA Artillery Barrage

Corps de cavalerie de Murat

Au début de chaque tour, toute unité française de cavalerie peut être rattachée au corps de cavalerie de Murat, quelle que soit sa formation d'appartenance.

Garde Impériale

Dans les deux camps, la Garde Impériale est en réserve :

- MA indisponibles tant qu'il y a du brouillard (et jamais avant 9 h 45) ;
- elle ne peut pas tester l'initiative de son commandant pour passer "en ordres";
- sa première mise en ordres reçus du QG coûte deux ordres (et non un).

Plan des Coalisés

Les formations suivantes progressent dans une direction imposée, jusqu'à ce qu'elles arrivent à un hex. de leur objectif, ou que la contrainte soit levée :

- par toute unité française (hors unités du V° Corps situées sur le Kirchfeld) entrant dans un hex. de niveau 3 situé à l'Est de la Goldbach et de la Ricka ;
- au plus tard, à 9 h 45.

Les unités se déplacent aussi vite que possible vers les objectifs suivants :

- Lichtenstein : la route qui relie Blaswitz à la route d'Olmütz ;
- Keim Meyer et Doctorov : Telnitz ;
- Kollowrath : Kobelnitz ou le Pheasant Garden ;
- Pracybyczewski : le Pheasant Garden.

Toutes ces formations sont en Ordres reçus de QG le premier tour, puis Kutuzov distribue librement ses ordres à 7 h 15.

2.5- Généraux en chef

Les Coalisés disposent de trois généraux :

- Kutuzov, commandant en chef, est utilisé pour l'initiative stratégique, et pour l'attribution des ordres ;
- Alexander et Francis apportent un MD pour tester l'initiative des commandants.

4.1 - Capacité de mouvement

Les infanteries et artilleries russes ne peuvent jamais effectuer de marche forcée.

Aspern-Essling

Aspern Essling 1809 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé la Grande Armée de Napoléon à l'armée autrichienne dirigée par l'archiduc Charles, sur le Danube, à Aspern et Essling, les 21 et 22 Mai 1809.

0.2- La carte

Seules les redoutes protégeant le pont 2743 ont été construites par les Français et sont disponibles. Elles protègent d'une attaque venant du Nord. Les autres sont supposés ne pas exister.

Les villages d'Aspern et d'Essling sont entourés d'une fortification. De plus, les unités qui se défendent dans l'église d'Aspern ou dans le " Granary " d'Essling traitent les résultats de choc 1+TdC (de 5 à 9), soit par une mise en désordre, soit par un recul d'un hex., au choix.

La route surélevée est traitée comme une redoute. De quelque côté qu'il se trouve, l'attaquant est considéré à l'extérieur.

Trois types de cours d'eau sont présents :

- les ruisseaux ;
- les gros ruisseaux. Leur coût, pour les mouvements et les combats, est le double de celui d'un ruisseau ;
- le Danube, rivière infranchissable sauf par les ponts. Certains ponts s'étendent sur trois hex. Sur l'hex. central, une seule unité peut combattre (celle du dessus).

Le seul effet des lignes d'arbres (y compris les îles) est de bloquer les LdV (sauf unité adjacente).

Le surcoût des ravins est le même que le surcoût des ruisseaux. Routes et chemins suppriment ce surcoût.

2.2 - Utilisation des MA

MAC Combined Command

MA Artillery Barrage

2.3 - Ordres

Garde Impériale Française

La Garde Impériale Française est en réserve :

- elle ne peut pas tester l'initiative de son commandant si elle n'est pas placée en Ordres reçus du QG ;
- si elle est Sans ordres du QG, elle ne peut ni bouger, ni attaquer au choc. Les artilleries peuvent tirer.

2.5- Généraux en chef

L'archiduc Charles

Si Charles est hors de combat, les Français ont automatiquement l'initiative, et le potentiel d'ordre des Autrichiens vaut 0 (toutes les formations sont Sans ordre du QG).

Sur 0 au test de délais d'ordre, relancer un dé. Sur 0 ou 1, Charles est victime d'une crise d'épilepsie. Il est hors de combat pour ce tour et le suivant.

Après une crise d'épilepsie, son facteur de délais d'ordre passe à 3 (jusqu'à la fin de la bataille).

Il n'y a qu'une crise d'épilepsie possible.

Si il n'est pas hors de combat, Charles apporte les effets suivants aux unités empilées avec lui :

- réussite systématiquement des TdE ;
- un MD de -2 aux TdC. Par contre, si le dé non modifié du TdC vaut 9, relancer un dé :
 - sur 7 ou 8, Charles est blessé et hors de combat pour les deux tours suivants ;
 - sur 9, Charles est éliminé.

Le premier tour où Charles cesse d'être hors de combat, il attribue ses ordres librement.

4.3 - Mouvement et terrain

Franchissement du Danube

Seul le pont 2743 est construit. Les autres sont supposés ne pas exister.

Les renforts français traversent le Danube pour arriver. Ils doivent traverser exactement dans l'ordre imposé (renforts A, puis B,...), quel que soit leur ordre d'activation. Ils ne peuvent traverser que si les ponts traversant le Danube sont en bon état. A partir du 21 Mai à 16 h 30, à chaque tour, avant la phase d'initiative, les Autrichiens jettent un dé. Si le pont se rompt, aucun renfort français ne peut traverser. A partir du tour suivant, les Français peuvent tenter de réparer le pont au début de chaque tour. Les conditions sont les suivantes :

- du 21 Mai à 16 h 30 au 22 Mai à 4 h 00, les Autrichiens rompent le pont sur 0 ou 1, et les Français le réparent sur 0 à 6 (avec un MD de -2 la nuit) ;
- à partir du 22 Mai à 5 h 15, les Autrichiens rompent définitivement le pont sur 0 à 5. Il n'est plus possible de le réparer.

9.3 - Carré et charge

Les Autrichiens utilisent une formation serrée qui favorise la mise en carré. Leur TdC de mise en carré face à une charge bénéficie d'un MD de -2.

12 - nuit

Il y a deux tours de nuit possible, à 23 h 00 et à 2 h 00.

Pénombre

A 21 h 30 et à 4 h 15, dans la pénombre, il n'y a qu'un seul MA par formation.

Raab

Raab 1809 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui, le 14 Juin 1809, en Hongrie, a opposé l'armée française d'Italie, dirigée par le prince Eugène, à l'armée de l'Autriche Intérieur, dirigée par l'archiduc Jean.

0.2 - La carte

La Pancza est un ruisseau. Quand ses berges sont en pente, il faut cumuler l'effet du ruisseau, et l'effet d'une pente. Les ponts permettent de s'affranchir de l'effet de la pente.

Les quatre hex. de Kis-Megyér sont considéré comme cultivés, et sont entourés d'un mur de redoute. Les unités se défendant dans Kys-Megyér peuvent ignorer les mouvements de recul.

2.2 - Utilisation des MA

Artillerie de réserve

L'artillerie de réserve autrichienne peut être affectée, en début de tour, à n'importe quelle formation.

2.3 - Ordres

Renforts français

Trois formations françaises de renforts sont disponibles à partir de 13 h 15. Appeler une formation en renfort n'est possible que si le prince Eugène est dans Barathy, et lui coûte un ordre. Les deux MA sont disponibles immédiatement.

7.5 - Résolution de tirs

Tirs combinés

Les artilleries, même empilées, ne peuvent pas combiner leurs tirs.

Wagram

Wagram 1809 simule, à l'échelle du régiment, la bataille qui a opposé la Grande Armée de Napoléon à l'armée autrichienne dirigée par l'archiduc Charles, à Wagram, les 5 et 6 Juillet 1809.

0.2- La carte

Les redoutes suivantes sont représentées :

- à l'Est d'Aspern, les redoutes protègent d'une attaque venant du Sud-Est ;
- entre Essling et Gross Enzersdorf, les redoutes protègent d'une attaque venant du Sud-Ouest ;
- au Sud de Gross Enzersdorf, les redoutes protègent d'une attaque venant du Sud ;
- vers le pont 2743, les redoutes protègent d'une attaque venant du Nord.

Les villages d'Aspern et d'Essling sont entourés d'une fortification. De plus, les unités qui se défendent dans l'église d'Aspern ou dans le " Granary " d'Essling traitent les résultats de choc 1+TdC (de 5 à 9), soit par une mise en désordre, soit par un recul d'un hex., au choix.

La route surélevée est traitée comme une redoute. De quelcôté qu'il se trouve, l'attaquant est considéré à l'extérieur.

Quatre types de cours d'eau sont présents :

- les ruisseaux ;
- les gros ruisseaux. Leur coût, pour les mouvements et les combats, est le double de celui d'un ruisseau ;
- la Rossbach, gros ruisseau. De plus, toute unité qui la traverse (hors d'un pont) et entre dans une ZdC ennemie fait un TdC ;
- le Danube, rivière infranchissable sauf par les ponts. Certains ponts s'étendent sur trois hex. Sur l'hex. central, une seule unité peut combattre (celle du dessus).

Le seul effet des lignes d'arbres (y compris les îles) est de bloquer les LdV (sauf unité adjacente).

Le surcoût des ravins est le même que le surcoût des ruisseaux. Routes et chemins suppriment ce surcoût.

2.2 - Utilisation des MA

MAC Combined Command

MA Artillery Barrage

2.3 - Ordres

Garde Impériale Française

La Garde Impériale Française est en réserve :

- elle ne peut pas tester l'initiative de son commandant si elle n'est pas placée en Ordres reçus du QG ;
- si elle est Sans ordres du QG, elle ne peut ni bouger, ni attaquer au choc. Les artilleries peuvent tirer.

2.5- Généraux en chef

L'archiduc Charles

Si Charles est hors de combat, les Français ont automatiquement l'initiative, et le potentiel d'ordre des Autrichiens vaut 0 (toutes les formations sont Sans ordre du QG).

Sur 0 au test de délais d'ordre, relancer un dé. Sur 0 ou 1, Charles est victime d'une crise d'épilepsie. Il est hors de combat pour ce tour et le suivant.

Après une crise d'épilepsie, son facteur de délais d'ordre passe à 3 (jusqu'à la fin de la bataille).

Il n'y a qu'une crise d'épilepsie possible.

S'il n'est pas hors de combat, Charles apporte les effets suivants aux unités empilées avec lui :

- réussite systématiquement des TdE ;
- un MD de -2 aux TdC. Par contre, si le dé non modifié du TdC vaut 9, relancer un dé :
 - sur 7 ou 8, Charles est blessé et hors de combat pour les deux tours suivants ;
 - sur 9, Charles est éliminé.

Le premier tour où Charles cesse d'être hors de combat, il attribue ses ordres librement.

4.3 - Mouvement et terrain

Franchissement du Danube

Les ponts 2743 et 3743 sont construits et utilisables dès 5 h 15. La construction des autres ponts s'achève en cours de journée. Sur chaque pont, figure l'heure à partir de laquelle il est disponible (6 h 30, 11 h 30, 12 h 45).

9.3 - Carré et charge

Les Autrichiens utilisent une formation serrée qui favorise la mise en carré. Leur TdC de mise en carré face à une charge bénéficie d'un MD de -2.

12 - nuit

Il y a deux tours de nuit possible, à 23 h 00 et à 2 h 00.

Pénombre

A 21 h 30 et à 4 h 15, dans la pénombre, il n'y a qu'un seul MA par formation.

Borodino

Borodino 1812 simule, à l'échelle du régiment, les batailles qui, les 5 et 7 septembre 1812, ont opposé l'armée française commandée par Napoléon à l'armée russe commandée par Kutuzov.

0.2- La carte

La Moskva est infranchissable (sauf par les ponts). La Kalatcha est un ruisseau. Bien que peu larges, certains ruisseaux étaient escarpé et quasi infranchissables. Pour le coût des ruisseaux, considérer :

- Ford, Stream et Banked stream = ruisseau
- Steep banked stream = ruisseau + pente
- Sheer banked stream = ruisseau + pente raide.

Un village en feu (On Fire) est interdit d'accès et bloque les LdeV. Un village brûlé (Rubble) est traité comme des ruines, mais avec un MD de 0 pour les tirs (au lieu de -2).

Pour les terrains Improved position et Dirt all, le modificateur au choc est toujours de -1 (il n'y a pas d'extérieur et d'intérieur).

Le terrain de niveau 1 derrière les redoutes russes est une large dépression.

Il manque les tours de 18h30 et 19h45 sur la piste des tours.

0.3 - Les pions

Cohésion française

Les valeurs de cohésion tiennent compte du fait que la traverse de la Russie a fortement éprouvée la Grande Armée, qui n'agissait qu'à 50% de son efficacité normale. En particuliers, la cavalerie était dramatiquement réduite faute de montures disponibles.

Artillerie française

Sa capacité de mouvement est réduite faute de montures disponibles.

Cosaques russes

Les cosaques (C sur le pion) sont de la cavalerie légère. Ils n'ont pas de verso. Ils partent en déroute en cas de résultat Désorganisé.

Milice russe

Les 7 unités de milice russe représentent un grand nombre d'hommes sans valeur militaire, à peine armés de piques, et rassemblés juste pour faire nombre. Elles suivent les règles suivantes :

- Elles ne peuvent pas s'empiler avec un autre unité (même de milice).
- Elles n'exercent pas de ZdC.
- Elles ne peuvent pas attaquer.
- Tout résultat Désorganisé ou Dérouté les élimine.
- Elles ne comptent pas pour la démoralisation des formations et pour les PV.

2.2 - MA

Unités russes

Pour les Russes, les différentes formations sont activées par les MA de leur armée. Les deux MA de la Réserve maquent (les créer à partir des MA vierges).

Réserve de cavalerie française

Pour la réserve de cavalerie française (4 corps, plus une formation comprenant diverses cavaleries détachées des I° et III° Corps), les différentes formations sont activées par les MA Murat.

MA Artillery Barrage

MA Destruction

Ce MA est disponible chaque tour le 7 septembre. Quand il est tiré, les Russes peuvent au choix :

- Détruire un pont/.Le pont doit être adjacent à une unité russe, et ne doit pas être adjacent à une unité française. De plus, l'unité russe ne doit pas être à portée de tir efficace d'une artillerie française.
- Brûler un village. Le village doit être occupé par une unité russe, et ne pas être adjacent à une unité française. Mettre un marqueur On Fire sur le village, et déplacer l'unité russe d'un hex. (quel qu'en soit le coût, mais l'hex. doit être accessible et non adjacent à une unité française).

Chaque fois que le MA Destruction est ensuite tiré, jeter 1d10. Sur 0 à 3, le feu s'arrête, retourner le marqueur sur sa face Rubble. Sinon, le feu continue.

L'hex. 3213 (ancien village de Shmynovskaya) a été brûlé le 6 septembre, et est donc Rubble le 7 lors de la bataille de Borodino.

2.3 - Ordres

Côté français :

- Un ordre attribué à Murat permet de mettre en Ordres reçus du QG deux groupes tactiques de la réserve de cavalerie (valeur 2 indiquée en petit sur le pion. La valeur 5 correspond à la valeur d'initiative de Murat).
- La Garde Impériale ne peut être activée que si elle a reçu un ordre de Napoléon. Elle ne peut pas tester l'initiative de son commandement.

Côté russe :

- En début de phase d'ordre, Kutuzov teste s'il est autorisé à changer les ordres en cours. S'il le jet de dé est inférieur ou égal à son " Coefficient de délais d'ordre ", il attribue librement ses ordres. Sinon, les ordres précédemment attribués restent en vigueur, et un modificateur (cumulatif jusqu'à réussite du test) de -1 s'appliquera au prochain jet de dé.
- Kutuzov applique la règle " Coefficient de délais d'ordre ". De plus, il peut commander, soit la 1^{re} Armée russe (il peut alors lui affecter 3 ordres), soit la 2^e Armée russe (il peut alors lui affecter 2 ordres), soit la Réserve (il peut alors lui affecter 1 ordre). Si Kutuzov dépense un ordre pour disposer du MA Artillery Barrage, l'Armée qu'il commande disposera d'un ordre de moins.
- La Réserve ne peut pas tester l'initiative de son commandement. De plus, si elle n'a pas reçu un ordre de Kutuzov, elle ne peut pas bouger.

2.5 - Généraux en chef

Kutuzov était en mauvaise santé à Borodino, et à peine capable de monter à cheval. Il s'est déplacé la plupart du temps en calèche. Sa capacité de mouvement est donc limité à 4 (mais il se déplace néanmoins comme un général). Pour l'initiative, son MD est de 0. Napoléon souffrait aussi à Borodino d'une sorte de léthargie qui irait en empirant. Chaque fois que Napoléon veut se déplacer, le joueur français jette 1d10. Le résultat donne le potentiel de mouvement de Napoléon pour ce mouvement (de 0 à 9).

4.1.3 - Marche forcée.

Les Russes ne peuvent pas utiliser la marche forcée.