

Précisions au 28-03-2019

Ce document a été construit à partir des questions des joueurs sur le forum et apporte des précisions sur la règle.

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.

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.

Ainsi, dans un groupe avec de l'infanterie et de l'artillerie avec un ordre ATTAQUER, 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 à la doctrine *Ordre mince*.
- En cas de menace de cavalerie.
- L'artillerie peut dételier pour tirer à portée courte ou effective ou s'atteler si elle est à portée longue pour s'approcher de l'ennemi.

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.

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.

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 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.

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.

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.

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.

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.

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.