

Précisions au 21-09-2019

Ce document a été construit à partir des questions des joueurs sur le forum et apporte des précisions sur la règle. Les nouveautés par rapport à la version précédente sont **surlignées en jaune**.

Groupe - Page 19

Les unités dans un bâtiment ne forment pas un groupe avec des unités situées hors des bâtiments (cf. page 72).

Comparer le moral - Page 22

Lorsqu'on compare deux unités, on prend le meilleur avantage entre l'avantage Moral et celui du Statut.

Exemple : Une unité E3 face à une unité M3. Le moral est identique mais il y a deux écarts de statuts entre les deux unités. Donc l'unité E3 a un bonus de +2 face à M3.

Désordre - Page 23

Lorsqu'une unité déjà en *Désordre* passe de nouveau en *Désordre* du fait d'une interpénétration après une fuite ou de l'échec à un test de manœuvre, l'unité n'est pas éliminée. Elle doit fuir et perdre un point de cohésion.

Canons de bataillon - Page 24

- Si plusieurs canons de bataillon tirent sur la même cible, on n'effectue qu'un seul tir sans soutien. Les canons de bataillon en surplus n'ont donc aucun effet sur le tir, cela pour éviter une trop grande efficacité.
- Les tirs des canons de bataillon sont inefficaces contre les tirailleurs détachés (comme les tirs d'artillerie).
- Une unité qui contient des tirailleurs intégrés et des canons de bataillon peut soutenir le tir de ses tirailleurs avec ses canons de bataillon car ceux-ci font partie de la même unité.
- Les capacités *Bon tireur*, *Mauvais tireur*, *Petite taille* et *Grande taille* ne s'appliquent pas aux canons de bataillon.
- Le tir d'un canon de bataillon seul n'est pas suffisant pour respecter l'ordre *Engager*.

Unités rapides - Page 25

Les unités *Rapides* (Cosaques) se déplacent de +2 UD seulement en mouvement normal ou en charge. Les distances de retraite et de fuite ne sont pas modifiées par la capacité *Rapide*.

Général éliminé - Page 27

Lorsqu'un général est éliminé avant l'activation de sa division, on lance toujours 1D6 pour déterminer les PC mais sans ajouter la valeur du général. Toutes les unités sont considérées hors commandement et coûtent donc 2 PC pour les déplacer. Elles ont de plus -1 au moral. Le Général en chef peut donner des PC à la division mais en dépensant 2 PC pour 1 PC donné puisque le général de la division n'est plus là.

Marqueurs d'action et Poursuite - Page 29

Les unités en soutien d'une unité qui poursuit effectuent deux mouvements et reçoivent donc un marqueur d'action à la fin de la poursuite.

Ordres et changements de formation - Page 30

On ne doit pas utiliser les changements de formation ou le mouvement de l'artillerie à la prolonge pour artificiellement ralentir une division qui a un ordre ATTAQUER ou ENGAGER.

Ainsi, dans un groupe avec de l'infanterie et de l'artillerie avec un ordre ATTAQUER ou ENGAGER, l'infanterie doit charger ou avancer vers l'ennemi de son plein mouvement ou jusqu'à portée de tir de salve (2 UD) et l'artillerie doit s'avancer à portée effective pour tirer. Si les unités font un autre mouvement, elles ne respectent pas leur ordre d'attaque.

Le changement de formation est seulement autorisé dans les cas suivants :

- Pour passer en ligne si l'unité a la doctrine *Ordre mince*.
- En cas de menace de cavalerie.
- L'artillerie peut déteiler pour tirer à portée courte ou effective ou s'atteler si elle est à portée longue pour s'approcher de l'ennemi.

Respect des ordres - Page 30

- Les unités qui ont été attaquées par l'ennemi ou qui ont ripostées à un tir comptent comme ayant combattu l'ennemi et donc respectent l'ordre Engager/Attaquer.
- Le tir d'un canon de bataillon seul n'est pas suffisant pour respecter l'ordre *Engager*.

Ordre Attaquer/Engager - Page 31

- Si un ennemi est à portée de charge ou de tir alors il faut attaquer cet ennemi.
- Sinon, il faut faire un mouvement complet vers l'ennemi. Pour cela, les unités doivent avancer dans les 45° de leur front. Un changement d'orientation ou de formation ne doit pas être utilisé pour ralentir l'avance des unités.
- On peut choisir librement l'ennemi vers lequel on s'avance à condition qu'à la fin de son mouvement, l'unité ne soit pas plus éloignée de l'ennemi qu'au début. Par exemple une infanterie en colonne a deux ennemis à 10 et 12 UD dans les 45° de son front. Elle choisit d'avancer vers l'ennemi à 12 UD et termine à 6 UD de lui. L'unité a bien respecté son ordre.

Ordre Manœuvrer - Page 32

L'artillerie en ordre *Manœuvrer* ne peut pas faire de tir d'opportunité.

Ordre Suivez-moi - Page 33

Lorsqu'un général utilise l'ordre *Suivez-moi*, la cavalerie a un bonus de +1 comme si elle avait l'ordre *Attaquer*.

Changer un ordre - Page 34

Il est possible de changer un ordre par le même ordre en dépensant des PC afin de tromper l'adversaire sur ses intentions. C'est le joueur qui a gagné l'initiative de la partie qui indique en premier ses changements d'ordres. Les nouveaux marqueurs d'ordre sont placés face cachée.

Rallier une unité - Page 34

Il y a une petite coquille : il faut rayer le texte entre parenthèses : (~~ou 2 PC si l'unité est hors commandement~~). En effet, on ne peut pas rallier une unité qui est hors commandement.

Passage de lignes - Page 37

Il est possible de faire un passage de lignes même si l'intervalle entre les unités n'est pas suffisant mais dans ce cas les deux unités passent en *Désordre*.

Plusieurs mouvements - Page 38

Comme dans le cas d'un mouvement opérationnel, une unité ou un groupe qui fait plusieurs mouvements ne peut pas s'approcher à moins de 8 UD du bord de table ennemi.

Changement de formation - Page 38

Un changement de formation peut se faire avant, après ou pendant le mouvement. La distance de mouvement est celle de la formation au moment du mouvement.

Exemple : Infanterie de classe B

Passer de ligne à colonne puis avancer de 3 UD

Passer de colonne à ligne puis avancer de 2 UD

Exemple : Infanterie de classe A

En colonne, avancer de 3 UD (soit 1/ mvt) puis passer en ligne (-1UD) puis avancer de 1 UD

En ligne, avancer de 2 UD (1/2 mvt) puis passer en colonne (-1 UD) puis avancer de 2 UD

Test de manœuvre des unités en *Désordre* - Page 40

Les unités en *Désordre* n'ont pas de formation et ne peuvent donc pas faire un test de manœuvre pour changer de formation. Par contre elles peuvent tenter de changer d'orientation.

Carré et Soutien - Page 47

Même si un carré n'a *ni flanc ni arrière*, il peut bénéficier du soutien d'unités amies dans les 2 UD, avec un maximum de 3 unités.

Soutien inter division - Pages 47-48

Il est possible de soutenir une unité avec des unités d'une autre division :

- En défense, on peut soutenir au moral ou au feu avec n'importe quelle unité amie à portée.
- En attaque, on peut soutenir au feu seulement avec les unités de sa propre division. On peut soutenir au moral avec n'importe quelle unité amie à portée. L'artillerie sous le commandement du général en chef peut soutenir au feu n'importe quelle division en s'activant avec elle.

Tir obligatoire – Page 50

- Une unité n'est pas obligée de riposter à un tir de tirailleurs même si ceux-ci sont à 2 UD.
- Une unité dans un bâtiment qui reçoit un tir n'est pas obligée de riposter. Il en est de même si une unité reçoit un tir qui vient d'un ennemi dans un bâtiment. En effet les tirs dans ou depuis un bâtiment sont considérés comme des tirs de tirailleurs (résultat lu dans la deuxième colonne).

Tir de riposte et priorité de tir – Page 50 et 53

- Une unité qui riposte doit cibler en priorité le tireur principal ennemi. Si ce n'est pas possible, elle peut tirer sur un soutien en respectant les priorités de tir.
- D'autres unités peuvent soutenir le tir de riposte en respectant les priorités de tir.

Tir depuis un bâtiment – Page 52

Une unité dans un bâtiment tire avec un facteur de zéro car elle n'est pas "en ligne". Si l'unité a des tirailleurs, elle ajoute son FT donc +1 ou +2. Le tir est considéré comme un tir de tirailleurs et le résultat est lu dans la 2e colonne de la table (Tir depuis un bâtiment).

Tir d'opportunité – Page 53

Les tirs d'opportunité sont autorisés seulement si l'unité n'est pas elle-même engagée au choc ou au feu par l'ennemi. Si plusieurs unités tirent dans la même phase/activation, tous les tirs sont regroupés et résolus en une seule fois.

Poursuite de cavalerie – Page 61

Une cavalerie qui gagne un combat et engage une poursuite ne compte en *Désordre* qu'à la fin de la poursuite.

Couvert – Page 53 et 69

Quand une unité est juste à la lisière d'un terrain ou d'un obstacle (bois, murets, haies ...) elle bénéficie du couvert mais n'a pas de malus au tir.

Artillerie contre tirailleurs – Page 55

L'artillerie étant inefficace contre les tirailleurs, elle ne peut pas soutenir un tir contre des tirailleurs détachés.

Test de Moral – Page 56

Une unité doit faire un test de moral chaque fois qu'elle a une perte **complète** puis à chaque nouvelle perte. Ainsi une unité qui a une attrition et qui reçoit une nouvelle attrition a maintenant une perte et doit faire un test de moral.

Chocs et soutien – Page 57

Lors d'un choc, il est possible d'amener des unités en soutien avant la résolution du choc. Ces unités n'ont pas à être forcément en groupe avec l'unité qui charge.

Artillerie en mêlée – Pages 57-58 et 62

Lors d'une mêlée, l'artillerie est automatiquement éliminée sauf si elle a un Statut supérieur à l'adversaire : elle subit alors une perte mais gagne le combat. La cavalerie qui remporte un combat contre une artillerie est alors en poursuite.

Retraite d'une unité vaincue – Page 60

Lors d'une retraite, une unité ne peut traverser qu'une seule unité amie. Si elle a plusieurs amis en colonne juste derrière, on pousse les autres unités pour lui faire de la place.

Une artillerie ne retraite pas, elle est éliminée sur place aussi elle ne cause pas de *Désordre* derrière elle.

Les tirailleurs ne causent pas non plus de *Désordre* s'ils fuient ou retraitent car ils peuvent traverser les autres unités sans restriction.

Tirailleurs – Page 66

- Les tirailleurs qui reculent de 2 UD ou moins peuvent faire un tir d'opportunité pendant leur mouvement. Si les tirailleurs reculent de plus de 2 UD, ils ne peuvent pas tirer et reçoivent un marqueur d'action.
- Les tirailleurs dans un terrain accidenté peuvent tenir face à la cavalerie car celle-ci est pénalisée au combat. Ils doivent fuir face à l'infanterie.

Entrée des réserves – Page 68

Lorsqu'une réserve (division ou unité) entre sur la table, son point d'entrée doit être situé à plus de 4 UD de l'ennemi. Si le point d'entrée prévu est à 4 UD ou moins de l'ennemi, le joueur peut le déplacer librement dans le secteur choisi (gauche, droit ou centre). Si ce n'est pas possible, le point d'entrée de la réserve est déplacé dans un autre secteur mais cela retarde l'entrée de la réserve d'un tour.

Bâtiments – Page 72

- Une unité qui est dans un bâtiment n'a pas de formation. Elle a donc un modificateur de zéro au tir ou au choc (mais compte la protection du bâtiment dans ce cas). Une unité dans un bâtiment peut être en Désordre.
- Une unité en Désordre peut traverser un bâtiment comme des tirailleurs et donc s'enfuir à travers.

Marche de flanc – Page 81

- On peut faire une marche de flanc dans tous les types de bataille que l'on soit attaquant ou défenseur.
- La marche de flanc peut être faite avec les divisions placées en *Réserve*.
- Exemple : dans un scénario *Assaut*, l'attaquant peut garder une division en Réserve et l'envoyer en marche de flanc. Elle pourra rentrer à partir du tour 2.
- Quand des marches de flanc du même côté sont repoussées, elles entrent toutes les deux au même tour de jeu.

Mouvements de nuit – Page 90

La nuit, seule la distance parcourue est divisée par deux. Les changements de formation, demi-tour ... s'effectuent toujours à la même vitesse. Ainsi une unité en ligne de classe C qui fait un demi-tour perd 3 UD. Il lui reste 1 UD de mouvement, divisé par deux soit seulement ½ UD si le mouvement se fait de nuit.

Artillerie par nation – Page 104

- Lorsqu'on évalue le nombre maximum d'artillerie pour une liste, on prend le nombre total d'unités de l'armée, y compris l'artillerie. Ainsi une armée autrichienne avec 8 infanteries, 4 cavaleries et 3 artilleries respecte bien sa limitation de 1/5 d'artillerie (15 unités dont 3 artilleries).
- Dans certaines listes, les notes indiquent qu'on peut remplacer une batterie d'artillerie par des canons de bataillon. Si l'on prend cette option et qu'on équipe au moins 3 unités de canons de bataillon, cela compte comme une batterie dans l'artillerie de l'armée (ex : Anglo-Russes en Hollande, 1799).
- Dans tous les autres cas, les canons de bataillon ne comptent pas dans le nombre de batteries d'artillerie.

Artillerie ottomane

- L'artillerie Ottomane est immobile. En cas d'échec au test de moral, l'artillerie ne fuit pas mais est réduite au silence (les artilleurs se sont mis à l'abri).
- Il faut dépenser 1 PC pour permettre à l'artillerie de tirer à nouveau.

Cosaques (et autres cavaleries irrégulières)

- Ils combattent avec un facteur de base de zéro car ils ne sont pas *Formés*.
- Ils ne comptent jamais en soutien sauf pour d'autres Cosaques (ou cavaleries irrégulières).
- Ils ne sont jamais une cible prioritaire pour l'artillerie.
- Ils ne passent jamais en *Désordre* suite d'une fuite ou un résultat de combat. On a donc pas besoin de les rallier.
- Ils ne peuvent pas attaquer des unités formées sauf de flanc ou d'arrière.
- Ils peuvent être en colonne ou en ligne.