

# Bataille Empire - Fiche de Référence V2

## SEQUENCE DE JEU (P 21)

1. Commandement stratégique
2. Activation des divisions
  - a. Commandement tactique
  - b. Tirs préparatoires
  - c. Charges et chocs
  - d. Mouvements et ralliements
  - e. Tirs
3. Fin de tour

## COMMANDEMENT (P 23)

Général	Valeur	Test	Portée
Mauvais	-1	5+	4 UD
Ordinaire	0	4+	6 UD
Compétent	+1	3+	8 UD
Brillant	+2	2+	10 UD
Stratège	+3	2+	12 UD

Portée +4 UD si tirailleurs ou cav. légère

## MANŒUVRES (P 30)

**TACTIQUE = 4 UD ; OPERATIONNEL = 8 UD**

**Pivot :** Maximum 180°. Un pivot de 90° en colonne = 1,5 UD.

**Glissement :** L'unité/groupe peut se déplacer latéralement de 1 UD maximum tout en avançant tout droit d'au moins 1 UD juste après le glissement.

**Mouvement latéral :** L'unité/groupe se déplace latéralement sans changer d'orientation à demi-vitesse. Interdit à distance tactique d'un ennemi formé.

**Mouvement arrière :** L'infanterie se déplace vers l'arrière à demi-vitesse avec un pivot de 45° maxi. La cavalerie et l'artillerie attelée doivent faire demi-tour.

**Passage de lignes :** Si orienté dans le même sens, à plus de 2 UD de l'ennemi et s'il y a un intervalle d'au moins 1 UD à gauche et à droite. Interdit aux carrés.

**Plusieurs mouvements (\*) :** L'unité/groupe peut faire 2 ou 3 mouvements.

2<sup>ème</sup> Mvt : 1 PC ; 3<sup>ème</sup> Mvt : Classe A = 1 PC, Classe B = 2 PC, Classe C = interdit

### Changement de formation ou réorientation sur place :

Classe A = Mvt -1 UD/-2 UD si cav. ; Classe B = ½ Mvt ; Classe C = tout le Mvt  
Une infanterie à 2 UD (4 UD si cavalerie) peut faire une charge d'opportunité.

**Demi-tour sur place (INF/CAV) :** Classe A = 1 UD ; B = 2 UD ; C = 3 UD.

**Artillerie attelée :** Une réorientation sur place coûte 2 UD. Atteler/déployer est un changement de formation. Pas de mouvement latéral ou arrière.

**Artillerie déployée :** Prolonge de 1 UD (ou 2 UD si artillerie à cheval ; interdit si 12 livres) ou réorientation sur place. Pas de mouvement latéral.

**Mouvement opérationnel (\*) :** Avance en colonne à vitesse de l'unité la plus lente : Classe A = 5 x mvt ; Classe B = 4 x mvt ; Classe C = 3 x mvt.

(\*) Doit rester à 8 UD ou plus d'un ennemi autre qu'un tirailleur ou une cavalerie irrégulière ou du bord de table ennemi. Les unités peuvent s'approcher à 4 UD des ennemis invisibles, en placement caché ou dans un bâtiment.

## REACTIONS (P 42)

### TM = TEST DE MANŒUVRE

Réaction	Mouvement	Charge
<b>Infanterie</b>	Charge opportunité 2UD (cf. p38)	Contre-charge
	Tir opportunité	Tenir sur place (sans MA)
	Chgt formation/orientation <sup>TM</sup>	Chgt formation/orientation <sup>TM</sup>
<b>Cavalerie</b>	Fuite (sauf <i>Attaquer</i> et <i>Tenir</i> )	Fuite (sauf <i>Attaquer</i> et <i>Tenir</i> )
	Charge opportunité 4 UD	Contre-charge
	Chgt formation/orientation <sup>TM</sup>	Tenir sur place (sans MA)
	Repli de cavalerie	Chgt formation/orientation <sup>TM</sup>
<b>Artillerie</b>	Fuite (sauf <i>Attaquer</i> et <i>Tenir</i> )	Fuite (sauf <i>Attaquer</i> et <i>Tenir</i> )
	Tir opportunité	Tenir sur place (sans MA)
	Chgt orientation sans tir <sup>TM</sup>	Chgt orientation <sup>TM</sup>
	Dételer sans tirer <sup>TM</sup>	Dételer sans tirer <sup>TM</sup>
	Atteler et fuir <sup>TM</sup>	Atteler et fuir <sup>TM</sup>
<b>Tirailleurs</b>	Fuite si attelée	Fuite si attelée ou vers carré
	Tir opportunité	Fuite
	Recul 2 UD + Tir opportunité	Tenir sur place si dans terrain difficile ou couvert (sans MA)
	Recul 2UD (sans MA) ou Fuite	

## DISTANCE DE MOUVEMENT EN UD (P 29)

Type d'unité	Clair	Accidenté	Difficile
Infanterie en ligne	4	4	2*
Infanterie en colonne	6	6	4*
Infanterie en tirailleur	6	6	4
Infanterie en carré creux ou plein	2	2	-
Cavalerie en ligne	8	4*	-
Cavalerie en colonne	10	6*	-
Artillerie à pied 12 livres (pas de prolonge)	4	2	-
Artillerie à pied/prolonge	6/1	4	-
Artillerie à cheval/prolonge	10/2	4	-
Général	10	6	4

\* L'unité est *Pénalisée* dans ce terrain (sauf l'infanterie légère non en carré)

**Vitesse de Charge :** Infanterie +1 UD, Cavalerie + 2 UD.

**Obstacle :** Infanterie -1 UD, Cavalerie -2 UD, interdit pour l'Artillerie.

**Bonus Route :** Déplacement en colonne comme en terrain clair et bonus +2 UD.

## POINTS DE COMMANDEMENT (P 24)

PC = (1D6 + Valeur) / 2 arrondir au supérieur

### 1 PC ou 2 PC si hors commandement pour :

- Changer l'ordre d'une division \*
- Activer une réserve \*
- Transfert de PC à un divisionnaire \*
- Bonus à l'initiative ou à un test d'ordre \*
- Activer une unité ou un groupe
- Placer ou retirer une unité en garnison
- Rallier une unité

\* Pour le général en chef si non attaché.

## MARQUEUR D'ACTION (P 22)

Une unité reçoit un marqueur d'action si :

- Elle effectue plus d'un mouvement.
- Elle tire, fuit, combat ou passe en *Désordre*.
- Elle réussit à faire une réaction.
- Elle retraite après un tir ou se rallie.

Une unité avec un marqueur d'action :

- Ne peut pas engager le combat, se déplacer en soutien d'une charge, dételé ou rallier.
- Riposte et se défend avec un malus de -1.
- Test de Manœuvre avec un malus de -1.

## ORDRES ET ACTIVATION (P 25)

**1 - Retraiter :** Au moins la moitié des unités doit rallier ou reculer si à distance tactique de l'ennemi. Il est Interdit d'approcher à distance tactique de l'ennemi ou de charger sauf en opportunité. Un ralliement gratuit par tour.

**2 - Manœuvrer :** Les unités peuvent bouger librement en restant hors de distance tactique de l'ennemi. Aucune unité ne peut engager le combat sauf l'artillerie à portée effective.

**3 - Attaquer :** Au moins la moitié des unités *En ordre* doit faire un mouvement complet vers un ennemi/objectif ou charger ou faire un tir de salve. La cavalerie a +1 au combat.

**4 - Engager :** Au moins la moitié des unités *En ordre* doit faire un mouvement complet vers un ennemi/objectif ou tirer sur l'ennemi. La cavalerie doit être à distance tactique ou charger. L'infanterie peut seulement charger des tirailleurs détachés ou un ennemi dans un bâtiment, de flanc/arrière ou en *Désordre*

**5 - Tenir :** Les unités doivent rester dans la zone à défendre. Elles ne peuvent pas attaquer en dehors de la zone sauf par une charge d'opportunité. Les tirailleurs détachés peuvent s'éloigner de la zone jusqu'à 4 UD.

### Changement d'ordre automatique :

- *Manœuvrer* à *Tenir* si l'ennemi (sauf Sk et cav. irrégulière) est à distance tactique.
- Passer à *Tenir* si capture un objectif.
- Passer à *Retraiter* si la moitié des unités sont éliminées ou en *Désordre*.

## TEST DE MANŒUVRE/CONTROLE (P 44)

**Classe A : 2+ Classe B : 3+ Classe C : 4+**

**Test Manœuvre :** Réagir à une charge ou mvt ennemi. Une unité chargée qui échoue au test passe en *Désordre* ou est éliminée si artillerie.

**Test Contrôle :** Arrêter une charge/poursuite.

### Modificateurs communs

Garde ou Elite/Milice	+1/-1
Général attaché/hors commandement	+1/-1

### Modificateurs au test de manœuvre

En colonne/de colonne à carré plein	+1/+2
Unité menacée sur le flanc ou l'arrière	-1
Unité avec 50% de perte	-1
Unité avec un marqueur d'action	-1
Chargée par cavalerie à -4 UD	-1
Artillerie qui attèle ou dételle	-1

**PORTEES DE TIR EN UD (P 48)**

Type de tireur	Courte	Effective	Longue
Infanterie/avec carabine	-	2/3	-
Tirailleurs/avec carabine	-	3/4	-
Canon de bataillon	-	6	-
Artillerie 3-4 livres	3	6	12
Artillerie 6 livres	4	8	16
Artillerie 8-9 livres	5	10	20
Artillerie 12 livres	6	12	24
Artillerie sur colline	-	+2 UD	+4 UD

**RESOLUTION DES TIRS : 1D6 + MODS (P 50)**

Tir en priorité sur l'unité formée en face la plus proche.

D6 + Mods	Art. Courte Infanterie sauf sur ou depuis bâtiment	Artillerie Effective	Art. Longue Tirailleurs Bâtiment
1 - 2	0	0	0
3 - 4	½	½	0
5 - 6	1	½	½
7 - 8	1½	1	½
9+	2	1	1

**Modificateurs pour l'infanterie**

Infanterie en ligne/colonne/carré	+2/0/-1
Tirailleurs FT1/FT2	+1/+2
Infanterie avec <i>Canons de bataillon</i>	+1
Cible avec meilleur FT	-1
Tireur en <i>Désordre</i>	-2

**Modificateurs pour l'artillerie et canons de bataillon (CB)**

Tir à mitraille à portée courte	+2
Tir à boulets sur colonne/carré ou enfilade (CB)	+1/+2
Tir immobile (sauf si opportunité) (CB)	+1
Tir de <i>Shrapnell</i> à portée effective ou longue	+1
Tirer et atteler ou dételer et tirer	-1
Artillerie sous feu de tirailleurs (CB)	-1
Cible plus haut (CB) ou tir de ricochet à 4 UD	-1

**Modificateurs communs**

Par soutien au feu/mitraille/tirailleurs	+1/+2/+½
Cible dans un couvert léger/moyen/lourd (1)	-1/-2/-3
Cible artillerie déployée ou tirailleurs hors bâtiment (2)	-2
Tireur avec marqueur d'action	-1
<i>Grande taille/Petite taille</i>	+1/-1
<i>Bon tireur/Mauvais tireur, Carabine ou Milice</i> (2)	+1/-1
Par flanc ou arrière menacé/infanterie par cavalerie	-1/-2
Par perte déjà subie	-1/perte

(1) L'artillerie avec obusiers réduit tous les couverts d'un niveau.

(2) Ne s'applique pas aux tirs des tirailleurs.

**TEST DE MORAL (P 54)****1D6 + Moral + Modificateurs = 6+**

En cas d'échec, l'unité est en *Désordre* et *Retraite* de 2 UD/4 UD sauf si elle est dans un bâtiment ou une fortification.

Si déjà en *Désordre*, *Fuite* de 6/10 UD avec une perte de plus. Les tirailleurs, la cav. Irrégulière et l'artillerie fuient sans perte.

**Duel au feu :** 1 - L'unité qui a subi le plus de perte lors du tir,  
2 - L'unité avec le plus faible moral,  
3 - L'unité du joueur actif.

**Modificateurs au test de moral**

Soutenue, en carré, dans bâtiment/couvert lourd	+1/+2
Général attaché/unité hors commandement	+1/-1
Unité <i>Stoïque</i>	+1
Unité en <i>Désordre</i>	-1
Par flanc ou arrière menacé/infanterie par cavalerie	-1/-2
Par perte déjà subie (par 1,5 perte si <i>Grande taille</i> )	-1/perte

**GENERAL ELIMINE : LANCEZ 2D6 (P 23)**

Général éliminé remplacé par un général de qualité inférieur.

- Engagé au choc Eliminé sur 10+
- Attaché à une unité qui subit un tir Eliminé sur 11+

**RALLIEMENT (P 64)**

- Pas de marqueur action et à plus de 4 UD de tout ennemi ou derrière un ami formé ou dans un bâtiment ou redoute.
- L'unité peut bouger en restant à +4 UD de l'ennemi.
- L'unité peut enlever le *Désordre* pour 1 PC ou récupérer une perte pour 2 PC si un général est attaché à l'unité.
- La première perte ne peut jamais être récupérée.

**CHARGE (P 35)**

- En priorité contre un ennemi dans les 2 UD, sinon au choix.
- La cible doit être dans les 45° du front de l'unité. Un chgt. de formation est autorisé si hors distance tactique de l'ennemi.
- L'unité charge en visant le centre du front de sa cible.
- L'unité avance à mi-distance (au moins à 4 UD) de sa cible.
- La cible déclare sa réaction et avance si elle contre-charge.
- La cavalerie non *Impétueuse* peut tenter d'arrêter sa charge par un test de contrôle. Elle reste alors *En ordre*.

**RESOLUTION DES CHOCS : 1D6 + MODS (P 56)**

Différence	Perdant	Vainqueur
0	1 perte + <i>Désordre</i>	1 perte
Mêlée	Retraite 4/8 UD	Avance 1 UD
1 à 3	1 perte + <i>Désordre</i>	1 attrition (*)
Défaite	Retraite 4/8 UD	Avance 1 UD
4 à 6	2 pertes + <i>Désordre</i>	1 attrition (*)
Déroute	Fuite 6/10 UD	Av. + Poursuite 3/6 UD
7 et +	Unité éliminée	Pas de perte
Éliminée		Av. + Poursuite 3/6 UD

(\*) Seulement si charge, contre charge ou défend un bâtiment.

**Mêlée :** Le meilleur *Statut* gagne ou le défenseur si égalité.

**INF ou ART battue par CAV :** *Mêlée* ou *Défaite* devient *Déroute*. La cavalerie peut lancer une poursuite.

**CAV battue par INF ou ART :** *Déroute* ou *Éliminée* devient *Défaite* avec 1 attrition ou 1 perte face à ART ou INF en ligne.

**ART ou unité en *Désordre* battue :** L'unité est éliminée.

**Modificateurs si charge ou contre-charge**

Cavalerie en charge si LC/MC/HC (1)	+1/+2/+3
Cavalerie avec <i>Lance</i> contre tous	+1
Cavalerie avec <i>Cuirasse</i> contre cavalerie	+1
Cavalerie en ligne contre cavalerie en colonne	+1
Cavalerie en opportunité sur Inf/Art ou en poursuite	+1
Infanterie chargeant en ligne/en colonne (2)	+1/+2
Charge avec <i>Elan</i> ou cavalerie avec ordre <i>Attaquer</i>	+1
Adversaire avec marqueur d'action	+1
Adversaire en <i>Désordre</i> /si cavalerie contre carré	+2/+4
Adversaire en Tirailleur	+2
Attaque de flanc ou d'arrière	+4

**Modificateurs du défenseur**

Infanterie en ligne contre infanterie	+3
Infanterie contre cavalerie/1 flanc/2 flancs sûrs	+2/+3/+4
Infanterie en carré plein/creux contre cavalerie	+6/+7
Artillerie/un flanc sûr/deux flancs sûrs	+1/+2/+3
Défend un couvert ou un bâtiment	+1 à +3
<i>Tenace, Canons de bataillon</i>	+1 chaque
<i>Statut Milice, Armes de Mêlée</i>	-1 chaque

**Modificateurs communs**

Meilleur Moral ou Statut que l'adversaire	+1/écart
Adversaire avec plus de pertes	+1/écart
Par soutien au moral	+1
Par soutien au feu/mitraille/tirailleurs	+1/+2/+½
Infanterie avec meilleur FT	+1
Avantage de hauteur ou défense d'une berge	+1
Général attaché/unité hors commandement	+1/-1
Grande taille/Petite taille	+1/-1
Par flanc ou arrière menacé/infanterie par cavalerie	-1/-2
Pénalisé par le terrain si infanterie/cavalerie	-1/-2

(1) Sauf si immobile, *Désordre*, en poursuite, pont ou terrain

(2) Sauf dans bâtiment ou pont, en poursuite ou contre cavalerie

**FUITE ET RETRAITE (P 40-41)**

- Une retraite se fait face à l'ennemi, une fuite dos à l'ennemi.
- L'unité passe derrière un ami en soutien arrière.
- Mouvement de 2 UD en ligne droite mais peut ensuite pivoter pour éviter un ennemi ou un terrain.
- L'infanterie en fuite est rattrapée par la cavalerie en poursuite après 2 UD en terrain clair et est éliminée.
- Si la retraite ou fuite est bloquée à 2 UD l'unité est éliminée.

**POURSUITE (P 60)**

- Poursuite du vainqueur si charge/contre charge sauf dans terrain difficile, bâtiment ou village. La cavalerie doit réussir un test de contrôle pour ne pas poursuivre (sauf *Impétueux*).
- Avance 1 UD puis poursuite 3 UD/6 UD avec pivot de 45° maxi pour engager un nouvel ennemi sans bonus de charge.
- Une unité en fuite qui est rattrapée est éliminée. L'infanterie est rattrapée en terrain clair par la cavalerie après 2 UD.