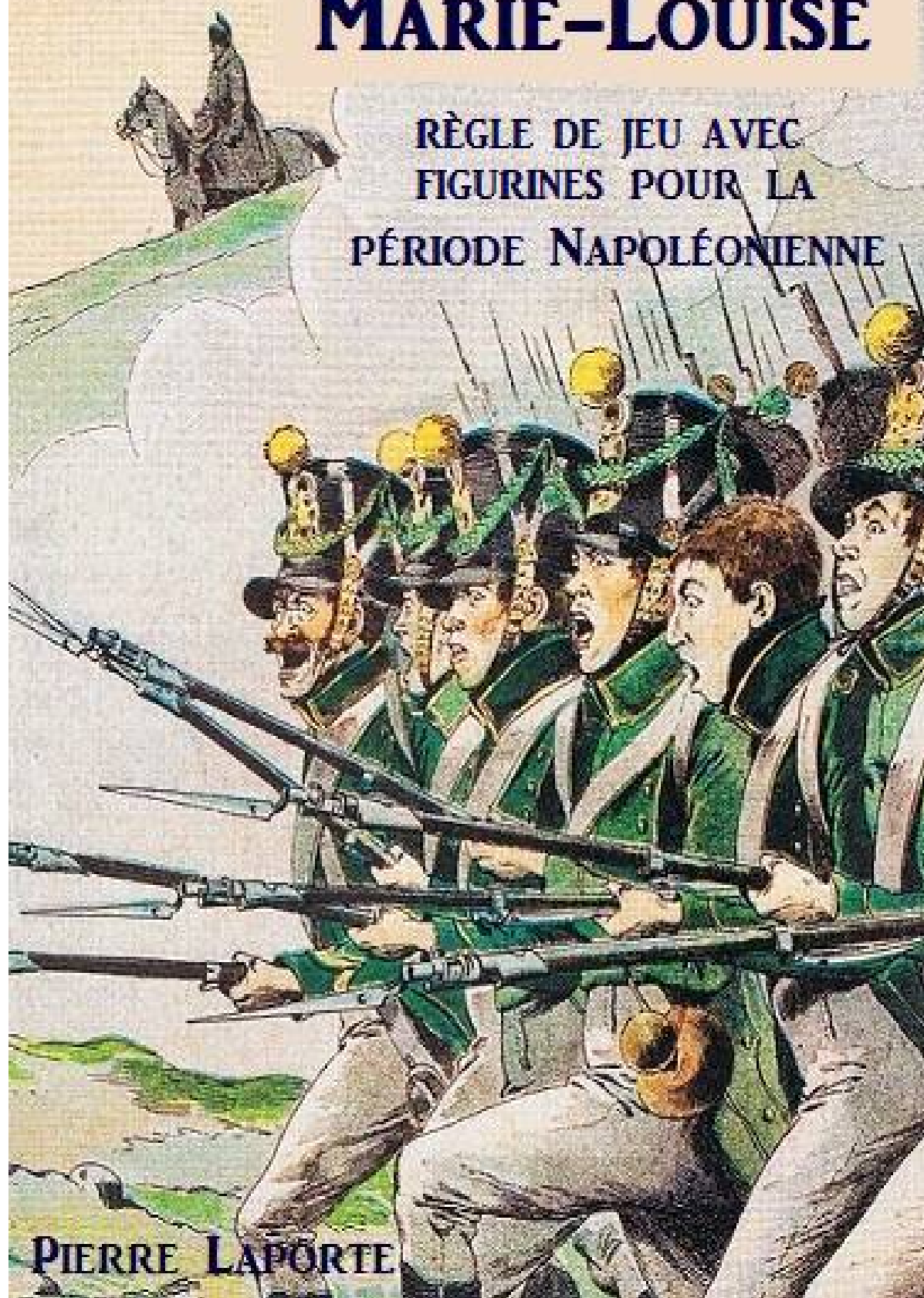


MARIE-LOUISE

RÈGLE DE JEU AVEC
FIGURINES POUR LA
PÉRIODE NAPOLÉONNIENNE



PIERRE LAPORTE

Illustration de JOB

Marie-Louise

Règle de jeu avec figurines pour le 1er Empire (V4 – Mars 2016)

1 Introduction

1. 1 - Échelles de jeu
1. 2 - Organisation et soclage
1. 3 - Commandement
1. 4 - Catégories de troupes
1. 5 - Catégories d'armement
1. 6 - Terrain
1. 7 - Conventions de simulation
1. 8 - Visibilité
1. 9 - Formations
1. 10 – Marqueurs

2 Le tour de jeu

3 Attribution des ordres

3. 1 – Infanterie et Cavalerie
3. 2 – Artillerie

4 Phase de commandement

4. 1 – Modification d'un ordre
4. 2 – Les ordres spécifiques
4. 3 – Unités isolées

5 Tests

5. 1 – Tests de réaction
5. 2 – Tests de moral
5. 3 – Tests de ralliement

6 Manœuvres et mouvements

6. 1 – Mouvements
6. 2 – Interpénétration
6. 3 – Ajustements de formation
6. 4 – Généraux

7 Tirs

7. 1 – Généralités
7. 2 – Feux d'infanterie
7. 3 – Tirs d'artillerie

8 Charges

8. 1 – Procédure
8. 2 – Bonus de mouvement
8. 3 – Impact
8. 4 – Poursuite
8. 5 – Combats multiples
8. 6 – Contre-charges
8. 7 – Batteries chargées

9 Mêlée

10 Pertes des officiers

11 Système de mouvement alternatif

12 Règles additives optionnelles

13 Budget

14 Aide de jeu, doctrines et formations

PRESENTATION

Marie-Louise est une proposition d'adaptation pour la période Napoléonienne de la règle *Billy Yank*, prévue à l'origine pour rejouer les batailles de la Guerre de Sécession.

Le système de jeu se veut compatible au mieux avec toutes les échelles de figurines ainsi qu'avec les types de soclage les plus courants.

Hormis deux armées de figurines, le matériel requis pour jouer est le suivant :

- Des dés à 6 faces conventionnels, notés d6 dans le corps de la règle,
- Un mètre mesureur,
- Des marqueurs, et des jetons de trois couleurs distinctes,
- Quelques éléments de décor, au gré des préférences esthétiques de chacun, et qui permettront de représenter symboliquement les paysages des scénarios.

Restant à l'écoute de chacun pour toute proposition susceptible d'affiner le réalisme et la jouabilité de *Marie-Louise*, en souhaitant qu'elle remplisse avec bonheur le rôle qui lui est dévolu, à savoir facteur de convivialité !

Pierre Laporte

1 – Introduction

1. 1 – Échelles

Les distances sont mesurées en **pas**. La valeur d'un pas est fixée par convention entre les joueurs selon l'espace de jeu disponible, et correspond par défaut à la largeur standard d'un **élément** (1. 2). Pour le rendu visuel aussi bien que pour la jouabilité, il est toutefois conseillé de définir la valeur d'un pas en cohérence avec la taille des sujets employés, par exemple :

- **1** ou **2cm** pour des figurines en 10mm,
- **1 pouce** (2,5cm) ou **3cm** pour les figurines en 15mm,
- **3** ou **4cm** pour les figurines en 20mm ou au 1/72,
- **4** à **6cm** pour les 28mm.

Un pas sur la table de jeu équivaut à **50m réels** environ.

1. 2 – Organisation et soclage

Les figurines sont soclées par groupes, sur des plaquettes désignées comme **éléments** en termes de jeu, et dont la largeur correspond en principe à **1 pas**, comme spécifié ci-dessus.

Chaque élément représente de 150 à 200 combattants ou de trois à six pièces pour l'artillerie ; le nombre de sujets soclés par élément est laissé à l'appréciation de chacun.

La profondeur des éléments est secondaire, et doit juste convenir pour disposer les figurines.

Les attelages d'artillerie ne nécessitent pas d'être représentés, sauf pour effet visuel ou comme marqueurs pour identifier les batteries attelées.

Les éléments sont regroupés en **bataillons** pour l'infanterie, en **régiments** pour la cavalerie et en **batteries** pour l'artillerie, composés de 1 à 6 éléments selon leur effectif. Par exemple, un bataillon d'infanterie à 700 hommes sera représenté par une unité à quatre éléments.



En termes de jeu, les unités sont regroupées en formations désignées comme **brigades**, chacune devant être commandée par un général nécessairement représenté sur la table de jeu.

1. 3 – Le commandement

Chaque joueur incarne un Général de Division ou de Corps d'Armée, représenté ou non selon le scénario, et avec sous ses ordres une ou plusieurs brigades. Les généraux sont soclés sur des plaquettes rondes ou carrées, au choix des joueurs. Pour les joueurs soucieux de respecter une symbolique précise, la représentation suivante est proposée :

Grade :	Symbolique :
Brigadier	1 officier monté
Divisionnaire	2 officiers montés
Gal. de Corps d'Armée	2 officiers montés + 1 piéton
Général d'Armée	3 officiers montés + 1 piéton

Chaque général est caractérisé par son *charisme* et sa *compétence* :

- Le **charisme** correspond au bénéfice moral que confère sa présence auprès d'une unité à laquelle il a été déclaré attaché, et de valeur **0** à **+3**.
- La **compétence** correspond au professionnalisme et à l'aptitude du général à s'adapter à une situation inattendue, et est graduée comme suit :
 - **1**, Excellent
 - **2**, Bon
 - **3**, Moyen
 - **4**, Médiocre.



1. 4 – Types de troupes

Les unités sont caractérisées par leur **catégorie** (infanterie, cavalerie ou artillerie), leur **cohésion**, leur **entraînement** et leur **statut**.

Chaque **catégorie** est classifiée en trois niveaux :

- **2ème ligne**, **1ère ligne** ou **choc** pour l'**infanterie**,
- **Irrégulière**, **légère** ou **de bataille** pour la **cavalerie**,
- **légère**, **moyenne** ou **lourde** pour l'**artillerie**.

Sont également prises en compte les troupes combattant exclusivement en ordre dispersé : *tirailleurs/rifles/schützen* pour l'infanterie, ou *fourrageurs* pour la cavalerie.

Les degrés de **cohésion** et d'**entraînement** de chaque unité sont définis comme **médiocre**, **standard**, ou **supérieur**.

- La **cohésion** d'une unité peut être déterminée par les circonstances aussi bien que par l'expérience, et correspond à sa valeur morale, dont dépendent son allant, sa réactivité ou son sang-froid en situation de combat,
- Le niveau d'**entraînement** est quant à lui fixé arbitrairement selon le type de troupe.

Enfin, trois **statuts** sont pris en considération :

- *levée*, pour les formations constituées à la hâte (Opoltchenie, etc.),
- *standard*, pour la majorité des troupes, ou
- *élite*, pour les unités de la Garde ou équivalentes.



1.5 – Catégories d'armement

Armes de petit calibre :

- Fusils d'infanterie à âme lisse
- Carabines lisses ou rayées

Artillerie :

- ✓ Pièces légères (3/4 livres)
- ✓ Pièces moyennes (6/9 livres)
- ✓ Pièces lourdes (12 livres)



1. 6 – Terrain

- **Routes.** Permettent d'augmenter l'amplitude des déplacements pour les unités en colonne de route ou pour les batteries attelées. Le bénéfice s'applique toutefois seulement si l'intégralité du mouvement est effectuée sur route.
- **Terrain clair.** Prairies dépourvues d'obstacles majeurs.
- **Terrain accidenté** (taillis, cultures hautes, sol meuble, bois clair, etc.). Réduit la capacité de déplacement des unités si leur mouvement traverse, débute, ou finit dans un terrain accidenté ; impraticable pour l'artillerie en cas de végétation haute.
- **Terrain très accidenté** (rocailles, marécages, forêts épaisses, cours d'eau profonds). Idem terrain accidenté, avec réduction supplémentaire des capacités de déplacement ; impraticable pour l'artillerie, ou pour les cavaliers en cas de végétation haute.
- **Obstacle linéaire** (mur, rempart, etc.). Le franchissement réduit de 2 pas la capacité de déplacement ; si le mouvement ne peut pas être entièrement complété, l'unité reste du « mauvais » côté de l'obstacle et ne tiendra pas compte de la pénalité au tour suivant. Franchissement impossible pour l'artillerie.
- **Passages de cours d'eau.** Les ponts sont assimilés aux routes et les gués au terrain clair (ou accidenté selon scénario), pour les unités en colonne et l'artillerie attelée.



- **Bâtiments.** Si un bâtiment ou un ensemble de bâtiments a été défini comme pouvant constituer un point d'appui, il peut être occupé par une unité d'**infanterie** parvenue au contact et qui consacre une séquence de mouvement sous ordre « M » pour investir les lieux. Un bâtiment est traité comme « terrain accidenté », et comme « abri léger » ou « abri dense » selon la nature de la construction, définie au préalable. Si le joueur déclare constituer un **bastion**, l'unité ne subit pas les pénalités « flanc » ou « revers » mais est traitée comme *désorganisée*. Sinon, une unité qui a investi un bâtiment est **sans formation**, et est considérée comme *désorganisée* lorsqu'elle quitte les lieux.
- **Collines.** Si la pente a été définie comme abrupte, le mouvement pour la gravir est traité comme en terrain accidenté.

Certains types de terrains constituent en outre un abri désigné comme « léger » ou « dense » en termes de protection :

- **Abri léger** : barricade, bois clair, verger, etc.
- **Abri dense** : construction en maçonnerie, forêt épaisse, etc.

En termes de jeu, les unités occupant des fortifications spécialement aménagées cumulent les bénéfices « abri léger » et « abri dense ».

1. 7 – Conventions de simulation

Toute unité doit comporter un élément identifié comme **tête de colonne** (TdC), comprenant par exemple un porte-étendard, un musicien, ou tout au moins un officier. Si l'unité subit des pertes, cet élément TdC est le dernier à être éliminé.



En toutes circonstances, c'est l'élément TdC qui fait foi pour **mesurer les distances**, pour déterminer la validité d'une **ligne de vue**, pour indiquer l'**orientation** et le **front** de l'unité, et pour définir sa **situation tactique**. Ainsi, on considère qu'une unité occupe un type de terrain - et bénéficie de fait de ses avantages ou au contraire en subit les contraintes - à partir du moment où son élément TdC a été déclaré s'y trouver.

Ainsi, on peut conformer les éléments d'une unité au contour d'un couvert et bénéficier de sa protection si l'élément TdC y est clairement positionné sans équivoque possible.



1. 8 – Visibilité

- La **Ligne de Vue** (LdV) d'une unité est tracée à partir du centre de la face avant de son élément TdC, et en avant de sa ligne de front. Une ligne de vue est valide si elle peut être tracée vers n'importe quel point de l'élément TdC d'une autre unité.
- La LdV d'un **Général** est tracée à partir de la figurine elle-même, tout azimut.

La LdV est coupée de part et d'autre d'une crête, ou si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou si elle traverse plus de 5 pas de terrain masquant la vue ou l'élément TdC d'une autre unité.

Note : une ligne de vue peut être tracée par-dessus un obstacle si une dénivellation du terrain l'autorise de manière incontestable, i.e. si l'observateur ou sa cible surplombent l'obstacle, et si la distance entre la cible et l'obstacle est au moins égale à celle séparant l'observateur de l'obstacle.

1. 9 – Formations

En termes de jeu, les différentes formations adoptées par l'infanterie et la cavalerie sont :

- La **ligne**. Les éléments sont contigus par le côté, et répartis de part et d'autre de l'élément TdC.
- La **colonne de marche**. Les éléments sont contigus par l'avant ou par l'arrière, et rangés derrière l'élément TdC, légèrement espacés les uns des autres.
- La **colonne d'attaque**. Idem colonne de marche, mais les éléments sont contigus pour identification visuelle.
- En **carré** (infanterie seulement). Les éléments sont répartis de manière explicite autour de l'élément TdC. L'unité n'a pas de flanc ni d'arrière, et peut tirer tout azimut.
- En **tirailleurs/fourrageurs**. Formation linéaire en ordre dispersé, indiquée par un espacement entre les éléments.
- En **désordre/désorganisée**. Formation résultant de circonstances défavorables. Les éléments sont dispersés en vrac autour de l'élément TdC.

Si une unité est réduite à un seul élément, il est conseillé de l'identifier avec un petit marqueur pour indiquer sa formation.

Pour les **batteries d'artillerie** constituées de plusieurs éléments, un d'entre eux fait fonction de TdC. Une batterie d'artillerie est soit :

- **Attelée** ; son orientation est libre,
- **Dételée** ; déployée en position de tir.

1. 10 – Marqueurs

En cours de jeu, les unités peuvent être identifiées par des marqueurs qui indiquent une altération de leur moral due aux circonstances :

- **Marqueur vert** : unité *hésitante*. Indique un flottement temporaire. L'unité est immobilisée ; le marqueur est **retiré automatiquement** en fin de tour.
- **Marqueur jaune** : unité *ébranlée*. L'unité est immobilisée, et ne peut recevoir aucun type d'ordre.
- **Marqueur rouge** : *déroute*. L'unité ne peut recevoir aucun type d'ordre ; elle est automatiquement désorganisée et doit s'écarter de tout ennemi (voir 5).

Les marqueurs ne sont pas cumulables, et annulent l'ordre en cours d'une unité.

2 – Tour de jeu

Le tour de jeu est subdivisé en **5 phases** distinctes communes aux deux camps :

- 1) **Phase d'attribution des ordres.** Les joueurs attribuent un ordre à chacune de leurs brigades, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès de chaque général de brigade.
- 2) **Phase de ralliement.** Les joueurs testent les unités *ébranlées* et en *déroute*, puis déplacent les unités en *déroute* qui n'ont pas rallié.
- 3) **Phase de commandement.** Les joueurs dévoilent leurs ordres simultanément, et effectuent les tests relatifs à l'application d'ordres spécifiques ou différents du tour précédent (voir 4).
- 4) **Phase d'actions.** Les ordres sont exécutés simultanément en respectant dans l'ordre les étapes suivantes :
 - Mouvements de repli et redéploiement des batteries,
 - Charges et résolution des mêlées,
 - Manœuvres, mouvements et ajustements de formations.Les unités immobiles peuvent tirer à tout moment au choix du joueur durant la phase d'actions, excepté si elles sont chargées auquel cas une procédure spécifique s'applique (voir 8).
- 5) **Phase de tir des unités en mouvement.** Les tirs des unités ayant effectué une manœuvre ou un mouvement n'excédant pas une demi-séquence sont résolus simultanément (7. 1).

3 – Attribution des ordres

3. 1 – Infanterie et cavalerie

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs attribuent un ordre à chacune de leurs brigades, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès du général correspondant.

Les ordres sont révélés simultanément ; ils affectent toutes les unités d'une brigade, en vue dans un rayon de **12 pas** autour de la figurine de leur général de brigade.

Les ordres sont de **quatre** types différents :

- **Repli [R]** : les unités reculent en désordre, mais bénéficient d'un bonus de mouvement identique à celui d'une charge (8. 2). Si le mouvement de repli ne peut être effectué sans rapprocher l'unité d'un adversaire, elle devient *hésitante*. Les unités avec ordre de repli ont priorité de mouvement sur les unités chargeant ou manœuvrant.
- **Charger [C]** : les unités avancent dans le but d'engager l'ennemi au corps à corps, et ont priorité de mouvement sur les unités manœuvrant. Elles peuvent tirer en phase **5** du tour de jeu, si elles ne sont pas engagées en mêlée à ce moment et si elles n'ont pas excédé ½ mouvement. L'ordre C est inapplicable aux unités de tirailleurs, ou pour les cavaliers à l'encontre d'un adversaire en forêt ou dans des bâtiments.
- **Manœuvrer [M]** : les unités avancent ou changent de formation. Elles ne peuvent s'approcher à moins de **2 pas** de l'ennemi : une unité sous ordre M interrompt donc son mouvement et devient automatiquement *hésitante* si son élément TdC se trouve à 2 pas de celui d'une unité adverse. Une unité sous ordre M peut engager l'ennemi par le feu, en phase 5 du tour de jeu, mais seulement si son mouvement ou sa manœuvre n'a pas excédé la moitié de son potentiel d'action.
- **Tenir [T]** : les unités restent sur place, immobiles. Elles peuvent faire feu à tout moment au choix du joueur en phase 4 du tour de jeu, excepté si elles sont chargées.

3. 2 – Artillerie

Chaque unité d'artillerie doit recevoir un ordre propre, indépendamment de la brigade à laquelle elle est éventuellement rattachée « sur le papier » dans l'ordre de bataille.

Les ordres sont de trois types différents :

- **Manœuvrer [M]** : sous ordre M, l'artillerie attelée peut :
 - ✓ Se déplacer normalement, **ou**
 - ✓ Se déplacer à demi-mouvement et dételer, **ou**
 - ✓ Dételer et se déployer sur place, et tirer à demi-puissance en phase 5.
- **Tenir [T]** : sous ordre T, l'artillerie déployée peut :
 - ✓ Rester immobile et tirer à tout moment en phase 4, **ou**
 - ✓ Pivoter sur place pour s'orienter, et/ou manœuvrer à la bricole d'une distance maximale d'**un pas**, puis tirer en phase 5 du tour de jeu.
- **Redéployer [R]** : sous ordre R, une batterie déployée peut :
 - ✓ Tirer au jugé, puis atteler et se déplacer à demi-mouvement, **ou**
 - ✓ Atteler et se déplacer normalement.

Les batteries sous ordre R ont priorité d'action sur les unités sous ordre C ou M.

Rappel : une unité sous ordre M, C ou R et qui ne bouge pas devient *hésitante*.

4 – Phase de commandement

4.1 – Modification d'un ordre

En phase 3 du tour de jeu, le joueur qui souhaite faire effectuer à une brigade d'infanterie ou de cavalerie un ordre différent de celui du tour précédent doit tester son général de brigade.

Lorsque les ordres sont dévoilés, il tire **1d6** :

- Si le score obtenu est **supérieur** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre est transmis et peut être appliqué immédiatement,
- Si le score est **inférieur ou égal** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre n'a pu être transmis ou le brigadier refuse d'en tenir compte ; c'est l'ordre du tour précédent qui reste donc en vigueur.

Modificateurs :

- - **1** au dé si le brigadier est *attaché* à une unité (voir 6.5),
- + **1** au dé si la plaquette de son supérieur hiérarchique lui est adjacente.

La réussite du test est **automatique** dans le cas où la plaquette du général de Corps d'Armée ou d'Armée est adjacente à celle du brigadier concerné.

Les ordres aux batteries d'artillerie s'appliquent automatiquement, sans nécessité de test.



4. 2 – Les ordres spécifiques

Le joueur peut, s'il le souhaite, attribuer à une unité d'infanterie ou de cavalerie un **ordre spécifique** (OS) différent de celui de sa brigade. En phase 1 du tour de jeu, l'unité reçoit un pion d'ordre placé face cachée auprès de l'élément TdC. Si cet OS est différent de l'ordre en vigueur ou si l'unité était *hésitante* au tour précédent, elle est soumise à un *test de réaction* (5. 1) lorsque les ordres sont dévoilés, en phase 3. En cas d'échec, l'unité devient *hésitante* ; elle reste immobilisée sur place et reçoit un **marqueur vert**, retiré automatiquement en fin de tour. Si le test est réussi, l'unité exécute son ordre normalement.

Exceptions : une unité de tirailleurs peut exécuter automatiquement un ordre spécifique « R », et une unité complètement immobile au tour précédent peut appliquer automatiquement un ordre « T », sans nécessité de test.

Les OS sont **automatiquement** retirés en fin de séquence de jeu, sauf si l'unité est hors du rayon d'action de son général de brigade ou si celui-ci a été éliminé. Dans ce cas, l'OS est automatiquement reconduit, sans nécessité de test. Pour faire exécuter un nouvel OS différent à une unité, le joueur doit réussir un *test de réaction* (5. 1) en phase de commandement ; en cas d'échec, l'unité devient *hésitante*.

Sauf scénario spécifique, il est de coutume d'accepter que tous les OS s'appliquent automatiquement au premier tour de jeu.

4. 3 – Unités isolées

Une unité d'infanterie ou de cavalerie éloignée de plus de 12 pas ou hors de vue de son brigadier devient *hésitante* si elle ne reçoit pas d'ordre spécifique.

Les unités d'une brigade dont le général a été éliminé sont soumises à cette règle. S'il a été tué au tour précédent, elles doivent réussir un test de réaction pour pouvoir exécuter un ordre différent de celui en vigueur et deviennent *hésitantes* en cas d'échec.

En règle générale, l'OS d'une unité s'applique sans nécessité de test s'il est conforme à l'ordre exécuté au tour précédent.

5 – Tests de réaction, de moral et de ralliement

5. 1 – Tests de réaction

Le joueur doit effectuer un **test de réaction** dans les cas suivants :

- ✓ Pour permettre à une unité d'exécuter un **ordre spécifique**, différent de l'ordre du tour précédent (cf. ci-dessus),
- ✓ Pour permettre à une unité **chargée** une réaction optimale (8. 1),
- ✓ En cas de **poursuite** après une charge (voir 8. 4),
- ✓ En cas d'**interpénétration** de deux unités (voir 6. 2).

Procédure : le joueur tire **1d6** et doit obtenir :

- **5** ou plus pour une unité de cohésion **médiocre**,
- **4** ou plus une unité de cohésion **standard**,
- **3** ou plus pour une unité de cohésion **supérieure**.

Modificateur :

- + 1 au dé si le brigadier est attaché à l'unité, ou +2 s'il s'agit du divisionnaire.

Le test est automatiquement réussi si le Général de Corps d'Armée ou le général d'Armée est attaché à l'unité.

5. 2 – Tests de moral

Le joueur doit effectuer un test de moral :

- ✓ Pour chaque unité qui assiste à la déroute ou à la destruction complète d'une unité amie de statut équivalent ou meilleur, en vue et à moins de 12 pas, sauf s'il s'agit de tirailleurs, de fourrageurs ou d'artilleurs déployés,
- ✓ A chaque fois qu'un élément est perdu au combat,
- ✓ Si un général attaché à l'unité est tué,
- ✓ Au moment de l'impact lors d'une charge,
- ✓ A la première perte subie pour une unité de *levée*.

Procédure : le joueur tire **2d6** et effectue la différence entre les deux résultats obtenus (avant le jet, un dé est désigné comme positif et l'autre comme négatif). **Modificateurs :**

• + 1 pour une unité de cohésion supérieure , ou - 1 si cohésion médiocre ,
• + 2 pour une unité d' élite , ou - 2 pour une unité de levée ,
• - 2 si l'unité est ébranlée , ou - 3 si elle est en déroute ,
• - 1 par élément perdu au combat,
• - 2 si l'unité subit une attaque de flanc , ou - 3 s'il s'agit d'une attaque à revers ,
• - 3 si l'unité est isolée (aucune unité amie non déroutée en vue à moins de 12 pas),
• + 1 par flanc soutenu ,
• + 1 si support arrière ,
• + 2 pour une unité en carré ou en colonne d'attaque ,
• + 1 si l'unité est sous ordre Charger , ou + 2 s'il s'agit de cavaliers chargeant ,
• + 1, + 2 ou + 3 selon le cas si un général charismatique est attaché à l'unité,
• + 1 si l'unité bénéficie d'un abri léger , ou + 2 s'il s'agit d'un abri dense ,
• + 3 si l'unité est hors de vue de tout ennemi.

Le test est réussi si le total est **nul ou positif**.

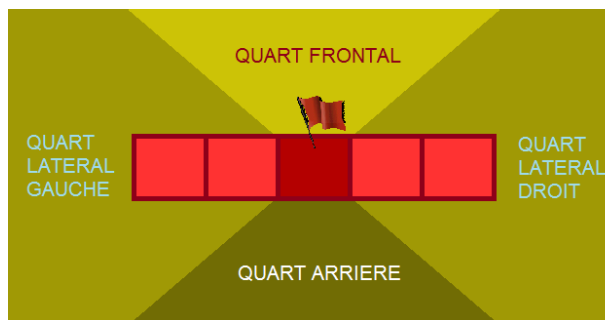
En cas d'échec, une unité est *ébranlée* et reçoit un **marqueur jaune**. L'unité est immobilisée et ne peut recevoir aucun type d'ordre.

Une unité ébranlée qui rate un test de moral reçoit un **marqueur rouge** : elle est automatiquement désorganisée et reflue immédiatement en utilisant la totalité de sa distance de déplacement en déroute. Si ce mouvement ne peut être effectué sans la rapprocher d'une unité adverse, ou si elle échoue à un autre test de moral, elle est directement éliminée.



Précisions sur les modificateurs

- Attaque de flanc : la ligne de tir ou l'axe de la charge doivent être entièrement derrière la ligne de front **et** dans le **quart latéral** de l'unité attaquée.
- Attaque à revers : la ligne de tir ou l'axe de la charge doivent être entièrement dans le **quart arrière** de l'unité attaquée.
- Flanc soutenu : l'élément TdC de l'unité amie doit être à **5 pas** ou moins de celui de l'unité soutenue **et** dans son **quart latéral**, ce dernier devant être également dans le **quart latéral** de l'unité en soutien.
- Soutien arrière : l'élément TdC de l'unité amie doit être à **5 pas** ou moins de celui de l'unité soutenue **et** dans son **quart arrière**, ce dernier devant être également dans le **quart frontal** de l'unité en soutien.



Note : les unités en déroute, en désordre, en tirailleurs, en colonne de route ou sans formation ainsi que les batteries attelées ne peuvent ni soutenir, ni être soutenues.

5.3 – Tests de ralliement

Procédure identique à celle des tests de moral.

- Une unité *ébranlée* qui rallie devient **hésitante** ; le joueur remplace le marqueur jaune par un marqueur vert (retiré automatiquement en fin de tour), et l'unité reste immobilisée. En cas d'échec, l'unité ne déroute pas ; elle reste ébranlée, conserve son marqueur jaune, et peut exécuter un mouvement de repli en phase 4 du tour de jeu.
- Une unité en *déroute* qui rallie devient **ébranlée** ; le joueur remplace le marqueur rouge par un marqueur jaune et l'unité peut être réorientée. En cas d'échec, elle n'est pas éliminée, sauf si son mouvement de déroute obligatoire en fin de phase de ralliement ne peut s'effectuer sans l'éloigner de toute unité ennemie.

6 – Manœuvres et mouvements

Table des mouvements (distances exprimées en pas)				
	Sur route	Clair	Accidenté	Très accidenté
Carré	-	2	1	-
Ligne	-	8	5	2
Colonne	12**	10	6	3
Tirailleurs/Déroute	-	12	8	4
Désorganisés	-	6	4	1
Artillerie à pied*	12/10/8	6/5/4	3/2/1	-/-/-
Artillerie à cheval*	20/16/12	10/8/6	5/4/3	-/-/-
Cav. légère/Généraux	24**	16	8/4***	4/0***
Cav. de bataille	20**	14	6/4***	2/0***

* : légère/moyenne/lourde
 ** : colonne de marche seulement
 *** : si végétation haute

6. 1 – Mouvements

Les mouvements sont simultanés, mais fractionnables en demi-mouvements ou même en quarts de mouvements pour aider à résoudre les cas de simultanéité. Il va de soi que ce système implique bon sens et fair-play de la part des joueurs ; pour les situations complexes, une règle optionnelle alternative est proposée (voir 11), à défaut d'un simple tirage au sort.

Sous ordre **Manœuvrer [M]**, une unité peut :

- Avancer en ligne droite ou en biais dans son quart avant, en gardant le même axe d'orientation. Si l'unité est en colonne de marche, une plus grande souplesse est admise, pour suivre par exemple le tracé d'une route ou d'un chemin.
- Réorienter l'unité sur la base de l'élément TdC : ½ séquence.
- Passer de colonne en ligne en répartissant les éléments de part et d'autre de l'élément TdC : ½ séquence (manœuvre pouvant être combinée avec une réorientation sans pénalité additionnelle), ou une séquence complète si entraînement *médiocre*.
- Passer de ligne à colonne en rangeant les éléments derrière la TdC : idem ci-dessus.
- Passer de colonne de route à colonne d'attaque, ou vice-versa : idem ci-dessus.
- Reformuler en ligne ou en colonne sur l'élément TdC une unité en carré, en tirailleurs ou en désordre : une séquence complète, ou ½ séquence si entraînement *supérieur*.
- Passer en carré : idem ci-dessus. En termes de jeu, seules les unités d'entraînement *supérieur* peuvent avancer en carré.
- Faire volte-face : retrancher deux pas au mouvement total de l'unité.
- Passer en tirailleurs à partir d'une ligne ou d'une colonne (seulement si entraînement *supérieur*) : ½ séquence.



6. 2 – Interpénétration

L'interpénétration de deux unités amies s'effectue au risque de les désorganiser, excepté si l'une des deux est une unité de tirailleurs. Sinon, le joueur doit réussir un **test de réaction** pour chacune des unités, sanctionné par une désorganisation en cas d'échec. Le test est requis seulement si l'élément TdC d'une des unités traverse un des éléments de l'autre.

L'interpénétration de deux unités ennemies est impossible ; le mouvement d'une unité est simplement bloqué au contact d'un élément adverse. Seuls les tirailleurs doivent s'écarter face à une autre formation, tant que l'adversaire ne vient pas à 2 pas de leur TdC.

6.3 – Ajustements de formation

- Sur ordre **Tenir [T]**, un bataillon d'infanterie en terrain clair peut avancer d'une distance de **deux pas** maximum, ou se réorienter. Toutefois, il perd sa priorité de feu sur un ennemi en mouvement et ne peut donc tirer qu'en phase 5.
- Sur ordre **Tenir [T]**, un bataillon en terrain accidenté peut avancer d'une distance maximale d'**un pas** (pénalités idem terrain clair).

6.4 – Généraux

En début de tour, un général contigu à l'élément TdC d'une unité peut lui être déclaré attaché, et être déplacé conjointement. Les généraux qui n'ont pas été déclarés attachés sont déplacés en principe après que toutes les unités sous ordre M aient effectué leurs mouvements.

7 – Tirs

7.1 - Généralités

Toute unité ne peut tirer qu'une fois par tour. Une unité peut tirer en **phase 4**, seulement si elle reste immobile, ou en **phase 5** si elle a effectué un demi-mouvement ou une manœuvre n'excédant pas au total une demi-séquence. Par exemple, un bataillon d'infanterie en ligne pourra parcourir un maximum de 4 pas si le joueur souhaite le faire tirer en phase 5.



7.2 – Feux d'infanterie

Les unités absolument immobiles ont priorité de tir sur les unités en mouvement ; dans tous les autres cas, les tirs sont considérés comme simultanés. En phase 3, un joueur peut délibérément laisser immobile une unité sous ordre M ou R afin de lui faire bénéficier de cette priorité, mais l'unité devient *hésitante* (marqueur vert).

En termes de jeu, le tir d'une unité en colonne de marche est limité à sa plaquette TdC.

Table des armes de petits calibres (portées exprimées en pas)		
	Courte portée :	Portée effective maximale :
Fusils	2	4
Carabines rayées	2	6
Mousquetons	2	-

Procédure : une **Ligne de Tir** (LdT) doit pouvoir être mesurée en traçant une ligne de vue à partir du centre de l'élément TdC de l'unité tirant, vers le point le plus proche de la TdC de l'unité ciblée. Tirer **1d6 par** élément (sans tenir compte d'éventuel marqueur de pertes).

Modificateurs :

+ 1 par dé, si

- ✓ Entraînement supérieur,
- ✓ Général attaché à l'unité,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Premiers feux,
- ✓ Cible cavaliers.

- 1 par dé, si

- ✓ Entraînement médiocre,
- ✓ Unité ajustant sa formation, ou sans formation,
- ✓ Cible en abri léger.

Doubler le score obtenu si :

- ✓ Tir à courte portée,
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne, en carré, ou artillerie attelée.

Diviser par deux le score obtenu si :

- ✓ Tireurs désorganisés, en colonne d'attaque, en tirailleurs ou en carré,
- ✓ Tireurs ébranlés, hésitants, ou en mouvement (ordre M, C ou R),
- ✓ Tireurs cavaliers (sauf Dragons, voir 12),
- ✓ Cible unité de tirailleurs/fourrageurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Cible effectuant un repli,
- ✓ Scénario « pluie ».

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Après calcul du total modifié, l'unité ciblée subit **une perte pour chaque multiple de 5**, en arrondissant au multiple de 5 inférieur. Si le total obtenu est inférieur à 5, le tir est sans effet.

Pour visualiser les pertes, on peut placer auprès de l'unité un pion numéroté ou un petit dé. Lorsque le nombre de pertes atteint le ratio correspondant à sa catégorie (tableau ci-dessous), un élément de l'unité est retiré et éliminé.

Tableau des seuils de pertes :

	Cohésion médiocre	Cohésion standard	Cohésion supérieure
Infanterie	3	4	5
Cavalerie	2	3	4
Artillerie	1	2	3

7.3 – Tirs d'artillerie

Procédure : tracer la LdT dans le quart avant de la batterie, et déterminer sur la table des tirs d'artillerie ci-dessous la zone correspondante.

Table des tirs d'artillerie (portées maximales exprimées en pas)						
Type de pièce :	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5	zone 6
3/4 livres	2	4	6	9	12	15
6/9 livres	3	6	9	12	15	18
12 livres	4	8	12	15	18	21

Tirer **deux d6 par élément**. Sur chaque dé, chaque score **supérieur ou égal** au numéro de la zone où se trouve la cible équivaut à un *impact*. Ce jet est inutile en zone 1, c'est à dire à portée de boîte à mitraille. Tirer ensuite **1d6** par impact réussi ; le total obtenu est modifié comme suit :

+ 1 par dé si

- ✓ Artillerie lourde,
- ✓ Entraînement supérieur,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Cible cavaliers.

- 1 par dé si

- ✓ Artillerie légère,
- ✓ Entraînement médiocre,
- ✓ Cible en surplomb,
- ✓ Cible en contrebas en zone 1,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible en mouvement (M, C ou R),
- ✓ Tir de contre-batterie.

Doubler le total obtenu si

- ✓ Tir à mitraille (cible en zone 1),
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne, en carré, ou artillerie attelée.

Diviser par deux le total obtenu si

- ✓ La batterie a dételé ou s'est réorientée durant le tour,
- ✓ Artilleurs ébranlés ou hésitants,
- ✓ Cible tirailleurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Tir au jugé (sur ordre R),
- ✓ Tir à l'aveuglette par-dessus une unité amie (cible en zone 3 ou +),
- ✓ Scénario « pluie ».

Après calcul du total modifié, la cible subit **une perte pour chaque multiple de 5**, en arrondissant au multiple de 5 inférieur. Si le total obtenu est inférieur à 5, le tir est sans effet.

Note : si une unité dispose de plusieurs cibles éligibles, on donne priorité à la plus menaçante.

8 – Charges



8. 1 – Procédure

1) Les unités sous ordre **Charger [C]** sont déplacées simultanément jusqu'à deux pas de l'adversaire désigné par la charge, en laissant si nécessaire un petit marqueur provisoire pour mémoriser leur point de départ.

Comme pour les mouvements, il est recommandé de trancher les éventuels cas de simultanéité par simple tirage au sort.

Le mouvement de charge s'effectue nécessairement à l'encontre d'un ennemi en vue, situé dans le quart avant de l'unité, et suivant un axe imaginaire reliant l'élément TdC de l'unité chargeant à celui de l'unité ciblée. Une charge déclarée à l'encontre d'un ennemi en vue hors du quart avant est admise, mais l'assaillant est automatiquement désorganisé.

Si le mouvement de charge d'une unité sous ordre C s'avère impossible, elle devient *hésitante* ; s'il s'avère trop court pour venir contacter l'adversaire ciblé, la procédure de charge est simplement interrompue à l'issue du mouvement.

2) Un **test de réaction** détermine le timing d'une éventuelle riposte par le feu des unités d'infanterie chargées. Pour ce test, un modificateur - 1 s'applique au dé si la composition historique de l'unité en défense ne comprend pas de compagnie légère pour contrer son éventuelle homologue chez l'assaillant.

- Si le test est réussi, l'unité chargée fait preuve de suffisamment de sang-froid et le tir est considéré comme effectué à courte portée,
- En cas d'échec, le tir est considéré comme effectué à portée effective maximale.

3) Les tirs défensifs sont résolus, et le moral des assaillants est testé si nécessaire.

Note: une unité chargée sous ordre M devient *hésitante*. Seules les unités chargées totalement immobiles durant le tour (sous ordre T ou hésitants) peuvent effectuer un tir défensif préalablement à l'impact. Si une charge débute à 2 pas de l'adversaire ou derrière sa ligne de front, les joueurs procèdent directement à un impact (8. 3), sans possibilité de réaction préalable.

Formation en carré plein :

Au lieu du tir de riposte, un bataillon en colonne d'attaque sous ordre T chargé par une unité de cavalerie peut former un **carré plein** (identifié simplement en retournant la dernière plaquette). Toutefois, un test de réaction est requis, et l'unité devient *hésitante* en cas d'échec.

Les soutiens :

- Une unité doit être elle-même sous ordre C pour accompagner une charge,
- Une unité en soutien sur le flanc et sans adversaire potentiel propre peut accompagner la charge jusqu'au maximum de sa distance de déplacement, en restant à 5 pas ou moins alignée au mieux sur l'unité qu'elle soutient,
- Une unité en soutien arrière peut accompagner la charge jusqu'au maximum de sa distance de déplacement, en restant à 5 pas ou moins directement derrière l'unité soutenue, mais devient *hésitante* si l'unité soutenue est stoppée ou si elle recule.

8. 2 – Bonus de mouvement

Au choix du joueur, une unité qui charge peut bénéficier d'un bonus de mouvement ; pour cela, avant d'effectuer le mouvement, le joueur tire :

- 2 dés de moyenne (numérotés 2/3/3/4/4/5) pour une unité de cavalerie montée en terrain clair, ou
- 1 dé de moyenne pour un régiment d'infanterie en terrain clair, ou pour un régiment de cavalerie en terrain accidenté.

Le total obtenu indique la distance supplémentaire en pas que doit parcourir l'unité, désorganisée. On effectue un seul jet pour plusieurs unités d'une même brigade qui chargent ensemble, en prenant en compte le type de terrain le plus pénalisant. Un marqueur est positionné pour indiquer la distance maximale pouvant être atteinte en cas de succès.

8.3 Impact

Une fois effectués tous les mouvements de charge, chaque assaut qui n'a pas été brisé par un feu défensif donne lieu à un **impact**, sauf si l'unité contactée était déjà en déroute, auquel cas elle est directement éliminée.

Procédure : l'assaillant et le défenseur effectuent chacun un **test de moral d'impact**.

Modificateurs additionnels cumulatifs (en plus des modificateurs de moral normaux) :

- - 1 si l'unité est **en contrebas** de l'adversaire,
- - 2 si l'unité est en **terrain lourd**, meuble, inondé, ou rocailleux pour les cavaliers,
- - 1 si l'unité est **hésitante**,
- - 2 si elle est en **colonne de route** ou en **désordre**,
- - 3 si c'est une unité de **tirailleurs/fourrageurs**,
- - 2 pour une unité de **2^{ème} Ligne** ou de **cavalerie irrégulière**,
- + 2 pour une unité d'**infanterie de choc** ou de **cavalerie de bataille**,
- + 1 pour des **lanciers** chargeant,
- - 5 pour la **cavalerie contre un carré**, ou - 3 s'il s'agit d'un **carré plein**,
- - 1 si l'adversaire est une unité de **cavaliers cuirassés**.

Le vainqueur est l'unité qui réalise le plus haut score. Le vaincu recule du nombre de pas indiqué par la différence entre les deux scores, face à l'adversaire, mais désorganisé et ébranlé ; s'il était déjà ébranlé, il déroute.

Le recul suite à un impact s'effectue obligatoirement suivant un axe reliant les deux TdC. S'il ne peut être exécuté sans traverser un terrain défini comme impraticable ou une autre TdC ennemie, l'unité est directement éliminée. Si son mouvement de recul l'amène à chevaucher une unité amie, elle peut être placée derrière celle-ci.

8.4 – Poursuite

Si le vainqueur de l'impact est l'assaillant, il effectue un test de réaction :

- S'il est réussi*, l'unité prend la place occupée précédemment par le vaincu,
- En cas d'échec*, l'unité poursuit son mouvement jusqu'au maximum de sa distance de déplacement.

* : *le joueur peut choisir l'inverse, s'il le déclare à son adversaire avant de jeter les dés*

Si le vaincu est rejoint, il y a *mêlée* (voir 9) ; s'il était en déroute, il est directement éliminé. Si le vainqueur parvient à deux pas d'une autre unité adverse au cours de la poursuite, un nouveau test de moral d'impact est résolu.

La poursuite est **obligatoire** pour les unités *overconfident* telles que la cavalerie Anglaise.

Si la charge n'aboutit pas à une mêlée, une unité peut charger un second tour consécutif conformément aux conditions normales, mais **sans bonus de mouvement**, et **désorganisée**.

8. 5 – Combats multiples

Si plusieurs impacts ont lieu durant le même tour de jeu, le joueur assaillant choisit leur ordre de résolution. Si les deux camps ont initié des charges aboutissant à un impact, les joueurs tirent au sort quel camp prend l'initiative. Le camp qui remporte l'initiative résout tous ses impacts dans l'ordre de son choix, puis c'est au tour du camp adverse.

8. 6 – Contre-charges et esquive

Lorsque deux unités ennemies se chargent mutuellement, elles sont déplacées jusqu'à deux pas l'une de l'autre et effectuent directement un test de moral d'impact.

Si elle est chargée frontalement, l'ordre [T] ou [M] d'une unité de cavalerie peut être changé automatiquement en ordre [C], ou en [R] si elle est plus rapide que son assaillant.

8. 7 – Batteries chargées

- Si la batterie a un ordre de **Redéploiement**, elle peut ouvrir le feu au jugé sur l'unité qui la charge (avant d'effectuer le mouvement de charge), puis atteler et se replier à demi-mouvement.
- Si la batterie est sous ordre **Tenir**, elle fait front et ouvre le feu dès que l'adversaire arrive à portée de mitraille, dans le but de stopper la charge. Elle peut être réorientée avant d'effectuer ce tir, mais seulement si la charge a débuté à plus de 5 pas de la batterie (10 pas si l'assaillant est un régiment de cavalerie).

Si la charge n'est pas stoppée, la batterie est soumise à un test de moral. S'il est réussi, les artilleurs combattent en mêlée ; en cas d'échec, ils fuient en abandonnant leurs pièces.

Une batterie **attelée** est directement éliminée si elle est contactée par une charge.

- si une unité reste ½ séquence immobile à 2 pas ou moins d'une batterie abandonnée, on considère que les pièces sont enclouées et définitivement inutilisables.
- si un carré ami est situé en permanence à 6 pas ou moins d'une batterie abandonnée et si elle n'a pas été enclouée, les artilleurs peuvent reprendre possession de leurs pièces à condition qu'aucune unité adverse ne soit présente dans un rayon de 12 pas.

9 – Mêlée

En cas d'égalité au test de moral d'impact, les unités impliquées sont en **mêlée**, désorganisées, et un corps-à-corps est résolu.

Procédure : pour chaque unité, tirer **1d6 par élément**.

- ajouter + **1** à chaque dé pour une unité d'infanterie de choc ou de cavalerie de bataille,
- retrancher - **1** pour des lanciers.

Le score obtenu est **double**, sauf si l'unité est ébranlée ou s'il s'agit d'artilleurs ; il est divisé par deux pour des artilleurs s'ils sont ébranlés.

Chaque multiple de 5 (arrondir au multiple inférieur) occasionne simultanément une perte à l'adversaire.

Les éventuels tests de moral consécutifs sont résolus ; si aucune unité impliquée ne déroute, effectuer un round supplémentaire. Les unités en soutien arrière peuvent intégrer une mêlée si elle se poursuit un second round consécutif.

10 – Pertes des officiers

Chaque fois qu'une unité à laquelle est attaché un général subit une perte, tirer **1d6** ; sur un score de 1, l'officier risque d'être atteint. Tirer un nouveau d6 ; sur un résultat de 1 ou 2, le général est tué ou grièvement blessé et sa figurine est éliminée. Au second tour suivant son élimination, un brigadier éliminé pourra être remplacé par un suppléant, de charisme 0 et dont la compétence est déterminée avec 1d6 : 1/2 = médiocre, 3/4 moyen, 5/6 = bon.

Un général attaché partage le sort de son unité si elle est éliminée, et suit le mouvement si elle recule ou déroute.

Un général détaché au contact avec une TdC adverse en fin de tour doit tester avec 1d6 :

- Sur 4 ou +, il s'échappe et est déplacé normalement,
- Sur 3 ou - (4 ou - s'il s'agit de cavaliers ennemis), il est capturé et éliminé.

11 - Système de mouvement alternatif (optionnel)

Pour les situations complexes de mouvements simultanés, un système alternatif est proposé :

En phase de mouvements, les joueur tirent **1d3*** pour chaque unité sous ordre **M**. dans le secteur ou des interférences sont prévisibles. Au score obtenu, on ajoute **0** pour une unité d'élite, **1** pour une unité standard, ou **2** pour une unité de levée.

On obtient donc pour chaque unité un score compris entre 1 et 5, et qui correspond simplement à l'ordre suivant lequel les unités vont être bougées, l'une après l'autre.

Les dés employés sont laissés pour mémoire auprès des unités correspondantes, leur constellation indiquant le numéro de l'ordre d'activation ; ils sont retirés au fur et à mesure de l'activation des unités.

- Si plusieurs unités d'un même camp ont un même numéro d'activation, le joueur choisit l'ordre suivant lequel elles sont activées.
- L'ordre d'activation d'unités d'un même camp peut être interverti tant que cela n'affecte pas l'initiative du camp adverse.
- Si des unités des deux camps ont un même numéro d'activation, on tire au sort le camp qui joue en premier le moment venu.

Les joueurs désignent les unités activées au fur et à mesure. Lorsqu'une unité est désignée, le joueur adverse peut déclarer un **contre** ; il interrompt le cours normal de l'ordre d'activation, et désigne une de ses propres unités post-séante, mais dont le statut est **supérieur** à celle sur le point d'être activée. Il effectue un test de réaction pour son unité :

- En cas d'échec, l'unité devient *hésitante*,
- S'il réussit, il court-circuite l'activation de l'unité adverse en bougeant d'abord sa propre unité.

Une fois le contre effectué, l'ordre normal d'activation reprend.

* : $1/2 = 1$; $3/4 = 2$; $5/6 = 3$



<http://billy.yank.monsite-orange.fr>

12 - Règles optionnelles additives

Capacité obusiers

Si une batterie d'artillerie est déclarée bénéficiant de la capacité **obusiers**, on tire **1d6** pour chaque impact réussi lors d'un tir contre un bâtiment, indépendamment des pertes susceptibles d'affecter les unités s'y trouvant. Sur un **6** (5 ou 6 pour une construction en bois), le bâtiment prend feu et toute unité qui l'occupe subit **1d6 pertes** à l'issue de chaque phase d'action durant laquelle elle occupe le bâtiment en proie aux flammes, et ce jusqu'en fin de partie.

De plus, la capacité obusiers permet le *tir à l'aveuglette* (voir tableau des modificateurs de tirs d'artillerie), et annule le « - 1 » pour *cible en abri léger*.

En contrepartie, le coût en termes de budget est augmenté de **deux points** par élément bénéficiant de cette capacité.

Capacité de mettre pied à terre pour tirer (Dragons)

Si une unité de cavalerie bénéficie de cette capacité, le modificateur « *tireurs cavaliers* » ne s'applique pas lorsque l'unité tire sous ordre « **T** ». En contrepartie, le coût en termes de budget est augmenté d'**un point** par élément bénéficiant de cette capacité.

Capacité Sharpshooters

Les unités d'infanterie bénéficiant de cette capacité ne subissent pas le modificateur « *diviser par 2* » lorsqu'elles tirent en **tirailleurs**.

En contrepartie, leur coût en termes de budget est augmenté de **deux points** par élément bénéficiant de cette capacité.



13 - Budget

Coût basique par élément : **10 points**

Ajouter **1 point par élément**, si :

- ✓ troupiers cuirassés
- ✓ carabines rayées
- ✓ lances
- ✓ entraînement supérieur (tir **ou** manœuvre)
- ✓ capacité Dragons

Retrancher **1 point par élément**, si :

- ✓ bataillon organisé sans compagnie légère (noté « pas de CL »)
- ✓ entraînement médiocre (tir **ou** manœuvre)

Ajouter **2 points par élément**, si :

- ✓ cohésion supérieure
- ✓ troupe de choc ou cavalerie de bataille
- ✓ unité d'élite
- ✓ entraînement supérieur (tir **et** manœuvre)
- ✓ artillerie lourde
- ✓ capacité obusiers
- ✓ capacité Sharpshooters

Retrancher **2 points par élément**, si :

- ✓ cohésion médiocre
- ✓ 2ème ligne ou cavalerie irrégulière
- ✓ levée
- ✓ entraînement médiocre (tir **et** manœuvre)
- ✓ artillerie légère

Ajouter **50%** du budget total en arrondissant à l'entier supérieur si **troupe montée**.

Coût des Généraux :

- ✓ Divisionnaire : 10 points
- ✓ Gal de CA : 20 points
- ✓ Brigadier médiocre : gratuit
- ✓ Brigadier moyen : 5 points
- ✓ Brigadier bon : 10 points
- ✓ Brigadier supérieur : 15 points
- ✓ charisme 0 : gratuit
- ✓ charisme + 1 : + 5 points
- ✓ charisme + 2 : + 10 points
- ✓ charisme + 3 : + 15 points

Annexe : doctrines d'infanterie

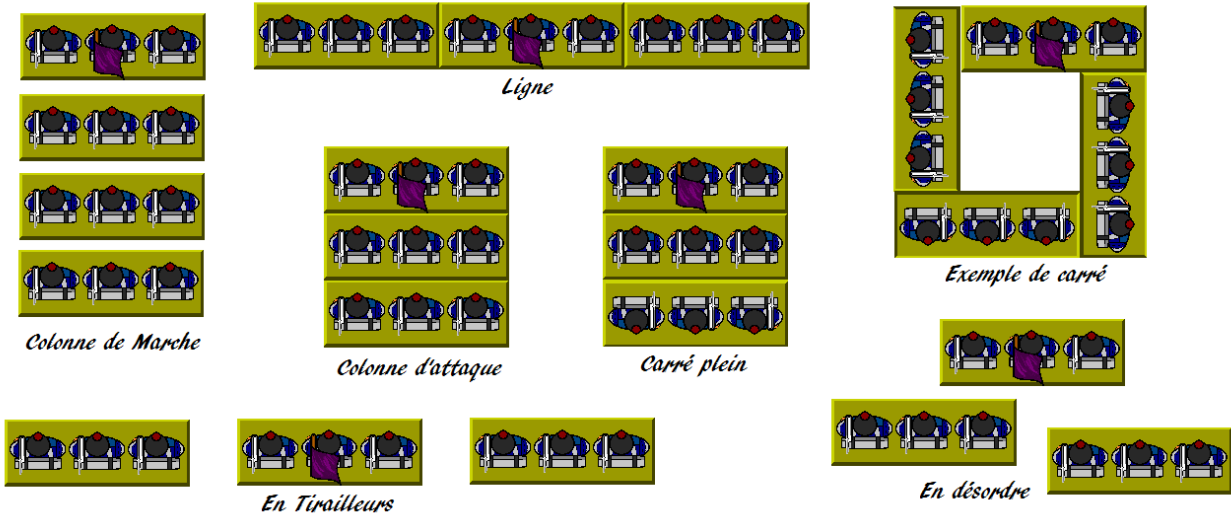
	1805	1807	1809	1812 +
Angleterre	Ordre Mince	Ordre Mince	Ordre Mince	Ordre Mince
Autriche	Ordre Mince	Ordre Mince	Mince ou Profond	Mince ou Prof.
France	Ordre Mixte	Ordre Mixte	Ordre Mixte	Ordre Mixte
Prusse	Ordre Mince	Ordre Mince	Ordre Mince	Mince ou Prof.
Russie	Ordre Mince	Mince ou Profond	Mince ou Profond	Mince ou Prof.

Formations admises au sein d'une même brigade :

	Ligne	Col. d'attaque	Col. de marche	Carré
Ordre Mince	Oui	Non	Oui	Oui
Ordre Profond	Non	Oui	Oui	Oui
Ordre Mixte	Oui	Oui	Oui	Oui

Note : la formation en ligne est admise aux unités en ordre profond, le long d'un obstacle linéaire (mur, etc.) ou en lisière d'une zone de végétation haute.

Schémas des formations tactiques



Figurines peintes par Eric, Matthieu, Xavier, Cyrille, Guillaume, Christian, Stéphane et Pierre.

[HT://BILLY.YANK.monsite-orange.fr](http://BILLY.YANK.monsite-orange.fr)