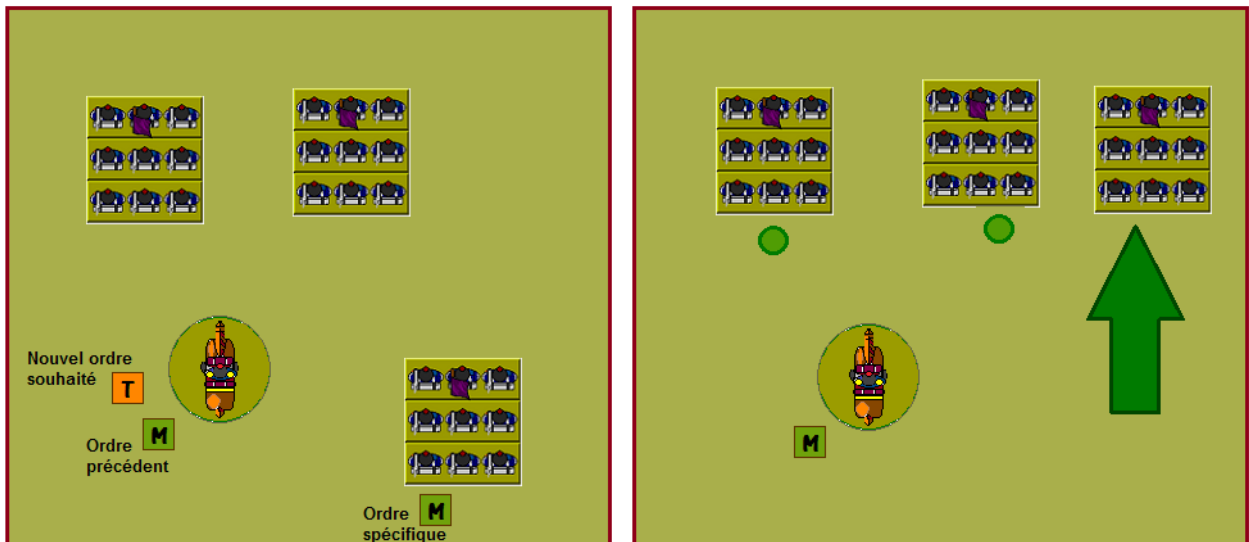


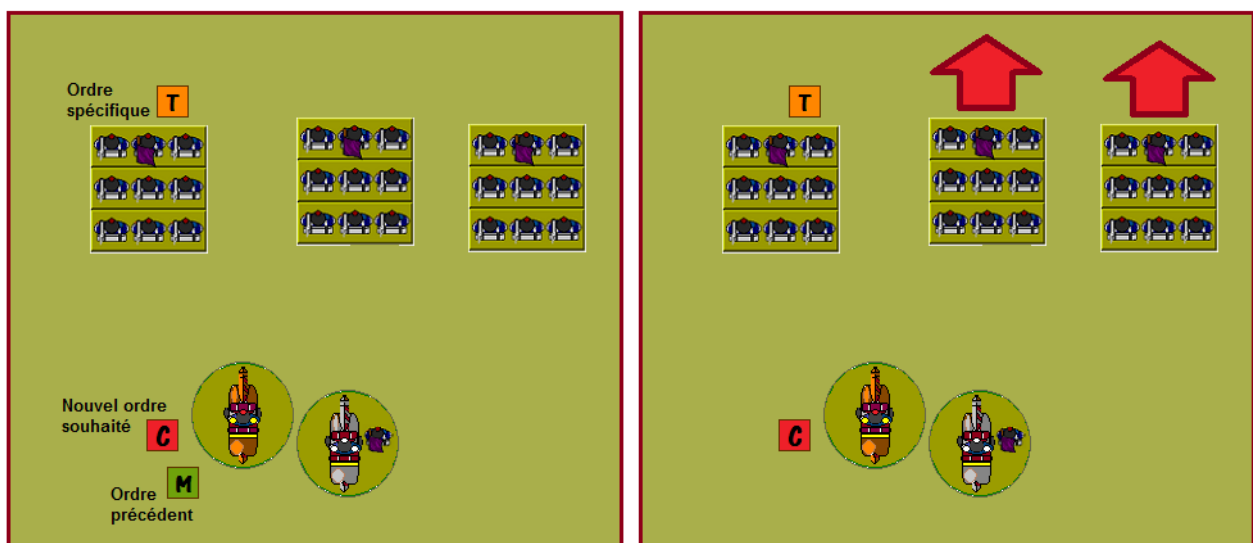
### Exemple de phase d'ordres n° 1

Le joueur souhaite stopper la brigade XXX qui était en mouvement au tour précédent, en lui attribuant un ordre « T », à l'exception du 3ème bataillon, trop en arrière, qu'il souhaite continuer d'avancer pour l'aligner sur les deux autres unités, et auquel il a donc attribué un ordre spécifique « M ». Il teste pour son brigadier, un commandant « moyen », mais tire un « 3 » ; comme il fallait obtenir 4 ou plus, le nouvel ordre de brigade n'est pas transmis et l'ensemble des bataillons reste sous ordre « M ». Comme le joueur souhaite néanmoins immobiliser ses unités, chacune devient *hésitante* et reçoit un marqueur vert, afin de représenter la confusion résultant d'une situation d'ordres/contre-ordres. L'ordre spécifique du 3ème bataillon devient inutile par voie de conséquences, et est retiré, puisque conforme à celui de sa brigade ; l'unité peut donc avancer comme prévu pour s'aligner sur ses homologues.



### Exemple de phase d'ordres n° 2

Au tour suivant, le joueur souhaite faire charger le 2ème bataillon avec le soutien du 3ème bataillon, tandis que le 1er bataillon reste en réserve. Il décide donc d'attribuer un ordre de brigade « C », et un ordre spécifique « T » au 1er bataillon. Comme ce dernier était hésitant au tour précédent, un test de réaction est en principe requis, mais il est *de facto* automatiquement réussi car l'unité reste immobile un deuxième tour consécutif. Le joueur tire ensuite à nouveau un « 3 » pour le test de l'ordre à la brigade, mais c'est cette fois une réussite grâce au bonus + 1 apporté par la proximité de son divisionnaire, que le joueur a eu la bonne intuition de rapprocher au tour précédent afin d'améliorer ses chances à bon escient.



## Exemple de combat

La situation met aux prises un bataillon d'infanterie Français aguerri à un bataillon de fusiliers Autrichiens. Les deux unités étaient précédemment sous ordre [M] ; le joueur Français attribue à son bataillon un ordre spécifique [C], et le joueur Autrichien un ordre spécifique [T] au sien.

Un test de réaction doit donc être effectué pour chacune des unités :

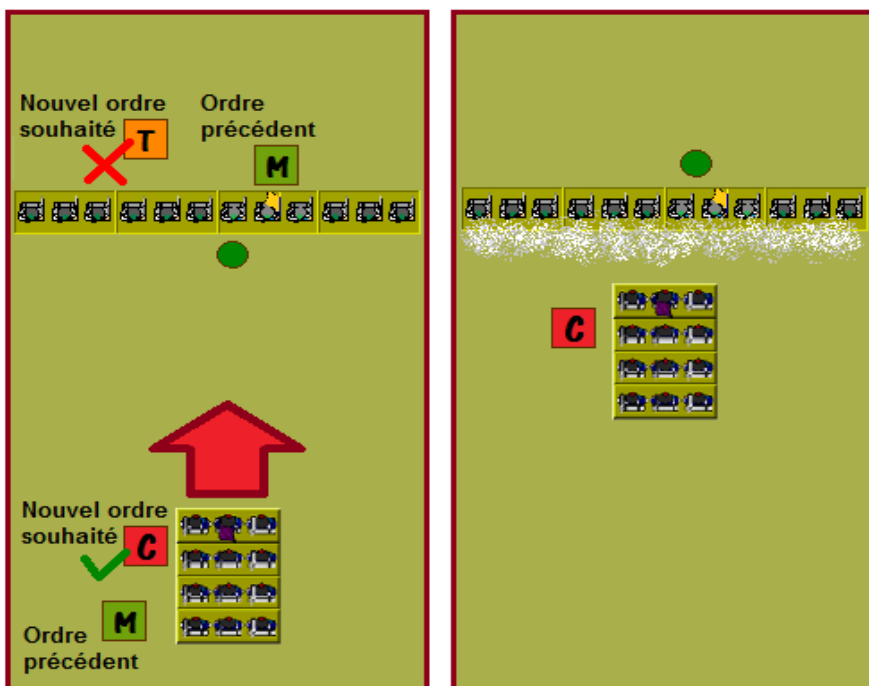
- le joueur Français tire un « 3 » ; en dépit de ce faible résultat, l'unité de cohésion « supérieure » réagit au quart de tour et le nouvel ordre s'applique avec enthousiasme...
- le joueur Autrichien tire quant à lui un « 4 » ; bien qu'il ait obtenu un score meilleur que celui de son adversaire, c'est un échec car son bataillon est de cohésion « médiocre ». Son unité ne réagit pas assez prestement pour appliquer le nouvel ordre, et comme de surcroît elle est chargée, elle reçoit un marqueur « hésitante » (vert) sanctionnant la confusion occasionnée.

Le joueur Français décide d'ajouter un bonus de charge au mouvement de son unité ; il tire un « 2 », ce qui porte à 12 pas le potentiel de mouvement total de l'unité qui est en formation de colonne d'assaut, et le joueur place un petit marqueur pour indiquer l'emplacement de la distance maximale pouvant être parcourue.

L'unité française est à présent rapprochée à 2 pas de son adversaire, qui effectue un test de réaction pour son unité. Le joueur tire un « 5 », ce qui correspond en principe à une réussite, même pour une unité de cohésion médiocre, mais un malus de - 1 s'applique car le bataillon Autrichien ne dispose pas d'infanterie légère pour contrer la nuée de voltigeurs qui précède les baïonnettes françaises. C'est donc un échec ; les fantassins autrichiens perdent leur sang-froid et les tirs fusent prématurément sans attendre que le gros des forces adverses soit à bout portant.

Le tir du joueur Autrichien s'effectue comme suit :

- le joueur tire 4d6 pour un bataillon à 4 éléments, + 1 par dé car il s'agit du premier tir de l'unité. Il obtient 3, 6, 4 et 3, plus 4 pour le premier feu, soit un total de 20. Ce bon score est toutefois divisé par deux car l'unité est *hésitante*, ce qui est annulé par la cible massive que constitue son adversaire en formation dense de colonne d'assaut ; le bataillon Autrichien inflige donc quatre pertes à l'unité française. En termes de jeu, ces pertes ne représentent pas seulement les tués et blessés par le tir, mais aussi l'effet psychologique effroyable de la vue des camarades qui s'effondrent et la confusion qui peut s'ensuivre, mais en l'occurrence c'est insuffisant pour faire perdre un élément à l'unité et donc pour occasionner un test de moral, et à fortiori pour briser l'élan de la charge.



C'est le choc ! Les joueurs procèdent chacun à un test moral d'impact :

- le joueur Autrichien joue de malchance et tire un « 2 » positif et un « 3 » négatif, soit un total de - 1, auquel il retranche deux points supplémentaires pour une unité de cohésion *médiocre* et *hésitante*, soit un total de - 3.
- c'est pire encore pour le joueur Français qui tire quant à lui un « 3 » positif et un « 6 » négatif, soit un total de - 3. Toutefois, les modificateurs cumulatifs suivants s'y ajoutent : + 1 pour une unité de cohésion *supérieure*, + 1 car elle est sous ordre Charger, et + 2 car elle est en formation de colonne d'assaut, soit un score final de 1.

Le joueur Autrichien perd le combat avec un différentiel de 4 points ; son unité doit donc reculer de 4 pas, désorganisée et *ébranlée* (marqueur jaune).

Du fait de son bonus de charge, l'unité Française peut poursuivre son adversaire et rester au contact à l'issue de ce mouvement. Le joueur effectue un test de réaction en déclarant qu'il ne stoppera la charge qu'en cas d'échec ; il tire un « 3 », en vertu de quoi l'unité Française poursuit sur sa lancée, elle-même toutefois désorganisée, et une mêlée générale sanglante s'ensuit...

- Le joueur Français tire 4d6 et totalise un score honorable de 16, qui, doublé, est arrondi à 30, occasionnant de fait 6 pertes à son adversaire, soit deux éléments.
- Le joueur Autrichien tire également 4d6 et obtient quant à lui un très bon total de 18, mais ce score n'est pas doublé car l'unité est *ébranlée*, et est arrondi à 15, soit trois pertes. Ces pertes s'ajoutent toutefois à celles déjà subies lors du tir, et occasionnent ainsi l'élimination d'un élément de l'unité Française.

Chacune des unités des unités doit donc tester sa cohésion du fait des pertes d'éléments :

- le joueur Français tire un « 4 » négatif et un « 3 » positif, soit un score de - 1 auquel il retranche encore - 1 pour l'élément perdu, mais deux modificateurs positifs sont pris en compte : + 1 pour l'ordre [C] et + 1 pour cohésion *supérieure*, ce qui au final ramène le score à zéro ; le moral tient, vive l'Empereur !..
- le joueur Autrichien tire quant à lui un « 2 » négatif et un « 6 » positif, soit un excellent score de + 4, mais les modificateurs négatifs suivants s'appliquent : -1 pour cohésion *médiocre*, - 2 pour les éléments perdus au combat, et - 2 car l'unité est de surcroît *ébranlée*, soit - 5 au total ; le score final de - 1 est donc un échec, et l'unité Autrichienne déroute.

