

Black Powder™



Battles with model soldiers in the age of the musket

TRADUCTION EFFECTUÉE
POUR UNE UTILISATION
PERSONNELLE
DIFFUSION INTERDITE

CETTE TRADUCTION A ÉTÉ FAITE BÉNÉVOLEMENT PAR
L'ÉQUIPE DU FORUM HAIL CAESAR FRANCE, POUR NOUS
SOUTENIR VENEZ NOUS REJOINDRE SUR

<http://hailcaesarfrance.forumactif.org/>

Black Powder



Game Design & Écrit par :
Messieurs Rick Priestley
& Jervis Johnson

Matériel additionnelle par John Stallard

Photographie : Messieurs Alan Perry,
Michael Perry et Daniel Faulconbridge

Couverture : Comte Peter Denis

Production : L'honorable Paul Sawyer

Edité : Madame Talima Fox

Version française : Durgrim l'ancien

Traduction française : Oswald Bastable,
Thalantir, Draco Yerrev, Alt-F4.

Relecture : Paps, Thierry Melchior
Durgrim l'ancien, Cpt gulliver

Mise en page : Durgrim l'ancien

"Il n'y a pas une loi constructive dans le monde , pas une tentative solitaire pour répondre à un problème complexe , qui ne soit de nos jour envisagé plus charitablement que nos efforts pour obtenir de bons résultats dans l'entreprise apparemment facile et puérile qui consiste à se battre avec des soldats de plomb."

H.G Wells, Little Wars

www.warlordgames.co.uk

Avant-propos



Black Powder est un jeu pour les « gentlemen » ayant une accointance avec la chose militaire, aux dos droits, aux barbes hirsutes et aux yeux larmoyants qui ont déjà vu un certain nombre de choses dans leur vie. Si les récits de batailles et de gloire dans les temps anciens ne bouleversent pas votre cœur, si le grondement du canon ne vous donne pas des palpitations et l'envie de vous précipiter sur la cloche d'alarme, alors ne lisez pas plus loin ! Ce n'est pas une entreprise dans laquelle peuvent s'embarquer les faibles de cœur. Posez donc ce livre et estimez-vous heureux de vous épargner le douloureux spectacle de voir des hommes mûrs tenter de redonner vie aux grands conflits de l'histoire avec des armées de petits soldats !

Alors épinglez vos mousquets et préparez-vous pour la guerre. Les bibliothèques ou les salles de billards vous serviront de champ de bataille, ou n'importe quel endroit similaire, spacieux et isolé. Assurez-vous que vos enfants sont au lit et hors de portée de voix. Fermez la porte aux intrusions de la gent féminine qui sont totalement étrangères aux choses de la guerre. Préparez vos armées pour la longue route vers la gloire.

Et finalement rappelons-nous que les meilleurs agréments de ce voyage peuvent être trouvés dans un bon brandy, un bon cigare et la compagnie de partenaires qui partagent avec enthousiasme la même passion.

Sommaire

L'armée	6	Les terrains infranchissables.....	38	Test de panique & unités secouées	70
Figurines.....	6	Agrémenter la table de jeu.....	38	Test suite au tir.....	70
Organiser son armée.....	6			Test suite à un tir à bout portant.....	70
L'unité.....	8	Le Tir	40	Test des unités vaincues au Combat.....	70
Brigades et commandants de brigades.....	8	Quelle est la portée de tir ?.....	40	Test des unités ayant livré une égalité.....	70
Le général.....	8	Quand effectuer un tir ?.....	40	Test des unités en soutien.....	71
Qualité de combat.....	8	Visibilité.....	40	Le test de panique.....	71
Les meneurs d'unités.....	10	La portée.....	41	Unités en repli.....	73
Taille des unités.....	10	Mesure des distances.....	42	Unités qui tient la position.....	73
Les marqueurs de perte.....	11	Choisir une cible.....	42	Cavalerie vaincu.....	73
Niveau de commandement.....	11	Unités ne faisant pas des cibles nettes.....	44	Unités secouées.....	73
Soclage des figurines.....	12	Feu !.....	46		
Soclage des Commandants.....	13	Sauvegarde de moral.....	47	Règles avancées	74
		Les pertes.....	48	Carrés de bataillon.....	74
Formations	14	Unités secouées.....	48	Règles spéciale Former le carré.....	75
Réguliers et irréguliers.....	14	Désordre.....	48	Carrés de brigade.....	76
Les formations.....	14	Autres règles concernant le tir.....	49	Ces combat dans les bâtiments.....	77
Le changement de formation.....	18	Cibles en enfilade.....	49	Formation mixte.....	78
Formation et unités minuscules.....	19	Tirailleurs.....	50		
Front, flanc & Arrière.....	19	Colonne de marche.....	51	Mortiers & obusiers	80
L'artillerie.....	20	Tir à bout portant.....	51		
Les brigades.....	20	Canonnade à bout portant.....	51	Mitrailleuse	82
		Tir à bout portant de Cavalier.....	51		
Les règles	22	Cible traversant une zone de tir.....	52	Lance-roquettes	84
Préparation du jeu.....	22	Artillerie.....	53		
Séquence de jeu.....	22	Mitraille.....	55	Généraux & autres commandants	86
Mesure des distance.....	23	Artillerie prise pour cible.....	55	Figurines de commandants.....	86
Découverte des règles.....	23			Vulnérabilité des commandants.....	86
Un principe important.....	23	Le combat au corps à corps	56	Commandants attachés aux unités.....	87
		Comment fonctionne		Bonus d'attaque des commandants.....	87
Le commandement	24	le corps-à-corps ?.....	56		
Les ordres.....	24	Chargez !.....	56	Une sélection de règles utiles	88
Autres règles concernant les ordres.....	25	Annonce des intentions de charge.....	56		
Quelques mots sur l'ordre de charge.....	26	Troupe n'ayant pas le droit de charger.....	57	Les aptitudes des commandants	94
Ordres de brigades.....	26	Mesure de la distance de charge.....	57		
Bonus et pénalité de commandement.....	28	Positionner l'unité en charge.....	58	Victoire & Défaite	96
Les bourdes.....	29	Combien d'unités peuvent entrer		Moral de la brigade.....	96
Ordres d'initiative.....	30	en contact.....	60	Unités d'une division en déroute.....	97
Mouvements gratuits.....	30	Charger plus d'unités à la fois.....	60	Moral de l'armée.....	97
Ordre "Suivez-moi !".....	30	Tirailleurs et charges.....	62	Gagnants et perdants.....	98
Ordre "Ralliement !".....	31	Réponse à la charge.....	63	Les objectifs.....	98
Changement de formation des unités		L'esquive.....	63	Résumé.....	98
minuscules et irrégulières.....	31	La contre-charge de la cavalerie.....	63		
Troupes quittant la table.....	32	Engagements en combat.....	64	L'âge du mousquet	100
Déplacement des unités.....	32	Résolution d'un combat.....	64	Le jeu et comment doit-il être joué.....	108
Ennemi à proximité.....	32	Jet de sauvegarde de moral.....	66	La Bataille de la Ferme des Freeman.....	110
Interpénétration des unités.....	32	Unités secouées.....	66	La Retraite d'El Perez.....	118
Changement de formation.....	33	Pertes.....	66	La Bataille de San Miguel.....	128
Mouvement de l'artillerie attelé.....	33	Les soutiens.....	67	Une Rivière en Crimée.....	136
Artillerie déplacé à labricole.....	34	Résultat des combats.....	68	Le soleil se lève sur Hangman's Creek.....	146
Unité sans formation.....	34	Situation après les combat.....	68	Combats à Ntombi.....	152
Déplacement des commandants.....	34	Unité vaincu.....	68	La bataille d'El-Jeb.....	162
		Égalité.....	68		
Les Terrains	36	Unité victorieuse.....	68	Appendices	172
Les bois.....	36	Revenir au combat.....	69	Moral de la brigade.....	172
Les terrains accidentés.....	36	Reculé.....	69	Utilisé différentes échelles de jeu.....	174
Les obstacles.....	36	Percée.....	69	Moral de l'armée.....	176
Les bâtiments.....	37	Occupation d'un bâtiment.....	69	Gagnants et perdants.....	178

Black Powder

Le but de notre jeu est la reconstitution de batailles – des engagements, sur une table de jeu, entre deux armées composées de figurines peintes représentant les forces des nations engagées dans un conflit, durant une période choisie. Black Powder représente cette ère où l'art de la guerre est conduit avec des mousquets et des pièces d'artillerie et, en guise de carburant, rien de plus sophistiqué que la poudre à canon, l'alcool fort et le courage. Nous avons étendu un peu cette période pour y inclure les conflits qui se sont déroulés durant la fin du XIXe siècle, prenant quelques libertés pour y introduire les guerres coloniales de l'ère victorienne. Ainsi, le jeu s'étend de la Guerre de Succession d'Espagne (1701-1714) au début de la Seconde Guerre du Soudan (1896-1898) – une époque héroïque où la destinée des nations reposait dans les mains d'hommes armés de poudre noire et d'acier.

De nos jours, des milliers de personnes s'enthousiasment à collectionner des figurines et à reconstituer des batailles sur des tables de jeu. C'est un hobby qui séduit les plus jeunes comme les plus vieux – les recrues comme les vétérans – et qui est en pleine expansion à travers le monde. Cependant, il peut y avoir parmi nos lecteurs quelques-uns qui n'ont pas encore relevé le défi de composer et commander une armée de figurines. Il suffit de leur dire que, depuis la nuit des temps, des généraux de table ont reconstitué des batailles (et parfois même, en ont inventé d'autres). Avant la seconde guerre mondiale, de grandes quantités de figurines faites d'étain et de plomb étaient déjà

prêtes pour le service. Plus récemment, les figurines en plastique les ont rejointes. Aujourd'hui, les soldats miniatures sont sculptés avec toujours plus de finesse et proposent un grand choix de possibilités.

D'un autre côté, le vétéran de nombreuses campagnes pourrait se demander l'intérêt d'investir dans un nouveau livre de règles traitant de leur hobby favori. Certains, sans doute, ont même des exigences qui sont déjà comblées par des systèmes de règles très détaillés, d'une grande précision historique. À ces partisans, nous répondrons que ce modeste système de règles ne se pose aucunement comme un concurrent de leurs règles favorites. C'est une tentative de traiter un sujet qui nous intéresse de manière amusante et, nous l'espérons, un moyen d'encourager les autres à continuer à pratiquer leur loisir quelle que soit l'échelle de figurine utilisée. Notre jeu, Black Powder, n'est rien de plus que le résultat de règles et de conventions utilisées tout au long de nos parties, écrites dans un premier temps pour nos amis wargamers, afin qu'ils puissent s'amuser.

Avant que vous ne vous attaquiez sérieusement à la lecture de ces règles, nous nous devons d'être honnêtes avec vous sur nos objectifs. Black Powder, avant toute chose, est définitivement un amusement. Bien sûr, nous espérons que le jeu est assez convaincant dans la reconstitution des batailles ; cependant, nous n'avions pas la prétention de simuler chaque nuance dans les types d'armement, de manœuvres ou dans la psychologie de



Lorsque nous parlons de "table de bonne taille", nous mettons un point d'honneur à signaler que notre jeu a été développé et joué quasi exclusivement sur des tables d'au moins 1m80 de profondeur et entre 3m et 4m de long. Ce faisant nous autorisons des mouvements potentiellement rapides, permettant souvent à une unité de traverser la table d'une traite. Ce système fonctionne très bien dans nos parties mais le jeu peut très bien s'adapter à des tables plus petites en procédant à une réduction appropriée des mouvements et des portées. Cependant, chaque fois que possible nous souhaitons insister sur le fait que le jeu tourne à plein potentiel sur de grandes tables et avec des gros effectifs tels que vous pouvez le voir ci-dessus dans la salle de jeu d'Ernie Baker.

La Légion allemande du roi : un défi pour les français en 1815

Durant l'attaque en masse de la cavalerie française à Waterloo, certaines unités françaises reçurent plus que ce à quoi elles s'attendaient. Au cours d'une attaque massive contre le 5e bataillon de la légion allemande du Roi, situé sur le centre britannique, il a été rapporté que :

« Un corps de cuirassiers effectua des attaques répétées contre les carrés formés par le 5e bataillon de la Légion ; après chaque charge infructueuse, ils se retiraient derrière un creux où ils se protégeaient du feu du carré tandis que leur officier commandant, avec un sang-froid indéniable, restait en observation sur une position surélevée, faisant s'agiter son cheval de façon bravache et guettant une occasion favorable de renouveler l'attaque. »

Le colonel Ompteda, qui se trouvait à l'intérieur du carré, ordonna à plusieurs reprises à ses hommes de le débarrasser de la vigie française mais tous leurs tirs échouèrent et pour la cinquième fois la charge fut répétée. Finalement, un fusilier du premier bataillon léger appelé John Milius, qui avait été sévèrement blessé et mis à l'abri dans le carré, demanda à ce qu'on l'amène sur la ligne de front. Là, ce brave soldat, malgré une jambe cassée et

l'affaiblissement dû à la perte de sang, leva son fusil et abattit au premier coup l'officier français qui tomba raide mort de son cheval. »

Schako d'officier britannique
2ème Régiment de Gardes
Coldstream 1812-15
(Collection Perry)



l'art de la guerre. Nous laissons cette tâche aux systèmes de règles plus complexes qui ont été conçus pour ce genre de choses. Nous n'avons pas tenté de détailler et définir chaque détail de jeu – nous considérons que tous les participants sont des gens sensés, parfois des amis, et qu'ils pourront résoudre les quelques petits problèmes sans que cela finisse dans un bain de sang. Nous savons que cela va à l'encontre de certains systèmes de règles, qui tentent courageusement d'être à la fois précises et compréhensibles. Notre approche est moins ambitieuse et elle reflète les origines et le style de pratique de notre jeu – des parties pratiquées entre amis, ayant le même état d'esprit.

Le Nécessaire pour Jouer

En plus d'un sourire, d'une armée de figurines et d'un adversaire pareillement équipé, vous aurez besoin d'une table de bonne taille et probablement quelques modèles réduits d'arbres et d'éléments de terrain. Vous trouverez plus loin dans ce livre tous les renseignements pour construire vos armées et les introduire du jeu. Pour l'instant, nous allons considérer que vous possédez déjà deux forces prêtes à en découdre.

Les joueurs auront également besoin de dés à six faces – une douzaine devrait suffire mais plus serait mieux. Une règle graduée en pouces est nécessaire

pour mesurer les distances de tir et les mouvements. Il est préférable d'avoir plusieurs réglettes en sus, surtout si deux joueurs ou plus se trouvent dans chaque camp. En effet, si les parties en duo fonctionnent très bien, nos expériences avec deux ou trois joueurs dans chaque camp ont entraîné des séances de jeu encore plus amusantes. Encouragez vos amis à commencer leurs collections – aujourd'hui ils sont de simples amis, demain, ils seront d'importants alliés.

Même si ce n'est absolument pas une obligation, l'introduction d'une tierce personne, ou d'un arbitre, qui aurait pour fonction d'interpréter les règles si nécessaire, peut se révéler utile. Il pourra aider à la sérénité des séances de jeu. Nous pensons que les parties sont plus agréables, quand cela se passe ainsi.



Pour qu'il soit vous possible de jouer une partie de Black Powder, il va vous falloir construire une armée miniature. Le choix est immense – notre règle couvre deux cents années de conflits – et, pour le moment, nous n'allons considérer que les aspects communs à toutes les armées.

La première chose que le nouveau joueur doit considérer est qu'il devra juste rassembler une armée ou deux. S'il a des amis ou des partenaires qui désirent également acquérir une armée et jouer, alors ce joueur pourra se consacrer confortablement à la constitution d'une seule armée. Inversement, si ce joueur n'a pas encore réussi à convaincre un ami à recruter une armée, il

sera dans l'obligation d'investir dans la constitution des deux antagonistes. Autrement dit, il est dans les normes de faire s'affronter des armées qui l'ont réellement fait dans le cours de l'Histoire - pour celui qui voudrait monter une armée de Prussiens de la Guerre de Sept Ans, il faut qu'il sache qu'il devra peut-être aussi prévoir la constitution d'une armée qui lui a été historiquement opposée, comme les Autrichiens. De la même façon, si un joueur est un amateur enthousiaste de l'armée Confédérée, il ne doit pas oublier qu'elle devra être opposée à une armée de l'Union appartenant à un autre joueur. Sinon, il devra répartir ses affinités entre Yanks et Rebs et collectionner les deux.

Les Figurines

La règle peut être utilisée avec tous les types et les échelles de figurines, mais, comme taille standard, et pour illustrer ce livre, nous avons choisi des figurines à l'échelle 28-30 mm. C'est de loin l'échelle la plus populaire parmi les collectionneurs d'armées miniatures : les détails sont suffisants pour une mise en peinture soignée qui permet d'identifier rapidement les unités et leurs drapeaux, et dans le même temps la sensation d'avoir du poids dans les mains est agréable. Il n'est pas dans notre intention d'entraîner les collectionneurs à abandonner des échelles plus petites ou plus grandes - que des passionnés se penchent sur notre jeu nous satisfait amplement - mais notre choix va vers les figurines de cette taille.

On peut dire que tout escadron qui ne peut aller deux mille pas à toutes jambes, sans le rompre, n'est jamais propre à la guerre.

Tome I de *Mes Rêveries* du Maréchal de Saxe, Chapitre III, Art. V



Brigade 1

Brigade 2

La majorité des collectionneurs achètent des figurines de métal ou de plastique qu'ils prennent soin d'assembler et de peindre, avant d'ajouter les drapeaux et de les monter sur des socles permettant de les manipuler. Pour ceux qui ne souhaitent pas faire ces efforts, il est possible d'acheter des figurines peintes. Certains paient même un peintre professionnel pour personnaliser leurs armées, quitte à vider leurs bourses, car leurs services ne sont pas bon marché. Les figurines peintes par un artiste de renom sont toujours commandées par des collectionneurs sérieux, et leur nombre est en constante augmentation. Cependant, il faut dire que la plupart des joueurs peignent eux-mêmes leurs figurines, et ils prennent plaisir à le faire - il est indéniable que l'on ressent une grande satisfaction quand l'on finit de compléter son nouveau régiment, qui va s'ajouter à une armée en développement.

Organiser une Armée

Quelle que soit l'armée que vous avez décidé de monter - cela peut être une armée Britannique de la période Napoléonienne, des milices coloniales de la Révolution Américaine, des Zoulous de la fin du XIXe siècle, ou des Prussiens de l'ère de Frédéric le Grand - il sera nécessaire d'organiser ces troupes en des groupes de soldats que nous appelons des "unités". Ces unités sont à leur tour regroupées dans ce que l'on nomme des brigades. Et plusieurs de ces brigades vont composer votre armée.

Combattre le feu par le feu

Beaucoup a déjà été dit sur le mythique fusilier américain, abattant calmement les officiers britanniques à des distances quasi impossibles puis se mettant à couvert pour leurrer l'inévitable volée de riposte des habits rouges.

Comme tous les mythes, il y a un fond de vérité. Les forces américaines déployaient effectivement des régiments de fusiliers provenant principalement des états frontaliers. Ils étaient en effet très doués au tir, beaucoup en raison de leur expérience de la chasse et des combats contre les Indiens. De nature féroce et indépendante, ils ne pouvaient - ni ne voulaient - se plier à la discipline militaire, ce qui les entraînait souvent à repartir chez eux en période d'inactivité, laissant ainsi des unités entières dépourvues lors de moments pourtant critiques.

Washington fut lassé de ce comportement et adressa la réprimande suivante : « Selon les ordres du général, tout homme qui sera pris à se cacher, faire le mort ou battre en retraite sans en avoir reçu l'ordre, sera abattu à l'instant pour l'exemple. Il espère que tel comportement ne sera pas constaté dans cette armée, mais qu'au contraire chacun sera résolu à vaincre ou périr, confiant en ce que le paradis sourira à qui soutient une si juste cause et se comportera à tout moment avec bravoure et détermination. »

Washington essayait de créer une armée à l'image de celle qu'il devait affronter ; et non une force de guérilla bigarrée capable de remporter des escarmouches mais qui ne gagnerait aucune guerre. Une tâche difficile à n'en pas douter !



Brigade 3

Brigade 4

Brigade 5 à l'arrière

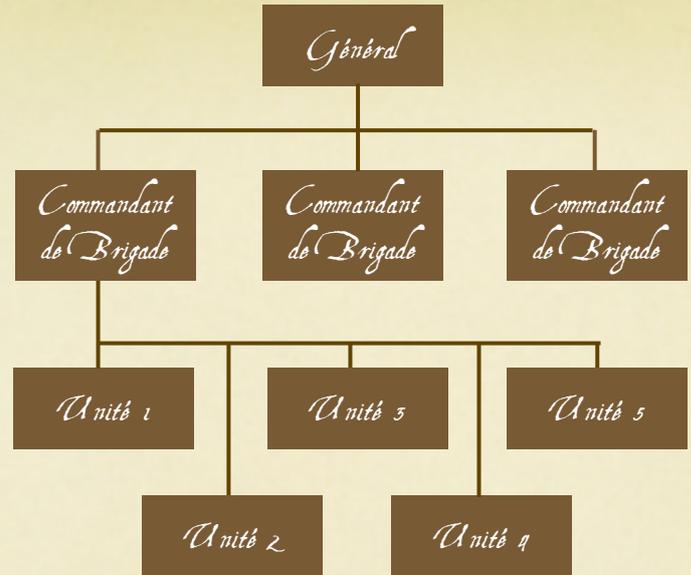
L'unité

Chaque unité de figurines représente une formation typique de la période - par exemple, un bataillon de Tuniques Rouges ou un impie Zoulou. Le terme "unité" est admis généralement comme un terme de jargon ludique ; il présente l'avantage de pouvoir expliquer les règles sans s'embêter à employer les différentes appellations propres à chaque armée. Durant les séances de jeu, nous encourageons les commandants à user des termes en cours - «45th Foot ! En avant !» sonne bien mieux qu'«Unité d'infanterie ! En avant !»

Bien sûr, nous avons conscience qu'un véritable bataillon est composé de centaines de combattants, mais pour reconstituer nos batailles sur une table de jeu, il convient d'user d'une échelle qui réduit ce nombre en une douzaine de figurines. Ainsi, notre groupe de combattants miniatures compose des bataillons dans leur totalité, avec ses officiers, ses soldats, ses porte-drapeaux, ses tambours et autres. L'imagination du joueur doit ensuite grossir les rangs et y ajouter les roulements de tambours, le cliquetis de l'acier et les hurlements des sergents.

Brigades et Commandants de brigade

Les différentes unités d'une armée doivent être regroupées au sein de brigades et chaque brigade se voit assigner une figurine d'officier - ou commandant de brigade - qui a pour fonction de la diriger. Une brigade standard est composée de trois à six unités. Il n'y a pas de limites, mais plus une unité contient de brigades, plus il est difficile pour son commandant de contrôler ses déplacements. C'est au joueur d'organiser ses unités au sein de ses brigades, de la façon qui lui semble la plus efficace. Nous allons revenir bientôt sur la méthode pour organiser et commander les brigades.



Le Général

L'armée entière est menée par un commandant en chef (C-en-C) représenté par une impressionnante figurine appropriée. Le commandant en chef est simplement nommé "Général" dans plusieurs armées et vous trouverez ces termes inchangés tout au long de ce livre. Le commandant en chef n'est pas que l'individu le plus important de toute l'armée, c'est aussi la pièce qui représente le joueur en personne.

Une armée complète consiste donc en un commandant en chef ainsi que plusieurs brigades, chacune comprenant plusieurs unités et un commandant qui commande celle-ci.

Qualité de combat

Nous avons attribué des caractéristiques de combat à chacune de nos unités, avec un système de valeurs illustrant au mieux leurs capacités. Ces valeurs déterminent leur efficacité dans les tirs et les combats. Comme on pouvait s'y attendre, elles varient d'un type de combattant à un autre. Les valeurs de chaque catégorie de soldats ont été rassemblées dans l'appendice 3 : Modèle de troupes. À titre d'exemple, vous trouvez ci-dessous les valeurs de combat d'une unité d'infanterie britannique durant la Révolution Américaine.



Un bataillon d'infanterie Britannique avance vers les rebelles Américains.

Unité	Type	Armement	Corps à Corps	Tir	Morale	Résistance	Règles spéciales
Bataillon d'infanterie Britannique	Infanterie régulière	Mousquet	6	3	4+	3	Crack Premier feu Vaillant

Unité : Le nom usuel pour une unité de cette armée et de ce type.

Type : Nous avons divisé toutes les unités en différents types dont les plus communs sont : Infanterie Régulière, Cavalerie Régulière, Infanterie Irrégulière, Cavalerie Irrégulière, et Artillerie. Ces différents types ont chacun leurs spécificités dans les corps à corps, qui sont expliquées dans ce livre.

Armement : Cela indique l'armement principal de l'unité. Souvent, mais pas toujours, les troupes sont équipées de mousquets, de fusils rayés ou de carabines. Certaines troupes de « natifs » peuvent porter des armes de corps à corps, comme des épées et des boucliers. Toutes ces choses amènent des différences dans le jeu qui sont en général appréciées.

Corps à corps : Cette valeur indique l'efficacité de l'unité dans l'engagement au corps à corps. La valeur moyenne est égale à 6. Une valeur plus élevée signale une unité plus agressive, mieux entraînée ou des troupes d'élite. Une valeur plus basse indique une unité mal entraînée, peu motivée, timorée ou des troupes de mauvaise qualité. Tout cela est développé dans le chapitre sur les combats.

Tir : Cette valeur l'efficacité dans le combat à distance. La valeur moyenne est égale à 3. Une valeur plus élevée signale une troupe particulièrement efficace, mieux entraînée ou d'élite. Une valeur inférieure indique une troupe mal entraînée, peu motivée, de mauvaise qualité ou ayant des mauvaises performances au tir en raison d'un équipement insuffisant ou déficient. Tout cela est développé dans le chapitre sur les tirs.

Moral : le moral d'une unité indique sa capacité à encaisser les effets néfastes des tirs et des corps à corps. Cette valeur désigne le score minimal qu'il faut atteindre sur un D6 pour résister à un tir ou une attaque ennemie. Une valeur de 3+ est excellente car le test sera réussi si le joueur obtient 3,4,5 ou 6 sur son jet de dé. Une valeur de 4+ est bonne, Une valeur de 5+ moyenne et une valeur de 6+ mauvaise. Une valeur de 0 indique que l'unité est fragile et qu'aucun jet de dé n'est autorisé. Tout cela est développé dans les chapitres sur les tirs et les combats.

Résistance : La résistance d'une unité indique la somme de pertes qu'une unité peut subir avant d'être «secouée», le seuil où elle devient vulnérable à la destruction ou à l'effondrement. Des marqueurs de perte sont utilisés pour indiquer la baisse de résistance causée par les tirs et les combats. La plupart des unités peuvent subir 3 ou 4 pertes avant d'être «secouées». De nouveau, tout cela est développé dans les chapitres sur les tirs et les combats.

Spécial : Toutes les règles spéciales spécifiques à ce type d'unité sont citées ici. Il y a des règles qui fournissent des avantages ou des désavantages particuliers, ou qui obligent à jouer ces unités d'une certaine manière. Cela ne nous concerne pas pour le moment... Ces règles seront détaillées au moment opportun.

Le frère contre le frère un conflit pour un drapeau...

Malgré toute la sophistication de l'armement, les combats se résolvait souvent par un duel au corps à corps. Rien n'illustre d'avantage cela que ce récit par John Haskell, Les Mémoires de Haskell, G.Putnams & fils, New York, 1960.

Un capitaine, d'un régiment de New York il me semble, courut vers moi et, empoigna la hampe de notre drapeau en me hurlant « Maudit rebelle, rends-toi ! » Je tins bon et tirai le drapeau vers moi tout en le frappant de mon épée qui était attachée à mon poignet par un nœud. Il sauta immédiatement en arrière et fit feu sur moi avec son pistolet tout en me maudissant et en continuant à tirer sur la hampe. Je continuais de tirer le drapeau vers moi et de frapper l'homme avec mon épée tout en tentant de me dégager de mon cheval qui gisait mort sur mes jambes.

Une balle du pistolet toucha l'étoile de mon col et me brûla le cou comme du feu, une autre effleura ma jambe mais celle-ci fut comme un fer chauffé au rouge et la douleur me fit sursauter de sorte que je me libérais de mon cheval et me retrouvait debout.

Pendant ce temps nos troupes arrivèrent et les Yankees fuirent. Mon adversaire fit de même mais il fut un peu trop lent et je le rattrapai. Je le frappais des deux mains, m'attendant à le couper en deux comme dans les histoires que nous avons l'habitude de lire, mais mon épée rebondit et il tomba sur ses genoux. Il se releva et me fit face avec son pistolet à la main. Je n'avais aucun doute qu'il allait me tirer dessus à nouveau et donc je lui fonçais dessus. Il ne survécut que quelques minutes tout en essayant de me dire quelque chose. Je lui dis que j'enverrai ses effets personnels à sa famille, ce qui semble-t-il, était justement ce qu'il tentait de me demander.

Source : The American Civil War source book, Philip Katcher

Une triste fin pour une vaillante tentative d'enlever les couleurs de l'ennemi.



Équipement de sous-officier de l'Union (Perry collection)

Le Meneur d'Unité

Autant que possible, les unités doivent inclure un officier clairement identifiable ou une figurine de porte-drapeau pour servir de "meneur d'unité". Au cours du jeu, vous allez avoir recours à des changements de formation, ou à des calculs pour calculer des distances de tir ou de mouvement à partir du centre du front de l'unité. C'est la position où normalement doit se trouver le meneur d'unité. Il est donc utile que cette figurine soit rapidement repérable.

Au-delà de l'obligation que chaque unité possède une figurine de meneur, on laisse aux joueurs la possibilité d'y inclure des porte-drapeaux, des officiers, des tambours et autres figurines pouvant représenter des sujets de leur choix. C'est surtout une question de goût, mais personne ne peut nier qu'une unité demande un officier de commandement tout autant que des couleurs qui leur correspondent. De la même manière, l'ajout de tambours, de cornettes, et d'officiers subalternes améliorera à la fois le rendu de l'unité sur la table de jeu et sur les étagères qui constituent les baraquements de l'armée quand celle-ci n'est pas en service actif.

Taille des Unités

Le nombre de figurines dans chaque unité n'est pas strictement imposé par la règle. En fait, nous avons simplement divisé les unités d'infanterie et de cavalerie en quatre tailles arbitraires : imposante, standard, modeste et minuscule. Cette méthode nous permet d'utiliser nos différentes collections sans trop nous inquiéter du nombre de figurines devant composer un bataillon. La majorité des unités composant une armée sont de taille standard - seules quelques-unes sont de tailles imposantes,

modestes ou minuscules. Les tailles généralement utilisées sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Ne vous inquiétez pas trop si les unités sont de tailles un peu inférieure ou supérieure à ce tableau tant qu'il est clair qu'elles sont de taille imposante, standard, modeste ou minuscule.

Comme vous pouvez le voir sur la table ci-dessous, nos unités ont des tailles de bases tournant autour de 24 à 30 figurines pour l'infanterie et de 12 à 16 figurines pour la cavalerie. Les canons sont toujours considérés comme des unités individuelles - un unique canon avec son attelage, ses chevaux, et ses servants constituent une unité (une "batterie").

Les joueurs qui désirent utiliser des tailles d'unité différentes de celles indiquées ci-dessous sont libres de le faire. Cela n'a aucune importance du moment que les deux adversaires usent de la même convention. Les proportions données peuvent être facilement utilisées comme échelle pour augmenter ou diminuer la taille. Par exemple, vous pouvez souhaiter avoir des unités standards de 30 à 40 figurines, dans ce cas la petite taille correspondra à 15 à 20 figurines - c'est-à-dire la moitié. Ne vous préoccupez pas trop de savoir combien exactement de figurines composent une unité, souvenez-vous que la majorité des unités sont de tailles standards, et qu'opposer des armées dont les tailles sont sensiblement les mêmes est la meilleure façon de représenter leurs contreparties historiques. Les unités modestes et imposantes ont pour but de représenter les formations qui étaient vraiment plus petites ou plus grandes que les standards de l'époque. Les unités minuscules ont pour intention de représenter les groupes d'éclaireurs, de fourrageurs, ou des colons armés.

Type de Troupe	Taille Standard	Imposante	Modeste	Minuscule
Infanterie	24 à 30 figurines	36 à 40	12 à 16	5 à 6
Cavalerie	12 à 16 figurines	18	6 à 8	3 à 4
Artillerie	1 arme et son équipage	-	-	-



Vive l'Empereur ! L'infanterie Française se galvanise pour porter haut l'honneur de la France

Les Marqueurs de Perte

Au cours d'une bataille, les troupes perdent de l'efficacité à cause de la fatigue, de la dégradation de leur équipement, de la baisse de leur moral, et des pertes en soldats et en officiers. Nous représentons tout cela en plaçant des marqueurs de pertes à côté ou derrière une unité. Le nombre de marqueurs de pertes qu'une unité peut subir avant d'être "secouée" correspond à sa Résistance et dépend directement de la taille de l'unité ; les unités de taille standard peuvent subir trois pertes, les unités imposante quatre, les unités

modestes deux et les minuscules une. Vous trouverez plus de détails sur l'effet des pertes sur une unité plus loin dans la règle.

Taille d'unité	Valeur de Résistance
Imposante	4
Standard	3
Modeste	2
Minuscule	1



Ces grenadiers Hessois ont subi trois blessures

Bien que toutes sortes de marqueurs puissent être utilisées pour signaler les pertes, la manière la plus élégante est d'utiliser des figurines de combattants morts ou blessés. Aussi, même s'il est possible de faire sans et d'utiliser d'autres moyens comme des pions en carton, il est préférable d'avoir en réserve un stock de figurines de soldats morts ou blessés, quand bien même ils seraient de nature générique. Dans la photographie accompagnant ce chapitre, vous pouvez voir quelques exemples de figurines utilisées.

Niveau de commandement

Les commandants ont un rôle bien différent de leurs troupes. Dans notre jeu, ils sont plus utiles pour diriger leurs hommes que dans le combat et, la plupart du temps, ils se contentent de donner des ordres aux troupes placées sur leur commandement. Parfois, cependant, ils peuvent avoir à intervenir pour mener leurs hommes au combat, ou rallier une unité dont le moral s'écroule. Pour ce faire, nous avons attribué des valeurs à tous les commandants pour représenter l'efficacité de la structure de commandement de chaque armée. Cette valeur est désignée sous le terme "niveau de commandement" de l'armée et varie entre 10 (le meilleur) et 5 (le pire), comme vous pouvez le voir dans le tableau ci-dessous.

En général, le même niveau est appliqué à toute l'armée - ainsi, le Général en chef et les Brigadiers ont le même niveau. Cette valeur représente la qualité de la structure de commandement et non pas le talent individuel de chaque officier. Quand il est appliqué à l'armée entière, le niveau se situe habituellement entre 7 et 9 et la plupart des armées professionnelles ont un niveau de 8.

Cependant, dans quelques occasions, au sein de la même armée, il est utile de différencier les officiers qui ont des niveaux de compétence différents. Le tableau ci-dessous a été conçu dans ce but.

Niveau de commandement	Description
10	Génie militaire. Un leader-né, aimé de ses hommes, au grand sens de l'organisation, courageux, avec un sens inné de l'art militaire.
9	Excellent. Un officier extrêmement compétent, qui inspire la confiance et populaire auprès de ses hommes.
8	Bon. Un officier compétent et fiable qui a le respect de ses pairs.
7	Moyen. Un officier honnête qui effectue correctement son travail.
6	Pas terrible. Un officier hésitant ou peu fiable.
5	Mauvais. Un imbécile prétentieux, méprisé par ses hommes et par les officiers.
4 ou moins	Inapte au service. Il n'y a pas d'officiers ayant une valeur inférieure à 5 – la plupart sont assignés à des rôles non-combattants au pays, élus au Parlement, appointés à un tribunal, ou envoyés à une inoffensive retraite faite d'anecdotes alcoolisées.



Combats en Espagne - de féroces fantassins carlistes délivrent une volée mortelle.

Soclage des Figurines

Les figurines visibles dans ce livre ont été soclées sur des bases rectangulaires, en carton, plastique ou bois, soigneusement décorées. Cela permet une meilleure manipulation et les protège un peu des éventuelles chutes et dommages, et cela nous permet également de mieux les ranger dans leurs boîtes. Il n'est absolument pas nécessaire de monter les figurines sur des bases de ce type, mais c'est vraiment pratique pour le collectionneur qui a l'intention de livrer des batailles sur une table de jeu. Quelques joueurs préfèrent monter leurs figurines sur des socles individuels. C'est une bonne méthode pour permettre à une unité d'adopter des formations en tirailleurs,

tout simplement en déplaçant les figurines individuellement. La plupart du temps, cependant, il est préférable de monter plusieurs figurines sur un grand socle, ce qui facilite le déplacement des unités. Nous avons pensé que le meilleur arrangement est une base rectangulaire de deux figurines de front sur deux figurines de profondeur pour l'infanterie, et de deux figurines de front pour une figurine de profondeur pour la cavalerie - cela permet de former facilement des colonnes de marche, comme décrites plus loin, et des déploiements en ligne aisés quand cela est nécessaire. Concernant les unités modestes qui sont habituellement utilisées en tirailleurs, il est préférable de les monter individuellement ou par paires.

Type de Troupe	Soclage individuel	Bloc (Longueur par profondeur)
Infanterie	20mm x 20mm	40mm x 40mm (2 fronts, 2 profondeurs)
Cavalerie	25mm x 50mm	50mm x 50mm (2 fronts, 1 profondeur)
Artillerie	Comme demandé	-



Deux variations d'infanterie de base - A gauche des troupes de la guerre de Sécession sur un front de 15mm par figurine et à droite le front standard de 20mm par figurine illustré par ces splendides manteaux rouges de la Guerre d'Indépendance Américaine.

L'Artillerie peut être soclée ou non, à discrétion du joueur. Voici un exemple typique.



Le tableau ci-dessous indique les tailles de socles utilisées avec les figurines qui paraissent en photos dans ce livre. Ce sont les tailles que nous recommandons. Cependant, la taille des bases n'est pas d'une grande importance, si vous possédez déjà une collection de figurines qui vous convient parfaitement, vous pouvez la conserver telle quelle, et cela n'aura aucune incidence sur le jeu.

Les lecteurs les plus attentifs pourront remarquer que bon nombre des troupes présentes en photos dans ce livre sont montées sur des bases plus petites - en général 15 mm de front pour l'infanterie et 20 mm pour la cavalerie. Cela ne fait aucune différence dans le jeu et nous ne nous attardons pas sur ça. En l'occurrence, il s'agit pour la plupart d'anciennes figurines plus minces, qui peuvent être montées sans peine sur

des bases plus petites. En fait, le front occupé par chaque unité est un facteur plus important que la taille des bases individuelles, et, pour cette raison, il est judicieux de réduire le nombre de figurines dans une unité si elles sont montées sur des bases plus grandes que leurs camarades. Par exemple, 24 hommes sur des bases de 20 mm alignés sur deux rangs présentent le même front que 12 figurines montées sur des bases de 24 mm, ou 32 hommes sur des bases de 15 mm. Si ces unités sont toutes alignées de la même manière, elles présentent toutes un front de 240 mm. Ces unités peuvent donc être considérées comme des unités de tailles standards et placées sur la même table de jeu, car elles occupent le même espace.

Soclage des Commandants

Notre commandant en chef et chacun de nos commandants de brigades sont représentés par des figurines individuelles ou des petits groupes montés sur une base unique. Idéalement, ces éléments devraient être facilement repérables au milieu des troupes qu'ils commandent.

Nous n'avons pas jugé bon de fixer un standard dans la table des bases - les joueurs adoptent les formats qui leur conviennent le mieux - et de nombreux exemples figurent dans ce livre.



De la même manière que nos unités de quelques douzaines de figurines représentent des régiments comptant des centaines d'hommes, une figurine de commandant ne représente pas juste le chef en personne mais lui et son état-major, ses gardes, ses courriers, ses secrétaires et même le personnel à son service. Un commandant peut d'ailleurs être monté sur une grande base et inclure ces personnages si cela vous plaît - et cela peut avoir un superbe effet visuel !



Deux variations de soclage de cavalerie. A gauche de nobles cavaliers britanniques du Soudan montés sur des socles de 20mm par figurine et à droite une cavalerie hollandaise en charge sur un socle standard de 25mm par figurine.

Les commandants peuvent être soclés comme bon vous semble. Et peuvent très bien être agrémentés de scènes de la vie de camp.

Formations

Avant d'envoyer vos troupes à la bataille, il nous faut les entraîner un peu.

Les unités peuvent être organisées suivant plusieurs formations. Certaines de ces formations sont avantageuses dans le cadre des déplacements et d'autres sont avantageuses durant les combats. En fonction de leur type, les unités peuvent adopter diverses formations.

Réguliers et Irréguliers

Dans Black Powder, nous faisons une grande différence entre deux types de troupes : les troupes régulières et les troupes irrégulières. Les troupes régulières sont formées de soldats bien entraînés qui sont capables d'adopter plusieurs formations. Elles obéissent aux ordres et ont tendance à être équipées et habillées de façon uniforme. Pensez aux Tuniques Rouges Britanniques ou à la Vieille Garde Napoléonienne et vous aurez un bon aperçu de troupes régulières. Les troupes irrégulières peuvent être composées de combattants expérimentés et combattifs, mais elles ne sont pas entraînées à manœuvrer en formation ou équipées de manière uniforme. Imaginez une horde de Zoulous ou de guerriers Abyssiniens - ce sont des troupes irrégulières. Les irréguliers sont principalement des composantes des guerres coloniales, et les joueurs qui s'intéressent principalement aux Guerres Napoléoniennes ou à la Guerre Civile Américaine n'utilisent pas ce type de troupes.

Les troupes régulières peuvent changer de formation durant la partie. Les formations autorisées sont :

- La colonne de marche.
- La colonne d'attaque (infanterie uniquement)
- La ligne
- L'ordre dispersé
- Le carré (infanterie seulement)
- L'ordre mixte (infanterie seulement, quand cela est autorisé)

Les troupes irrégulières diffèrent des régulières dans le sens qu'elles ont une formation par défaut et ne peuvent pas en changer, hormis lors de situations spécifiques. Par exemple, pour se déplacer dans un bois dense elles sont obligées de passer en ordre dispersé. Les unités irrégulières sont toujours obligées de repasser dans leur formation par défaut dès que c'est possible. Les formations autorisées sont :

- Horde (défaut)
- L'ordre dispersé (défaut)
- La colonne de marche.

Les Formations

Les formations pour l'infanterie et la cavalerie sont expliquées ci-dessous. Les pièces d'artillerie n'ont pas vraiment de formation, mais elles sont soit attelées - pour se déplacer - ou dételées - et déployées pour faire feu. Le cas de l'artillerie est expliqué plus tard dans les règles.

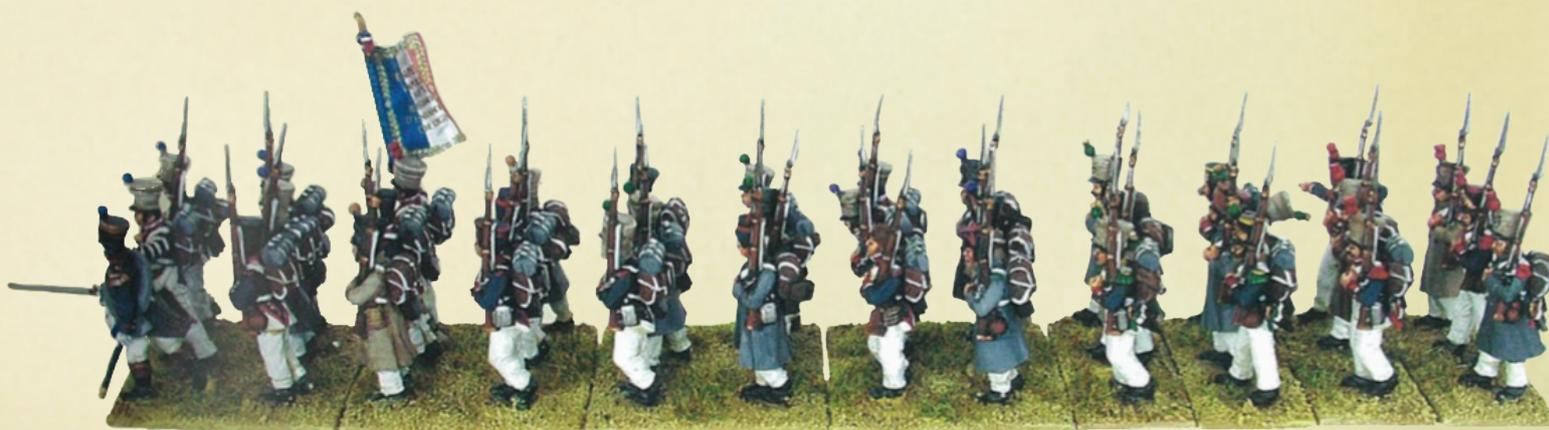


Ces braves highlanders se préparent à repousser une horde sanguinaire de Fuzzy-Wuzzies.

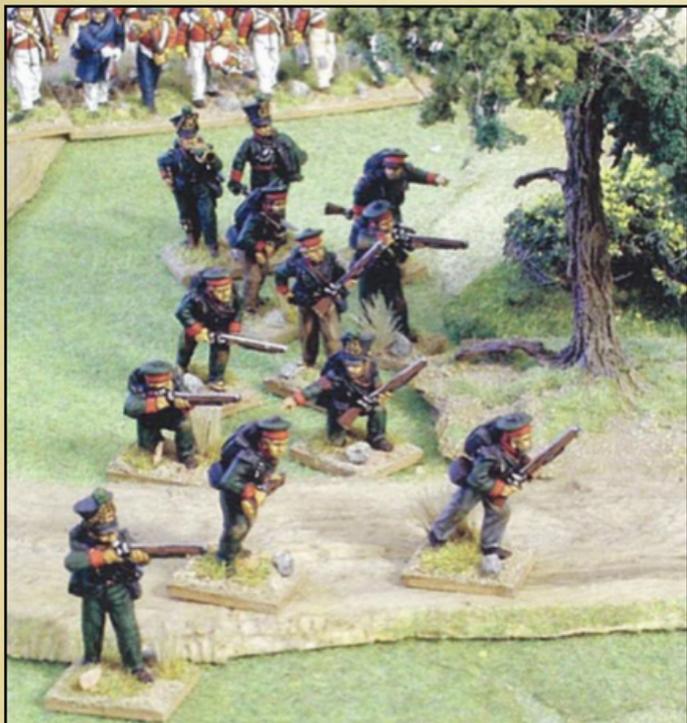


La Ligne : c'est une formation régulière sur deux rangs de profondeur ou, s'il s'agit de la cavalerie, d'un seul rang de profondeur. C'est la formation la plus efficace pour le tir car l'unité peut dévier le maximum de tireurs contre une cible. Idéalement, la ligne doit se positionner en ligne droite, mais si les circonstances l'exigent, elle peut se courber ou se déformer et sera tout de même considérée comme une ligne pour le tir et le combat. Toutefois, avant de pouvoir se déplacer, l'unité doit dépenser du mouvement pour se mettre en ligne droite.

La Colonne d'Attaque : c'est une formation d'infanterie régulière de trois à six rangs de profondeur et qui doit avoir au moins autant de files que de rangs (autrement dit, l'unité doit avoir au moins autant d'hommes sur un rang que dans une file). C'est la meilleure formation pour entrer au contact. Bien que la formation de colonne d'attaque apparaisse comme une masse compacte, cela représente en réalité des troupes avançant par vagues successives, chaque vague relevant sur le front la précédente. Durant la période Napoléonienne, cette formation représente un bataillon avançant en colonnes de compagnie ou en colonne de division (en général, deux compagnies - c'est-à-dire deux compagnies de profondeur).



La Colonne de Marche : une colonne de marche représente une unité qui s'est organisée pour se déplacer rapidement - littéralement, pour marcher ! Une colonne de marche est une formation très fragile dans les situations de combat, et les troupes en colonne de marche engagées en combat subissent de gros dégâts. Une colonne de marche doit avoir entre deux et quatre figurines de front, et avoir plus de rangs que de files (autrement dit, la formation doit être plus profonde que large).



L'Ordre Dispersé : c'est une formation ouverte souvent utilisée par les troupes légèrement armées pour les opérations en tirailleur et par les autres unités qui s'aventurent en terrain accidenté. Quand une unité passe en ordre dispersé, les figurines sont espacées d'1" à 2" pour former une chaîne en masse lâche. Si vos figurines sont montées sur des bases comprenant des groupes, vous pouvez représenter l'unité en ordre dispersé en laissant des espaces correspondant à la largeur d'une ou deux bases.



L'Ordre Mixte : certaines unités d'infanterie régulière peuvent adopter l'ordre mixte. Dans cette formation, une partie de l'unité est détachée pour combattre en tirailleur sur son front. Pour représenter cela, un tiers de l'unité est détaché de la ligne pour combattre comme des tirailleurs. Le tout forme le même corps, et les tirailleurs ne peuvent être éloignés de la ligne de plus de 2". Plus de détails sur l'usage de l'ordre mixte sont fournis plus loin, dans le chapitre sur les Règles Avancées, page 78.



La Horde : c'est la formation par défaut des unités irrégulières les plus combattives, comme les Soudanais ou d'autres tribus indigènes. Ces fiers guerriers combattent en masse compacte, qui peut apparaître comme une formation assez uniforme de guerriers ou comme une foule armée. Une horde doit avoir une forme vaguement carrée, ou légèrement rectangulaire, avec trois à six rangs de profondeur.



Le Carré : le carré est une formation compacte adoptée par l'infanterie pour se défendre contre les attaques en mêlée, plus particulièrement les charges de cavalerie. Pour ce faire, l'unité doit être organisée en un carré ayant des côtés les plus égaux possible. Plus de détails sur l'usage du carré sont fournis plus loin, dans le chapitre sur les Règles Avancées, page 74.

Le carré à Waterloo - une lame à double tranchant

Le capitaine Mercer du Royal Horse Artillery nous offre un riche témoignage sur les carrés des « habits noirs du Brunswick » pendant la bataille. Ses observations détaillées nous donnent un aperçu sur de nombreux aspects des batailles napoléoniennes.

“Des Brunswickois tombaient à chaque moment créant des brèches nombreuses dans leurs carrés, tandis que leurs officiers et les sergents les haranguaient et s’activaient pour combler les vides et garder la cohésion de ceux-ci, de temps autres ils les frappaient et tempêter pour les faire se mouvoir... ce jour ils ne saignaient pas eux-mêmes, mais spirituellement, et leurs sensations semblaient les avoir quittés (les Brunswickois). Ils se dressaient tenant des armes récupérées, comme des bûches ou bien même comme les figurines en bois que j’avais si souvent vu dans leurs cantonnements. À chaque instant je craignais qu’ils ne déposent les armes et s’enfuient, mais le noble exemple de leurs officiers et de leurs sergents, non seulement les maintenait ensemble, mais en plus gardait les carrés cohérents malgré le carnage qui les entouraient. Pour avoir connu cet état de folie qui permet aux hommes de tenir malgré tout, j’étais convaincu que le moment ou tout pouvait basculer et chaque homme s’enfuir et lâcher son arme n’était pas loin.”

Les Brunswickois étaient des troupes fraîches, jeunes soldats et ce fut seulement leur force et leur courage qui les fit tenir à leurs

postes, et ils tinrent bon. Les formations en carrés donnèrent de la solidité à l'infanterie, et leur permettaient de ne jamais être prises de flancs ou surprises, et leur compacité les rendait plus facile à manier et à commander.

Inversement leur compacité leur donnait une plus grande vulnérabilité aux boulets de canons et aux balles des mousquets, et les troupes eurent à souffrir de lourdes pertes, mais ils maintinrent quand même leurs rangs, les sauvant par là même de la tempête qu'attendait la cavalerie française !

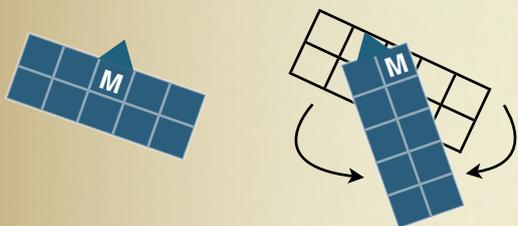
Le fait que les commentaires de Mercer nous apprennent aussi qu'il ne prit pas le risque de s'abriter avec ses propres troupes au sein des carrés est aussi intéressant, suggérant fortement que les nouvelles recrues auraient certainement pris la retraite des artilleurs comme une excuse pour briser les carrés et s'enfuir... Il a probablement eu raison.

Mousquet Français Charleville de 1777 utilisé durant la Guerre d'Indépendance Américaine, les Guerres de la Révolution et les Guerres Napoléoniennes (Collection Perry)

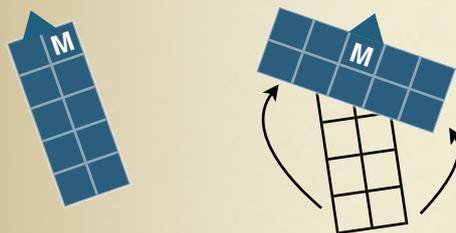


Le Changement de Formation

Changer de formation prend un mouvement complet et dans la plupart des cas cela nécessite la délivrance d'un ordre spécifique, comme expliqué plus loin dans les règles. Dans cette section des règles, nous allons voir comment une unité peut passer d'une formation à une autre. Les méthodes pour faire passer des ordres et les règles concernant les mouvements sont décrites plus loin.



Quand vous allez changer la formation d'une unité, vous devez tout d'abord repérer la figurine qui représente le centre du front de l'unité - la figurine de "meneur". Vous pouvez alors tourner cette figurine vers la direction que vous souhaitez. Réorganisez ensuite le reste de l'unité autour d'elle, de manière à ce qu'elle reste le centre du front de la nouvelle formation. Si vous avez monté cette figurine de meneur sur une base comprenant d'autres figurines, alors il suffit de se servir de cette base comme pivot à la place de la figurine et d'organiser la nouvelle formation autour de cette base, qui doit rester au centre du front de l'unité.



Une unité de réguliers en colonne de marche peut changer de formation en se déployant autour de sa figurine de meneur, comme décrit plus haut ou en pivotant simplement toutes ses bases vers la gauche ou vers la droite, de manière à former une ligne. Une unité de réguliers en ligne peut opérer cette manœuvre dans l'autre sens, pour passer en colonne de marche. Quand on effectue ce type de changement de formation, il est ensuite nécessaire de déplacer la figurine de meneur pour la placer au centre du front de la nouvelle formation.



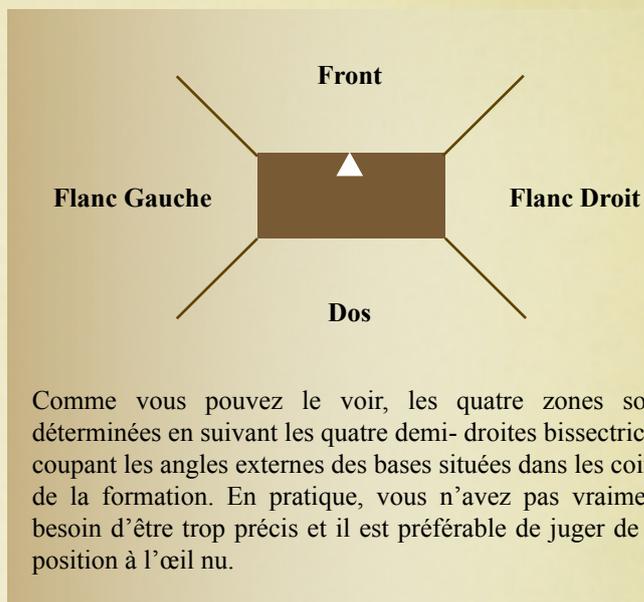
Formation et Unités Minuscules

Les unités minuscules n'ont pas de formations spécifiques - elles sont trop petites pour cela - aussi sont-elles toujours représentées par des unités en ordre dispersé. Ces unités ne peuvent se réorganiser dans une autre formation, sauf quand elles empruntent une route ou un sentier qui les autorisent à passer en colonne de marche. Comme pour les unités irrégulières, les unités minuscules doivent adopter leur formation par défaut dès que les circonstances le permettent.

Front, Flancs & Arrière

Les zones situées sur le devant, les cotés et l'arrière d'une unité forment son front, ses flancs et son arrière. C'est un concept intéressant dans la mesure où il nous permet de pénaliser les troupes qui sont prises pour cible sur leurs flancs, ou d'avantager les unités qui bénéficient d'un soutien de troupes amies sur leur arrière, pour citer juste ces deux exemples. Ces surfaces, aires ou zones, suivant la désignation que vous en faite, sont plus facilement démontrées en utilisant un diagramme. Les troupes en ordre dispersé n'ont ni flanc, ni arrière. Ces troupes sont suffisamment éparpillées pour pouvoir faire face rapidement à toutes les menaces, et c'est pour cette raison que tous les côtés d'une formation en tirailleur sont considérés comme le front.

Dans ce cas de l'artillerie, le front, les flancs et l'arrière sont déterminés en fonction de l'orientation du canon (plutôt que de ses servants) ou, si attelée, des animaux qui le tractent (voir plus loin).



Comme vous pouvez le voir, les quatre zones sont déterminées en suivant les quatre demi-droites bissectrices coupant les angles externes des bases situées dans les coins de la formation. En pratique, vous n'avez pas vraiment besoin d'être trop précis et il est préférable de juger de la position à l'œil nu.

L'Armée Française se rassemble durant le Guerre de Succession d'Espagne



Black Powder

L'Artillerie

Ces unités sont peu différentes des unités d'infanterie et de cavalerie dans la mesure où elles sont composées de pièces séparées : canon, servants, attelage, chevaux... Chaque figurine de canon avec son attelage, ses chevaux et ses servants est considérée comme une seule et même unité (une batterie).

Quand l'artillerie est attelée et prête à être déplacée, les figurines doivent être organisées comme un groupe où la pièce d'artillerie est tirée par l'attelage. Les figurines de servants peuvent être temporairement enlevées, ou positionnés derrière le canon.

Quand l'artillerie est dételée et en position pour faire feu, les servants sont placés autour de la pièce d'artillerie et l'attelage est placé dans les 3" derrière lui ou, si vous préférez, enlevé de la table de jeu jusqu'à ce que l'on ait à nouveau besoin de lui.

Le "front" d'une artillerie dételée est toujours situé sur l'avant de la pièce d'artillerie - plus précisément devant la bouche du canon. Le "front" d'une artillerie attelée est situé sur le front des chevaux de tête de l'attelage.



La scène d'ouverture d'un autre affrontement de la Guerre de Sécession. Quel joueur digne de ce nom ne souhaiterait pas accompagner ses pièces de pareils servants ?

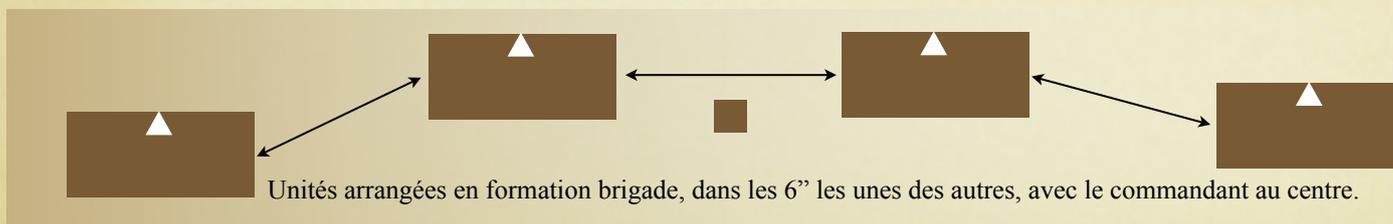
Les Brigades

Chacune des unités de l'armée doit dépendre d'un plus haut niveau d'organisation, que nous appelons une brigade. Une armée est constituée d'un certain nombre de brigades, et chaque brigade est composée d'un commandant de brigade et de plusieurs unités. Il n'y a aucune limite aux nombres d'unités composant une brigade, pas plus que le type d'unités qu'elle peut contenir. Par exemple, une brigade peut être composée de quatre unités de cavalerie et d'une unité d'artillerie, ou de six unités d'infanterie et de deux unités de cavalerie, ou une unité d'infanterie, trois de cavalerie et une d'artillerie, ou toutes autres combinaisons souhaitées par le joueur.

Les unités appartenant à la même brigade n'ont pas de distance limite à respecter les unes avec les autres. Cependant, les brigades doivent former un corps où aucune des unités le

composant ne doit en être éloignée de plus de 6" pour qu'elles puissent obéir à un ordre unique, ou ordre de brigade, comme décrit plus loin dans la règle sur le Commandement. Les unités situées dans les 6" bénéficient aussi de soutiens dans les combats au corps à corps. La réunion de ces facteurs fait que les unités de la même brigade sont plus efficaces quand elles restent près les unes des autres.

Les commandants de brigade sont mieux placés près des troupes sous leur commandement car il est plus aisé pour eux de communiquer leurs ordres. Il n'y a aucune obligation dans la distance séparant les commandants de leurs unités - c'est au joueur de placer ce dernier à l'endroit où il peut être le plus efficace. En temps normal, tout au long de la partie, les commandants ne peuvent être ni pris pour cible ni attaqués au corps à corps, il n'y a donc aucun risque de trop l'exposer.





La fine ligne de bataille rouge des Britannique se prépare à défier l'ours Russe !



Des cuirassiers égyptiens se tiennent prêts à faire face au redoutable Mahdi

Les Règles

Pour des raisons pratiques, nous considérons que la séance de jeu se déroule entre deux adversaires. Cette hypothèse rend plus compréhensible les différentes règles et procédures et, de toute manière, ce mode de jeu est celui le plus pratiqué habituellement.

Pourtant, même si cela entre en contradiction avec ce qui est cité plus haut, les auteurs préfèrent largement livrer des batailles engageant deux, voire trois, joueurs dans chaque camp. L'idéal serait de disposer de suffisamment de joueurs pour que chacun d'entre eux dirige une brigade. Chaque joueur lance ses propres dés pour sa, ou ses brigades, déplace ses unités, et essaie d'accomplir le plan de bataille conçu en concertation avec les autres joueurs avant le début de la bataille. Le personnage du commandant en chef peut être contrôlé par l'un des joueurs (qui devient le camp du général) ou circuler entre les joueurs au gré d'événements.

Préparation du Jeu

Avant la bataille, il est nécessaire de reconstituer un terrain qui représente le champ de bataille, en plaçant sur la table de jeu des éléments ayant la forme de bois, de collines, de petits villages bavarois ou d'un sérail africain, tout ce qui peut rendre le champ de bataille le plus réaliste possible.

Beaucoup pensent que le spectacle est aussi important que la partie en elle-même. Cependant, en usant d'un peu d'imagination, l'on peut tout autant prendre plaisir sur une table dénudée. Nous n'allons pas vous embêter ici avec toutes ces considérations, vous trouverez plus de détails sur le sujet et la conception de scénario plus loin dans ce livre.

Une bataille peut être livrée quand deux armées sont alignées de chaque côté de la table de jeu. Nombre de batailles historiques ont débuté de cette manière. D'autres batailles peuvent débuter avec un camp prenant l'autre par surprise alors qu'il est en marche, ou avec un camp tenant une position fortifiée ou peut-être avec un camp en nette infériorité numérique et attendant des renforts. Toutes sont des situations communément rencontrées durant l'histoire de la guerre.



Ainsi, il y a de nombreuses façons pour commencer une bataille, mais ne vous en préoccupez pas trop, nous y reviendrons plus tard. Pour le moment, on considère que les deux armées sont déployées en lignes de batailles traditionnelles de chaque côté de la table, séparées par une distance d'environ 90 cm.

Séquence de Jeu

Le jeu se déroule suivant un système de tours. Durant un tour complet, les deux camps effectuent un tour individuel ou « tour de joueur » qui se compose comme suit :

Tour du joueur bleu

1. Commandement de Bleu : Bleu déplace ses unités en commençant par ses mouvements d'initiative.
2. Tir de Bleu : bleu effectue les tirs de ses unités.
3. Combat au corps-à-corps : les deux camps résolvent les combats en mêlée.

Tour du joueur rouge

4. Commandement de Rouge : Rouge déplace ses unités en commençant par ses mouvements d'initiative.
5. Tir de Rouge : rouge effectue les tirs de ses unités.
6. Combat au corps-à-corps : les deux camps résolvent les combats en mêlée.

Pour plus de commodité, nous avons désigné les deux armées sous les termes respectifs de Bleu et Rouge.

Comme vous pouvez le voir ci-dessus, chaque tour complet comprend deux tours de joueur - le tour Bleu et le tour Rouge - ou, si vous préférez, le tour du joueur Français et le tour du joueur Britannique, si vous avez choisi ces armées. Dans le tour Bleu, Bleu commande et tire. Une fois que Bleu a fini son tour, Rouge commande et tire. Les combats au corps à corps sont résolus après les tirs, durant chaque tour de joueur.

Le second tour complet et les suivants s'enchaînent et se déroulent de la même façon que le premier - en commençant par Bleu puis Rouge, jusqu'à ce que la bataille soit terminée.

Avant de débuter le premier tour, il est nécessaire de déterminer quel est le camp qui va commencer - si vous préférez, quel camp va être le Bleu. Cela dépend du type de jeu choisi, comme nous le verrons plus tard, mais souvent c'est déterminé de façon aléatoire, chaque joueur lançant un dé, et le vainqueur décidant s'il débute la partie où s'il laisse cet honneur à son adversaire.



Des troupes régulières Britanniques s'avancent pour écraser les rebelles Jacobites vers 1745

Mesure des Distances

Pour communiquer des ordres, déplacer des unités, tirer sur un ennemi et dans d'autres circonstances, il est nécessaire de mesurer les distances. Les joueurs sont libres de vérifier toutes les distances, à n'importe quel moment, que cela soit durant le tour du joueur ou de celui de son adversaire. De manière générale, on mesure les distances séparant des éléments à partir du bord des socles plutôt que des figurines elles-mêmes. Mais il y a quelques exceptions à cette convention. Par exemple, pour la circulation d'un ordre, il est usuel de mesurer la distance à partir de la tête du commandant et pour les tirs d'artillerie, de mesurer la portée à partir de la bouche du canon. Ces exceptions sont précisées dans les règles.

Découverte des Règles

Il est préférable d'effectuer une première lecture totale des règles avant d'engager votre première bataille, mais sans que cela soit nécessaire de maîtriser l'ensemble. Les joueurs n'ont pas besoin de mémoriser chaque détail, cela serait trop fastidieux. Par contre, il est souhaitable de lire les règles au moins une fois, histoire de connaître un peu le déroulement d'une partie.

La section qui suit est consacrée au commandement. Il y est décrit la procédure pour délivrer des ordres et comment

déplacer les unités sur la table de jeu. Puis, nous aborderons les tirs, et finirons avec les combats au corps à corps. Les règles de test de panique composent des parts importantes dans les processus de tir et de corps à corps. Plutôt que de répéter les mêmes règles dans chaque section, nous les avons rédigées séparément, pour qu'elles soient plus aisément référencées.

Nous avons tenté de vous présenter le jeu de la manière qui nous a semblé la plus naturelle. Les batailles commencent invariablement par des mouvements, s'en suivent des tirs, puis, souvent, des mêlées qui décident de leur sort.

Un Principe Important

Les batailles de figurines sont supposées être des séances d'amusement. Toute considération concernant la victoire ou la défaite passe après ce postulat. Nos règles de jeu ont été écrites pour notre propre usage et notre but est de vous les communiquer, pour vous amuser et, nous l'espérons, élargir un réservoir de joueurs enthousiastes. En aucun cas nous prétendons que notre jeu est supérieur aux autres, et nous invitons les lecteurs à l'adapter à ses goûts, en conservant les éléments qui leur plaisent. Différents joueurs trouveront inévitablement un intérêt ou une satisfaction dans différentes choses, et ils peuvent librement améliorer, ou amender, toutes les règles qui ne leur donneraient pas totalement satisfaction.

Commandement

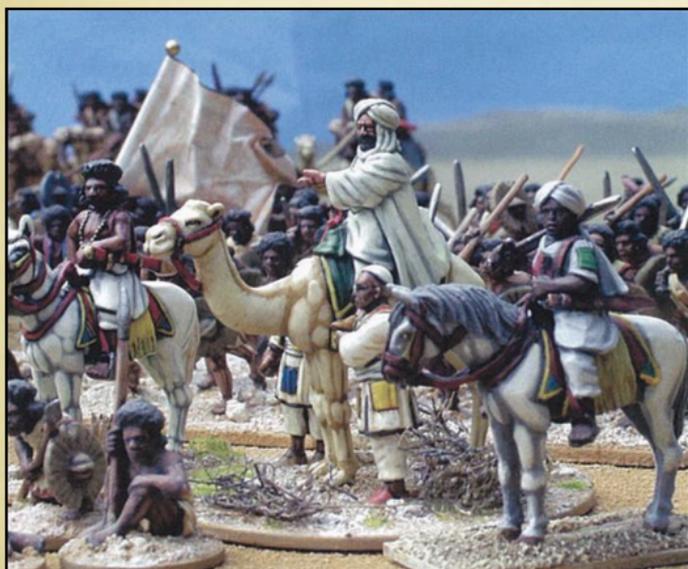
Pour remporter une bataille, et tout spécialement une bataille entre deux armées bien entraînées et équipées de façon similaire, il est nécessaire de manœuvrer mieux que l'ennemi. Les bons généraux essaieront de déployer leurs forces le plus rapidement possible, afin de ne pas les exposer dangereusement aux actions de l'ennemi. Il est important que l'infanterie se mette en bonne position pour optimiser sa capacité de feu et bénéficier du soutien de ses camarades. Un commandant avisé cherchera le point faible dans les rangs ennemis, qui pourra être exploité par l'entrée en jeu des réserves, engagées au bon moment. Et ainsi de suite, pour une myriade d'opportunités et de circonstances qui dictent le déroulement d'une bataille. Dans la vie réelle, les soldats ne prennent pas eux-mêmes ce type de décisions. Au contraire, les bataillons sont dirigés par leurs commandants, qui obéissent aux ordres de leurs supérieurs. C'est également le cas dans Black Powder.

Lors de la phase de Commandement de ce tour, chaque joueur tente de faire déplacer son armée en donnant des ordres à ses troupes. Les ordres sont donnés au travers des commandants de brigade ou parfois du commandant en chef. Pour faire simple, pour donner un ordre le joueur indique tout d'abord quel commandant donne les instructions, ensuite quelle unité il souhaite déplacer et enfin le joueur décrit ce qu'il veut que l'unité fasse avant de lancer les dés pour voir si l'ordre est réussi ou non. Voici la méthode de base pour déplacer les troupes à Black Powder.

Les Ordres

La délivrance des ordres est l'une des composantes les plus importantes de la règle et aussi l'un élément comptant comme l'un des plus amusants du jeu. Autant que possible, lors de la formulation d'ordres, nous encourageons les joueurs à user de termes réalistes afin de garder à l'esprit que derrière ces ordres se trouvent l'expression des pensées et des actions d'un individu ayant sa propre personnalité.

Les ordres doivent être annoncés à haute voix, au moment opportun, de façon simple et compréhensible, sans condition ni approximation. Les ordres doivent toujours être formulés avant



Des Mahdistes planifient quelque ruse.

d'effectuer le test pour leur réussite. Oublier de formuler un ordre avant d'effectuer le test est considéré comme un échec sans prendre en compte le résultat du lancer de dé et entraîne une bourde, comme décrit plus loin. Aucun gentleman n'osera demander à ce qu'une erreur aussi fondamentale soit pardonnée et considérerait même toute proposition dans ce sens comme une atteinte à son honneur.

Les unités qui ne reçoivent pas l'ordre de tirer ou d'attaquer alors qu'elles sont engagées au corps à corps feront ces actions automatiquement. Pour se déplacer, une unité doit recevoir un ordre, qui indique la destination mais aussi, pour éviter le moindre doute si elle n'apparaît pas comme évidente, la route qu'elle va emprunter pour ce faire. Les unités ont également besoin de recevoir un ordre pour pouvoir changer de formation ou pour engager un combat au corps à corps, mouvement qui est généralement désigné sous le terme charge. Il est important de bien se rappeler de tout cela. Si vous désirez qu'une unité change de formation, vous devez donner un ordre pour cela et déclarer le type de formation que l'unité va adopter. Si vous voulez faire charger une unité, vous devez aussi donner un ordre pour cela.

En suivant les consignes citées ci-dessus, les joueurs peuvent délivrer leurs ordres de la manière de leur choix. Les unités essaieront de se conformer à l'ordre reçu aussi longtemps que possible. Si le mouvement d'une unité est insuffisant pour accomplir totalement un ordre reçu, alors les troupes essaieront d'exécuter cet ordre aussi bien qu'ils le peuvent. Par exemple, si une unité reçoit l'ordre de charger un ennemi mais que son mouvement est insuffisant pour y parvenir, alors elle effectuera quand même ce mouvement, même si cela l'amène à s'arrêter à quelques centimètres devant des canons ennemis. C'est la loi de la guerre !

Pour déterminer si une déclaration d'ordre est bien formulée et bien enregistrée par les troupes, un test doit être effectué comme suit :

On lance deux dés, ce qui donne un résultat allant de 2 à 12, et on utilise ce nombre de la manière suivante :

- Si le score obtenu est plus grand que le Niveau de Commandement, alors le test est raté et aucun ordre n'est donné. L'unité ne peut se déplacer sauf si elle peut effectuer un Mouvement Gratuit, dans ce cas elle peut effectuer un mouvement (voir règle sur les Mouvements Gratuits, page xx).
- Si le score est égal ou inférieur de 1 au Niveau de Commandement, alors l'ordre est donné et exécuté normalement - l'unité peut faire un mouvement.
- Si le score est inférieur de 2 au Niveau de Commandement, alors l'ordre est donné, particulièrement bien reçu et rapidement exécuté - l'unité peut faire deux mouvements.
- Si le score est inférieur de 3 ou plus au Niveau de Commandement, alors l'ordre est perçu par anticipation et exécuté avec hardiesse - l'unité peut faire trois mouvements.



Exemple : Le joueur indique une unité à laquelle il veut donner un ordre et déclare, « Le brigadier Sir Buckingham Frogmorton donne un ordre au bataillon de la Garde. Le bataillon va tenter de faire un mouvement de contournement pour charger les lignes Françaises sur leur flanc gauche. » Le joueur indique alors le mouvement qu'il voudrait que l'unité effectue sur la table de jeu, afin de lever tout doute sur ses intentions. Il lance ensuite deux dés pour un résultat de $2 + 4 = 6$ - le commandant a une Valeur de Commandement de 8, aussi deux mouvements sont autorisés. L'unité de la Garde va alors commencer son contournement (premier mouvement) et se placer à distance de tir de l'ennemi mais hors de portée de charge. Dans son deuxième mouvement, la Garde finit son mouvement tournant, se positionne sur le flanc de l'ennemi et avance vers lui jusqu'à épuiser son potentiel de mouvement. Le joueur est satisfait de son déplacement car bien qu'il n'ait pu exécuter la charge souhaitée (un troisième mouvement aurait été nécessaire) la Garde est bien positionnée pour faire feu en enfilade sur les lignes ennemies.

Parfois, un simple mouvement va permettre de remplir seulement une partie de l'ordre reçu. Parfois, il sera possible de finaliser un ordre avec un simple mouvement alors que plusieurs seront disponibles. Le joueur doit bien avoir assimilé ces considérations quand il formule ses instructions. Souvenez-vous aussi que les ordres doivent toujours être inconditionnels et ne peuvent être dépendants du résultat du lancer de dés ou du nombre de mouvement disponibles.

Autres Règles Concernant les Ordres

Une seule tentative par tour est autorisée quand on tente de donner un ordre à une unité. Si une unité a reçu un ordre, elle ne peut pas en recevoir un autre dans le même tour. Même si une unité n'a pas réussi à exécuter un ordre suite à un échec au test, elle ne peut pas recevoir d'autre ordre dans le tour.

Un commandant de brigade ne peut donner des ordres qu'aux unités composant sa brigade. Reportez-vous à la section sur les Formations (page 15) si vous désirez avoir des précisions sur les brigades.

Le commandant en chef ne commande pas de brigades mais donner des ordres à toutes les unités de son armée.

Un commandant doit compléter tous ses ordres avant qu'un autre

commandant ne délivre les siens. Ainsi, il n'est pas autorisé à un commandant de donner un ordre, suivi par un autre commandant, et de revenir ensuite au premier commandant. Quand plusieurs participants jouent dans chaque camp, il est habituel d'autoriser tous les joueurs à donner ses ordres et effectuer ses mouvements en même temps mais chaque joueur, si ces derniers dirigent plusieurs commandants, doivent exécuter tous les ordres de l'un de leurs commandants avant de passer à un suivant.

Si un commandant échoue à donner un ordre, il ne peut plus en donner jusqu'au tour prochain. Au final, cela entraîne que, parfois, certaines unités vont se déplacer et d'autres pas, ou, pire, une brigade entière se retrouve immobilisée. Cette règle s'applique à tous les commandants, même le commandant en chef. Ainsi sont les fortunes de la guerre !

Si un commandant obtient un 12 lorsqu'il effectue un test, c'est une bourde. Les bourdes entraînent que le commandant perd le contrôle de l'unité, comme expliqué en page 23.

Si un commandant en chef obtient un 12 lorsqu'il effectue un test, alors il en résulte une bourde et, de plus, plus aucun commandant ne peut délivrer d'ordres durant le tour. Cela entraîne qu'un commandant qui n'a pas encore donné d'ordres dans le tour ne peut plus le faire.

Quelques Précisions sur les Ordres de Charge

Comme nous l'avons déjà précisé, il est nécessaire de donner un ordre spécifique si vous désirez que vos troupes chargent pour engager un combat au corps à corps. Cependant, il n'est pas nécessaire que l'adversaire ciblé soit dans la ligne de vue de l'unité au moment où l'ordre est donné, et ne vous préoccupez pas de savoir, à ce moment, si l'unité est capable d'accomplir cette action. La seule chose importante à considérer est que si une unité a clairement reçu la tâche d'engager l'ennemi - elle charge !

Il peut arriver qu'une unité ayant reçu l'ordre de charger voie sa cible masquée quand elle débute son mouvement par la nature du terrain ou une autre unité. Cela signifie que si une unité se retrouve soudainement confrontée à un ennemi jusqu'alors dissimulé, elle le chargera, en considérant qu'elle est reçue l'ordre pour ce faire.

Si l'infanterie comprend sa force, la cavalerie ne pourra jamais la briser.

Puysegur - Art de la Guerre Par
Principles et Par Règles 1748

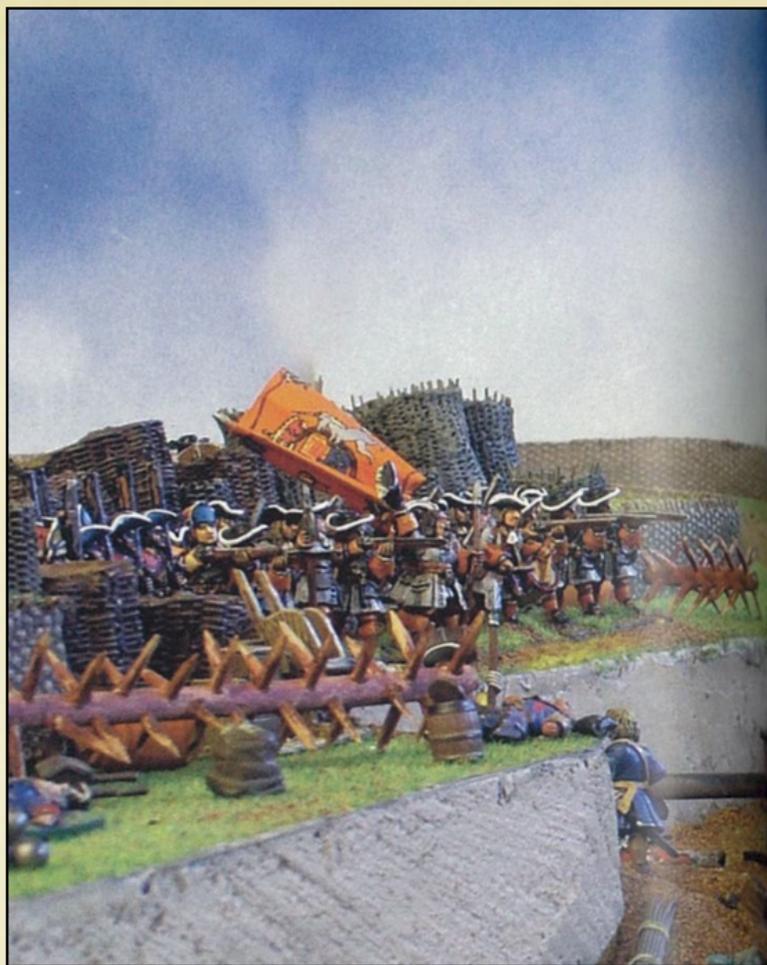
Un ordre de charge peut être précis ou plus général, comme vous le désirez. Par exemple « Chargez la vieille Garde ! » ou « Avancez jusqu'à la crête et chargez tout ennemi qui s'y présente ! » Dans le deuxième, cela signifie que l'on doit charger l'unité ennemie la plus proche, car c'est la solution la plus simple et la plus directe. Souvenez-vous, les unités essaieront toujours d'exécuter leurs ordres jusqu'au bout, de la façon la plus directe et la plus simple. Si vous ordonnez une charge, cela signifie que l'unité va se diriger vers l'ennemi de la manière la plus directe possible, sans se préoccuper des conséquences.

Dans la pratique, cela se traduit souvent par une avance rapide droit vers l'ennemi, avec, si vous avez un peu de chance, l'avantage d'engager le combat. Les armées françaises de la période Napoléonienne tirent bénéfice de ce traitement car leur traditionnelle formation en colonnes d'attaque est idéale pour accomplir ce type d'avance rapide au combat. Dans ces situations, l'ordre le mieux adapté serait « Avancez rapidement vers l'ennemi et chargez ! »

Ordres de Brigade

Comme nous l'avons vu plus haut, les ordres sont assignés aux unités, les unes après les autres. C'est parfois utile car cela permet aux unités d'être dirigées avec précision. Cependant, il est souvent plus pratique de donner le même ordre à un groupe d'unités en même temps. Ceci est appelé un "ordre de brigade".

Un commandant de brigade peut donner le même ordre à plusieurs ou toutes les unités de sa brigade aussi longtemps que ces unités se trouvent à 6" ou moins les unes des autres quand l'ordre est donné et qu'elles se retrouvent à 6" ou moins les unes des autres à la fin des mouvements.



Il est important que la brigade reçoive le même ordre, dans le sens large - tout le groupe avance, recule ou se déploie. C'est pour cette raison que la règle oblige la brigade à rester en groupe jusqu'à la fin du mouvement. Cette règle des 6" est prioritaire sur toutes les autres - aussi si une brigade mixte composée de cavalerie et d'infanterie reçoit un ordre de brigade, la cavalerie ne pourra s'éloigner de l'infanterie de plus de 6", même si elle a assez de capacité de mouvement pour ce faire.

Un commandant en chef peut donner des ordres de brigade à des groupes d'unités appartenant à la même ou à différentes brigades. La seule obligation est que ces unités doivent respecter la règle des 6". Un autre des avantages de l'ordre de brigade délivré par un commandant en chef est qu'il peut être assigné à plusieurs brigades à la fois. Cela peut se révéler utile en de nombreuses occasions, comme quand les unités ont perdu leurs formations ou si des brigades ont été dispersées par les conséquences des combats.

Pour délivrer un ordre de brigade, le joueur doit simplement désigner les unités qui reçoivent cet ordre et lancer et effectuer le test. Si le test est réussi, toutes les unités ciblées reçoivent et comprennent l'ordre de la même manière et elles peuvent l'exécuter. Si le test est raté, aucune unité ne reçoit l'ordre et ne peut se déplacer ce tour. Quand vous désirez déplacer quelques unités de concert, c'est la manière habituelle de délivrer un ordre.



Les Français font une sortie dans cette bataille de la Guerre de Succession d'Espagne.



Exemple : Le joueur désire délivrer un ordre à une brigade composée de quatre unités d'infanterie, une unité de cavalerie et une unité d'artillerie à cheval. « Le brigadier Sir Buckingham Frogmorton donne un ordre aux six régiments de sa brigade », déclare le joueur en montrant du doigt les régiments concernés. « La brigade va se déplacer vers Long Ridge et former une ligne, la cavalerie sur la droite et l'artillerie déployée sur la gauche ». Le joueur indique alors où il désire que sa brigade se mette en position - une crête située environ à 18" devant les unités de la brigade. Tout le monde étant satisfait de la précision des intentions du joueur, ce dernier lance alors deux dés. Frogmorton a un Niveau de Commandement de 8 et le score obtenu est un impressionnant $3 + 2 = 5$, qui autorisent trois mouvements. La brigade se hâte alors vers son objectif - l'infanterie n'a besoin que

de deux mouvements pour atteindre la crête et s'organiser suivant ses instructions - et stoppe à cet endroit, ayant exécuté l'ordre reçu. La cavalerie et l'artillerie à cheval, avec leur grande capacité de mouvement, n'ont également besoin que de deux mouvements pour arriver sur la crête et s'y déployer - une fois cela fait, ils stoppent, ayant exécuté leur ordre. Deux des unités d'infanterie utilisent leur troisième mouvement pour manœuvrer et s'installer légèrement derrière la ligne, tout en restant dans les 6" des unités de leur brigade (sinon, l'une des unités placées sur la ligne devrait légèrement se décaler vers l'arrière pour garder la cohésion de la brigade). Ce mouvement réussi a permis ainsi un beau déploiement sur la crête et Long Ridge est désormais bien défendu, avec l'artillerie idéalement positionnée pour gêner l'ennemi.

Bonus et Pénalités de Commandement

Dans certaines conditions, il peut être plus facile ou plus difficile de formuler un ordre, de le transmettre et, pour le destinataire, de bien le comprendre et l'exécuter. On considère que les ordres sont transmis par des courriers, des aides de camp (AdC), des estafettes ou leurs équivalents qui n'ont pas besoin d'être représentés sur la table de jeu. On peut cependant imaginer ces messagers tués, égarés, retardés ou distraits dans l'exécution de leur mission. Pour interpréter ces aléas, nous avons créé un système de modificateurs à appliquer sur le Niveau de Commandement du commandant quand il délivre un ordre. Même en tenant compte de ces modificateurs, un commandant ne peut avoir ni un Niveau de Commandement inférieur à 5, ni un Niveau de Commandement supérieur à 10 – 10 est donc la meilleure valeur possible et 5 la pire.

La distance. On mesure la distance qui sépare le commandant du point le plus proche de l'unité qui doit recevoir l'ordre. Si un commandant déclare un ordre de brigade, on mesure la distance qui sépare ce commandant du point le plus proche de l'unité concernée la plus éloignée. Si cette distance est supérieure à 12", on diminue de 1 le Niveau de Commandement du commandant pour chaque section de 12". Par exemple, pour une distance de 19", on déduit 1, à 38" on déduit 3, à 48", on déduit 4, etc. La distance est généralement mesurée à partir de la tête de la figurine de commandant, une solution pratique pour que l'on puisse monter la figurine sur une base quelconque sans que sa forme procure un avantage.

Ennemi rapproché : Si une unité ennemie se trouve dans les 12" de l'unité qui doit recevoir un ordre, alors vous devez diminuer de 1 le Niveau de Commandement du commandant. Quand l'ennemi se situe aussi près, les troupes sont moins attentives aux ordres et ont plus tendance à agir instinctivement, comme décrit plus loin. Si le commandant donne un ordre à plusieurs unités, on déduit 1 de son Niveau de Commandement si

une unité ennemie se trouve dans les 12" de l'une d'entre elles (en d'autres mots, la pénalité est toujours égale à 1).

Colonne d'attaque : Une unité en colonne d'attaque ajoute +1 au Niveau de Commandement de son commandant. Si le commandant donne un ordre à plusieurs unités en même temps, le bonus s'applique si toutes les unités sont dans l'une des formations suivantes : colonne d'attaque, colonne de marche ou artillerie attelée - sinon, aucun bonus n'est appliqué. Colonne de marche / artillerie attelée

Colonne de marche ou une artillerie attelée. Comme pour la colonne d'attaque, une unité en colonne de marche ou une artillerie attelée ajoute +1 au Niveau de Commandement de son commandant. Si l'unité se déplace sur une route ou un sentier, le bonus est de +2. Si le commandant délivre un ordre de brigade, ce bonus est appliqué uniquement si toutes les unités concernées sont en colonne de marche ou attelée (s'il s'agit d'artillerie).

Tableau des modificateurs de commandement

Vous pouvez trouver ci-dessous un tableau récapitulatif résumant tous les modificateurs de commandement. Bien entendu, les joueurs désirant ajouter un niveau supérieur de détails sont libres d'y ajouter les modificateurs correspondants à leurs choix.

Modificateur de Commandement

- 1 Par 12" entre le commandant et l'unité
- 1 Si un ennemi est à moins de 12" de l'unité.
- +1 Colonne d'attaque
- +1 Marche en colonne ou Artillerie attelée hors des routes
- +2 Marche en colonne ou Artillerie attelée sur des routes



Un engagement durant la guerre d'Indépendance Américaine. En avant pour la Liberté !

Point de vue féminin sur les "rusés" Afghans

En 1841 au cours de la première guerre d'Afghanistan, Lady Sale ; femme d'un commandant Britannique, avait ceci à dire de ses ennemis :

"J'entends souvent les Afghans traités de lâches, ils sont bien, d'allure virile et je ne peux que supposer qu'il soit dans l'idée britannique et chez tout peuple civilisé que l'assassinat soit un acte lâche. Les Afghans n'ont en effet jamais scrupule à utiliser leurs longs couteaux à cet effet ; et que donc par conséquence ils sont lâches ; mais ils ne montrent pas de lâcheté à se tenir debout comme ils le font contre les canons sans en utiliser eux-mêmes, et en escaladant et en prenant les forts que nous ne sommes pas capables de leur reprendre ! Et pour notre profonde humiliation, nous avons trouvé qu'en plus d'être composées de fidèles et dévoués membres de clans, les troupes qui avaient chassé la bannière britannique du champ de bataille était principalement constituée de commerçants et d'artisans de Kaboul".



Les Bourdes

Si un commandant obtient un double 6 quand il délivre un ordre, le résultat est une bourde ! Une bourde veut dire que l'ordre n'est pas exécuté - mais cela signifie aussi qu'il peut avoir été mal compris, ou exécuté de manière surprenante ou dramatique.

Les joueurs sont libres d'utiliser ou non la règle des bourdes - nous ne désirons pas l'imposer s'ils ne le souhaitent pas ! Les joueurs expérimentés, déterminés ou particulièrement sanguins préféreront peut-être adapter cette règle pour qu'elle soit plus conforme à leur style de jeu ou à une période historique spécifique. Pour que cette règle donne satisfaction, il est nécessaire de faire preuve de jugement - dans la pratique, il est impossible de prévoir toutes les réactions, suivant les circonstances, qu'une unité peut avoir. Pour cette raison, il est préférable que les joueurs débutants, émotifs ou très nerveux utilisent cette règle et interprètent un double 6 comme un simple échec. Vous voilà prévenu, alors respirez un grand coup, lancez un dé et consultez le Tableau des Bourdes.

Si un général fait une bourde, on résout la situation comme pour tous les autres commandants, mais il y a d'autres conséquences. En effet, plus aucun autre ordre ne peut être délivré par le camp durant le reste du tour - et tous les commandants qui n'ont pas encore délivré leurs ordres ne peuvent plus le faire. Tous les autres ordres sont mis en échec par la bourde du malheureux général. C'est pour cela qu'il est préférable d'activer le général en dernier, une fois que tous les commandants ont délivré leurs ordres.

Il arrive souvent qu'une unité soit entraînée à quitter la table de jeu lorsque se produit une bourde. Se reporter à la section « Troupes quittant la table » à la page 32.

Tableau de bourde

- 1 **Retraite Rapide** : l'unité va tenter de s'éloigner de deux mouvements de l'unité ennemie visible la plus proche. Elle ne peut pas charger un autre ennemi qui se retrouverait sur sa route - et doit tout faire pour tenter de l'éviter. Si aucun ennemi n'est visible, elle doit effectuer deux mouvements vers son bord de table par la route la plus appropriée. S'il s'agit d'un ordre de brigade, toutes les unités concernées doivent agir de même.
- 2 **Retraite** : l'unité va tenter de s'éloigner d'un mouvement de l'unité ennemie visible la plus proche. Elle ne peut pas charger un autre ennemi qui se retrouverait sur sa route - et doit tout faire pour tenter de l'éviter. Si aucun ennemi n'est visible, elle doit effectuer un mouvement vers son bord de table par la route la plus appropriée. S'il s'agit d'un ordre de brigade, toutes les unités concernées doivent agir de même.
- 3 **Mouvement à Gauche** : L'unité va tenter d'atteindre une position située sur sa gauche - en faisant un mouvement complet vers son côté gauche. Si un ennemi se trouve sur la trajectoire, l'unité peut charger si le joueur le souhaite. S'il s'agit d'un ordre de brigade, toutes les unités concernées doivent agir de même.
- 4 **Mouvement à Droite** : L'unité va tenter d'atteindre une position située sur sa droite - en faisant un mouvement complet vers son côté droit. Si un ennemi se trouve sur la trajectoire, l'unité peut charger si le joueur le souhaite. S'il s'agit d'un ordre de brigade, toutes les unités concernées doivent agir de même.
- 5 **Avance** : l'unité va tenter de faire un mouvement complet vers l'avant - en faisant un mouvement devant son front, aussi loin qu'elle le peut. Si une unité ennemie se trouve sur la trajectoire, l'unité peut charger si le joueur le souhaite. S'il s'agit d'un ordre de brigade, toutes les unités concernées doivent agir de même.
- 6 **Chargez !** L'unité va tenter de charger l'unité visible la plus proche. Pour déterminer le mouvement de charge de l'unité, on lance un dé :

- 1-2: un mouvement
- 3-4: deux mouvements
- 5-6: trois mouvements

Si l'unité ne voit aucun ennemi, alors elle effectue juste une avance de un, deux ou trois mouvements suivant le résultat du dé. S'il s'agit d'un ordre de brigade, on lance un dé pour déterminer la valeur du mouvement et on déplace chaque unité comme décrit plus haut.



Ordres d'Initiative

Jusqu'ici, nous n'avons parlé que des ordres délivrés par les commandants. La règle des ordres d'initiative permet à une unité de se déplacer sans avoir reçu d'ordre de son commandant. L'initiative représente les décisions prises par les officiers de l'unité quand elle se retrouve proche de l'ennemi. Les unités qui se déplacent de cette manière ne peuvent pas recevoir un ordre de leur commandant dans le tour - les deux actions sont incompatibles.

Les unités utilisant l'initiative doivent le faire avant que les commandants commencent à délivrer leurs ordres. Aussi, durant la phase de commandement du tour, un joueur commence toujours à activer les unités qu'il veut déplacer par initiative. Tous les mouvements d'initiative doivent être effectués avant que les commandants commencent à délivrer leurs ordres. Il est très important de mémoriser cela. Ne pas procéder ainsi entraîne beaucoup de problèmes et peut conduire à des réactions explosives qu'il vaut mieux taire.

Une unité peut utiliser l'initiative si elle se trouve dans les 12° d'une unité ennemie au début de la phase de Commandement du joueur actif. Une unité utilisant l'initiative peut se déplacer de cette manière jusqu'à ce qu'elle ait reçu un ordre. Dans la plupart des cas, une unité peut se déplacer de la manière souhaitée par le joueur, mais l'unité n'a droit qu'à un seul mouvement. Ne vous préoccupez pas de savoir si l'unité peut, théoriquement, voir l'unité qui se trouve dans ses 12° - on considère le fait que si l'unité a un ennemi dans ses 12°, elle a le droit d'utiliser l'initiative.

On considère une unité qui utilise son initiative de la même manière que si elle avait reçu un ordre. Elle peut charger ou changer de formation si le joueur le désire. Notez que ces unités ne doivent pas user de leur initiative juste parce qu'elles le peuvent - au contraire, elles peuvent recevoir des ordres de leur commandant ou utiliser leur initiative, comme le joueur le souhaite. Gardez à l'esprit qu'une unité qui utilise son initiative est limitée à un seul mouvement. Parfois il est préférable de laisser de côté l'initiative et de donner un ordre à une unité pour qu'elle puisse bénéficier de deux, voire trois, mouvements.

Mouvements Gratuits

Comme précisé dans la précédente section, un ordre d'initiative est en fait un "mouvement gratuit" car l'unité a toujours droit à un mouvement. Cette section décrit les autres types de mouvement gratuit qui suivent l'échec d'un ordre. Ces mouvements gratuits sont des exceptions à la règle qui dit qu'une unité ne peut pas bouger s'il y a échec dans la transmission d'un ordre.

Une unité en *colonne de marche*, une *infanterie en carré*, une *pièce d'artillerie attelée* peuvent toujours se déplacer même si la déclaration d'ordre est un échec - le mouvement doit être en accord avec l'ordre donné. Bien que l'infanterie en carré bénéficie de ce mouvement gratuit, ses possibilités sont extrêmement réduites, comme précisé dans la section Règles Avancées - notez bien que le carré n'est pas la formation idéale pour se déplacer sur un champ de bataille (voir page 74).

Parfois, plusieurs unités sont impliquées par le même ordre, certaines sont en colonnes de marche, en carré ou attelées alors que d'autres ont adopté des formations différentes. Sont concernées par le mouvement gratuit uniquement les unités qui sont autorisées à le faire - les autres ne bougent pas.

Si un ordre est une Bourde, alors tous les mouvements gratuits sont interdits. Et on détermine les conséquences de la Bourde de la manière habituelle (voir la règle sur les Bourdes).

L'ordre "Suivez-moi !"

En de nombreuses occasions, cet ordre peut se révéler très utile. Sa vraie valeur devient évidente au cœur de la bataille, aussi les joueurs les plus pressés peuvent sauter cette section s'ils lisent ce livre pour la première fois. Le principe de cet ordre est que le commandant oublie la procédure habituelle de communiquer des ordres pour galoper au-devant de ses troupes en hurlant « Suivez moi, mes enfants ! », afin de les amener dans la direction de son choix.

Un commandant peut tenter de donner un ordre "Suivez moi !" à toute unité de sa propre brigade se trouvant dans ses 12°. Dans le cas d'un général, il peut donner un ordre "Suivez moi !" à toute unité de son armée se trouvant dans ses 12°. Les commandants ne peuvent donner un ordre "Suivez-moi" qu'à une seule unité - et non pas un groupe d'unités. Le joueur désigne tout simplement le commandant, l'unité et déclare "Suivez moi !"

Quand un commandant donne un ordre "Suivez moi !", il ne peut plus donner d'autres ordres dans le tour, qu'il soit réussi ou non. L'ordre "Suivez moi !" est toujours le dernier ordre qui est délivré par un commandant dans le tour.

Un ordre "Suivez moi !" suit la procédure de test habituelle, il faut donc effectuer un lancer de dés pour déterminer s'il est réussi ou non.

Si le test est raté, alors l'unité ne bouge pas, et le commandant ne peut plus se déplacer ce tour, car il n'a pas réussi à rejoindre les troupes qu'il voulait diriger. Peut-être a-t-il changé d'avis, peut-être qu'il a été distrait par un message important ou par le comportement de ses adjudants... Nous ne le saurons jamais.

Si le test est réussi, le commandant peut rejoindre l'unité et celle-ci - entraînée par l'enthousiasme de son chef - est autorisée à effectuer jusqu'à trois mouvements, de la façon que le joueur le souhaite. Il n'est pas nécessaire que le joueur déclare ses intentions avant de se déplacer, et l'unité est libre de charger ou de changer de formation, si le joueur le désire. Le commandant ne peut plus jouer ce tour - il reste avec l'unité qu'il a rejoint jusqu'à ce qu'il puisse bouger au tour suivant.

Notez que, comme nous l'avons déjà dit, certaines unités bénéficient d'un mouvement gratuit - elles peuvent bouger même si la déclaration d'ordre est ratée. Cependant, si on envoie un ordre "Suivez moi !" à l'une de ces unités et que le test est raté, elle perd son mouvement gratuit car elle se retrouve carrément sans ordre - souvenez-vous de ça !



Un aide de camp français fonce à travers la ville pour apporter des nouvelles des avant-postes

L'ordre "Ralliement !"

Voici une autre règle très utile - dont l'importance va apparaître évidente dès que vous aurez joué quelques parties. Un ordre "Ralliement" réussi permet à une unité de supprimer des marqueurs de pertes et de retrouver son « esprit combattif ». L'ordre "Ralliement !" fonctionne de la même manière qu'un ordre "Suivez moi !"

Un commandant peut tenter de donner un ordre "Ralliement" à toute unité de sa brigade se trouvant dans ses 12" et ayant subi au moins deux marqueurs de pertes. Dans le cas d'un général, il peut donner un ordre "Ralliement" à toute unité de son armée qui se trouve dans ses 12" et ayant subi au moins de marqueurs de pertes. Un commandant ne peut donner d'ordre qu'à une seule unité - et non pas un groupe d'unités. Le joueur désigne simplement et commandant et l'unité concernée et déclare « Ralliez-vous à moi ! »

Une fois qu'un commandant a donné un ordre "Ralliement !", il ne peut plus donner d'autres ordres dans le tour, que cet ordre soit réussi ou non. L'ordre "Ralliement" est donc le dernier ordre qu'un commandant peut donner dans un tour.

Un ordre "Ralliement" est testé de la manière habituelle. On lance les dés pour déterminer si l'ordre est bien délivré et exécuté.

Si le résultat est un échec, alors l'unité et le commandant - qui s'est vu contrarié dans ses bonnes intentions (peut-être les conséquences intestinales du repas de la nuit dernière) - ne peuvent plus bouger dans le tour.

Si le résultat est une réussite, alors le commandant est déplacé pour rejoindre l'unité et un marqueur de perte est supprimé. Le commandant et l'unité ne peuvent plus bouger jusqu'à la fin du tour - le commandant reste donc avec l'unité au moins jusqu'à son prochain mouvement du tour suivant.

Un commandant peut passer plusieurs tours à donner des ordres "Ralliement" à la même unité, en enlevant à chaque fois un marqueur de pertes. Il n'est cependant pas possible de supprimer le dernier marqueur de pertes. Une unité qui n'a qu'un seul marqueur de pertes ne peut recevoir d'ordre "Ralliement !", et ne peut pas supprimer ce marqueur.

Notez que, comme nous l'avons déjà dit, certaines unités bénéficient d'un mouvement gratuit - elles peuvent bouger même si la déclaration d'ordre est ratée. Cependant, si on envoie un ordre "Ralliement !" à l'une de ces unités et que le test est raté, elle perd son mouvement gratuit car elle se retrouve carrément sans ordre - Gardez cela à l'esprit !

Changement de formation des unités irrégulières et minuscules.

Cette règle concerne uniquement les unités irrégulières et minuscules, et elles ne s'appliquent pas à toutes les armées. Les unités irrégulières combattent généralement d'une façon quelque peu différente des unités régulières et leurs capacités à se déplacer et changer de formation sont plus limitées.

Si une unité irrégulière ou minuscule en colonne de route quitte une route ou un sentier, elle doit se reformer dans sa formation par défaut en utilisant le mouvement suivant. Cela peut être en ordre dispersé ou en horde pour une unité irrégulière ou en ordre dispersé s'il s'agit d'une unité minuscule. L'unité doit effectuer cette manœuvre sans tenir compte de l'ordre reçu. On peut désigner ça sous le nom de mouvement compulsif. Il est donc utile de se rappeler de ça lorsque l'on délivre les ordres !

Notez qu'une horde est autorisée à passer en ordre dispersé quand la seule solution est de pénétrer dans un type particulier de terrain (un bois, par exemple). C'est la seule possibilité pour qu'une horde se retrouve déployé en tirailleurs. Si l'unité quitte ce terrain, elle doit utiliser son prochain mouvement pour passer en formation horde.



Bonnet à poils de grenadier britannique type 1768 (Collection Perry)

Guilford Courthouse, 1781

Un récit classique du Sgt Lamby du "Royal Welsh Fusilier" pendant la rébellion dans les colonies :

« Quand nous arrivâmes à 40 yards des lignes ennemies, nous nous aperçûmes que toutes leurs forces présentaient les armes... reposant sur une palissade de rondins, la position commune en Amérique. Visant par là avec la plus grande des précisions, à ce moment de calme général, chaque camp surveillait l'autre avec la plus grande appréhension, rien ne vint troubler ce moment décisif jusqu'à ce que le colonel Webster ne s'avance au-devant du 23^e régiment et ne crie de son habituelle voix autoritaire " Allons, mes braves fusiliers " cette phrase agit alors comme une inspiration divine, ils se précipitèrent au milieu du feu de l'ennemi, terrible furent les ravages des deux côtés. »

Il y a plusieurs facteurs qui font que l'on gagnait une bataille à l'âge de la poudre noire, le moral, la fermeté, l'expérience, l'armement, la discipline ; l'inspiration, l'entraînement pouvait être des clés, mais pas toujours les facteurs décisifs. Comme on le voit parfois dans l'histoire, le sens commun ou la foi dans sa propre unité, ou l'optimisme aveugle de gagner se reflètent aussi dans une partie de Black Powder.

Troupes quittant la table

À la suite d'une bourde, ou d'un test de panique qui l'a obligé à se replier, une unité peut être amenée à quitter la table de jeu. Il est également possible qu'un joueur donne à une unité un ordre qui lui fasse quitter la table (même si cela est difficile à imaginer qu'il l'a fait exprès). Dans ce cas, on applique la règle suivante.

Une unité qui quitte le champ de bataille est enlevée de la table à partir du moment où toutes n'importe quelle figurine la composant (ou base) a franchi le bord de table - en fait, elle pourrait tomber de la table.

Une unité qui quitte la table ne peut plus revenir si elle est "Secouée" comme décrit dans les règles de tir et de combat. Une unité devient Secouée quand elle a reçu un nombre critique de pertes. Ces unités quittent définitivement la bataille si elles sortent de la table.

Une unité non Secouée peut potentiellement revenir sur le champ de bataille dans un tour prochain. Elle doit rentrer au même point de la table que celui où elle est sortie, et doit recevoir un ordre spécifique pour ce faire. Si plusieurs unités sont sorties de la table ensemble, un ordre de brigade peut les faire revenir en même temps.

Un commandant qui donne un ordre à une unité pour la faire revenir sur le champ de bataille doit mesurer la distance qui le sépare du point où l'unité est sortie. Par exemple, si une unité a quitté la table à 26", alors la pénalité sera de -2, comme si le commandant voulait donner un ordre à une unité se trouvant à 26".

Une unité qui revient sur la table doit le faire par le point où elle en est sortie, ou le point le plus proche possible si cela est matériellement impossible, dans la formation que le joueur désire. Cette entrée conclut les mouvements de l'unité pour ce tour ; elle ne peut recevoir d'autres ordres que si elle se trouve impliquée dans un combat, comme les autres unités.

Déplacement des unités

Comme nous l'avons dit, une unité recevant un ordre peut potentiellement effectuer jusqu'à trois mouvements dans le même tour. La distance que cette unité peut parcourir durant ce tour varie, donc, en fonction du nombre de mouvements. Aussi, une unité d'infanterie ayant une capacité de mouvement de 12" peut parcourir jusqu'à 36" au total si cela entre en concordance avec l'ordre reçu.

Le tableau ci-dessous récapitule les capacités de mouvement des unités, en pouces. C'est très simple. Les piétons et les chariots bougent de 12" par mouvement. Les montés bougent de 18" par mouvement. L'artillerie à la bricole ou à la prolonge bouge de 6", lorsque cela est permis, ou de 12" quand il s'agit de très petits canons de bataillon. Comme nous l'avons déjà précisé, ces distances sont assez grandes mais elles ont été étudiées pour épouser les grands formats de tables des auteurs, avec des armées déployées à environ 1m80 l'une de l'autre. Les joueurs disposant de moins de place pourraient vouloir diminuer ces capacités de mouvement, dans ce cas, il convient de diminuer les distances de tir dans les mêmes proportions.

Tableau de mouvement des unités

Artillerie bricole ou prolongé	6"
Infanterie, Artillerie à pied attelée, chariots, Canons de bataillon bricole ou prolonge	12"
Cavalerie, Artillerie à cheval attelée	18

Quand une unité se déplace, les figurines ou les bases sont libres de bouger dans toutes les directions et orientations, aussi longtemps que l'unité conserve la même formation et qu'aucune figurine ou base (sauf exceptions expliquées plus loin) ne dépasse la distance autorisée. Cela comprend des

pivots, des changements d'orientation de front, des mouvements latéraux sur la gauche ou la droite, des avances et des reculs, et tout autre mouvement souhaité par le joueur. Cette règle souple et libre est très différente de la plupart des autres règles de jeu d'Histoire et peut entraîner certains joueurs à y voir des non-sens. Il n'y a pas de non-sens, c'est juste un moyen de rendre les mouvements plus fluides.

Proximité de l'ennemi

Notre approche «non-sensée» a cependant une limite - quand le mouvement est affecté par la proximité de l'ennemi. C'est une règle logique et évidente que les joueurs appliqueront instinctivement, mais il faut bien l'expliquer ici avant que l'on aille plus loin.

Une fois que l'ennemi est dans leurs 12", les capacités des unités à accomplir des manœuvres, même les plus simples, sont considérées comme affaiblies – quand elles sont près de l'ennemi, les unités ne peuvent qu'avancer ou reculer. En pratique, les unités n'ont pas le droit de glisser latéralement devant l'ennemi. Nous appelons cela *la règle des 12"* ou *la règle de proximité*.

Toute unité située dans les 12" d'une unité ennemie doit effectuer ses mouvements sur son front ou son arrière. Si vous ne vous souvenez plus des définitions des côtés : front, flanc et arrière, veuillez vous reporter en page 19.

Interpénétration des unités

Les unités d'un même camp peuvent se traverser au cours de leurs mouvements mais elles ne peuvent pas finir leur déplacement interpénétrées avec une autre unité. Si une unité ne peut pas complètement traverser une unité lors de son interpénétration, alors le mouvement n'est pas autorisé. Notez que pour ce cas, un mouvement peut être composé d'un, deux ou trois mouvements de distance.

Notez que l'interpénétration représente parfois des unités en mouvement qui se traversent simultanément, mais, dans la pratique, il est dans les usages de bouger une unité après l'autre. Nous avons bien conscience que dans la réalité les deux unités manœuvrent simultanément, les unités marchent et s'orientent de concert avec une précision toute militaire. Ces choses sont impossibles à reconstituer dans un jeu à figurines mais seuls les joueurs les plus insensibles seront incapables d'imaginer le bruit des bottes, le martèlement des sabots et les hurlements des officiers quand ils déplaceront leurs figurines sur le champ de bataille.

Changement de formation

Comme nous l'avons vu, une unité peut passer d'une formation à une autre. Si un joueur désire qu'une de ses unités adopte une autre formation, il doit le déclarer. Par exemple, « le colonel McBlaggart va ordonner au 4th Foot de sortir du couvert des bois, pour se former en ligne, et avancer bravement vers les Français ! »

Comme décrit plus haut, une unité change de formation en se réorganisant autour du centre de son front (cela sera le meneur si l'unité en dispose). Cette figurine ou cette base peut se réorienter vers n'importe quelle direction, et l'unité est

organisée dans sa nouvelle formation autour d'elle. Voir la section règle sur les Formations.

Pour continuer avec notre exemple, les dés sont lancés et le réputé colonel McBlaggart obtient trois mouvements - Hourrah! Le 4th Foot, qui était déjà formé en tirailleurs à l'orée de la forêt, fait un premier mouvement en terrain clair, dépense son second mouvement pour changer de formation, et utilise son troisième mouvement pour avancer vers l'ennemi. Une fois ce troisième mouvement effectué, le régiment se trouve à une distance suffisante pour pouvoir faire feu sur ce vil ennemi. McBlaggart tortille alors sa fine moustache de satisfaction, salue son homologue d'un clin d'œil et félicite ses troupes pour leur empressement.

Mouvement de l'artillerie à cheval

Pour que des pièces d'artillerie puissent être déplacées d'une autre manière que par la sueur de leurs servants, on doit leur ajouter un attelage de chevaux. Cet équipement fait partie de l'unité et doit être déployé dans les 3", devant ou derrière, des servants quand le canon est en position. Cependant, si vous trouvez cela plus pratique, vous pouvez retirer l'élément d'attelage de la table durant tout le temps où le canon est en position et le remettre quand vous avez besoin de déplacer le canon. C'est surtout pratique quand le champ de bataille est très encombré.

L'artillerie à cheval peut être attelée ou dételée au début ou à la fin d'un mouvement sans pénalité, et elle peut atteler au début du mouvement et dételé à la fin du mouvement si le joueur le désire. Par exemple, un mouvement unique permet à un canon d'atteler, de se déplacer sur une nouvelle position, et de dételé pour être prêt à tirer. Cette capacité à se déplacer et tirer dans le même mouvement rend l'artillerie à cheval extrêmement mobile.

L'artillerie à pied dépense un mouvement pour atteler ou dételé. Par exemple, une artillerie à pied qui est déjà attelée peut dételé et être prête à tirer dans le même mouvement. Si une artillerie attelée obtient deux mouvements, elle peut se déplacer dans le premier mouvement et dépenser son deuxième mouvement pour dételé.

L'artillerie de siège utilise deux mouvements complets pour atteler ou dételé. Ces mouvements peuvent être séparés, si nécessaire, sur plusieurs tours. Un canon de siège ne peut tirer quand il est en train d'atteler ou de dételé.



Travaux de siège. La Guerre de Succession d'Espagne s'est graduellement transformée en guerre de sièges.

Artillerie déplacée à la bricole

Toutes les pièces d'artillerie, à part les plus lourdes et les canons de siège, peuvent être déplacées par les servants si on leur en donne l'ordre. Si l'ordre est réussi, cela permet à l'artillerie de se déplacer d'un seul mouvement, sans tenir compte de la hauteur du succès, c'est-à-dire de 6" pour la plupart d'entre elle et de 12" pour les très petits canons de bataillon. Une artillerie déplacée à la bricole ne peut jamais avoir plus d'un mouvement dans une phase de Commandement.

Comme les servants sont capables de déplacer un canon sur une courte distance, ils peuvent aussi, bien entendu, orienter leur pièce vers la direction de leur choix.

Unité sans formation

Une unité qui est formée en ligne sans que celle-ci soit vraiment rectiligne - par exemple, pour se conformer à l'angle d'un mur - doit dépenser un mouvement pour se conformer à cette formation avant de pouvoir se déplacer. Une ligne valable peut être plus ou moins rectiligne, ou légèrement courbée si la situation l'exige, mais parfois la nature du terrain rend cela impossible. Dans ce cas, la ligne peut épouser la forme de l'obstacle pour le contourner, mais il lui faudra dépenser un mouvement complet avant de pouvoir se déplacer.

En théorie, le même principe s'applique aux autres formations, mais ces situations se produisent plus rarement quand les unités sont en colonne et jamais quand elles sont en ordre dispersé.

Déplacement des commandants

Chaque commandant de l'armée est autorisé à se déplacer après qu'il ait fini de donner ses ordres et avant que le commandant suivant ne commence à donner les siens. Un commandant n'a pas besoin d'avoir donné des ordres pour pouvoir bouger.

Un commandant qui a réussi un ordre "Suivez moi !" ou "Ralliement !", rejoint l'unité qui a reçu cet ordre. Comme ces ordres ne peuvent être donnés sur une distance supérieure à 12", les commandants n'ont généralement aucun problème

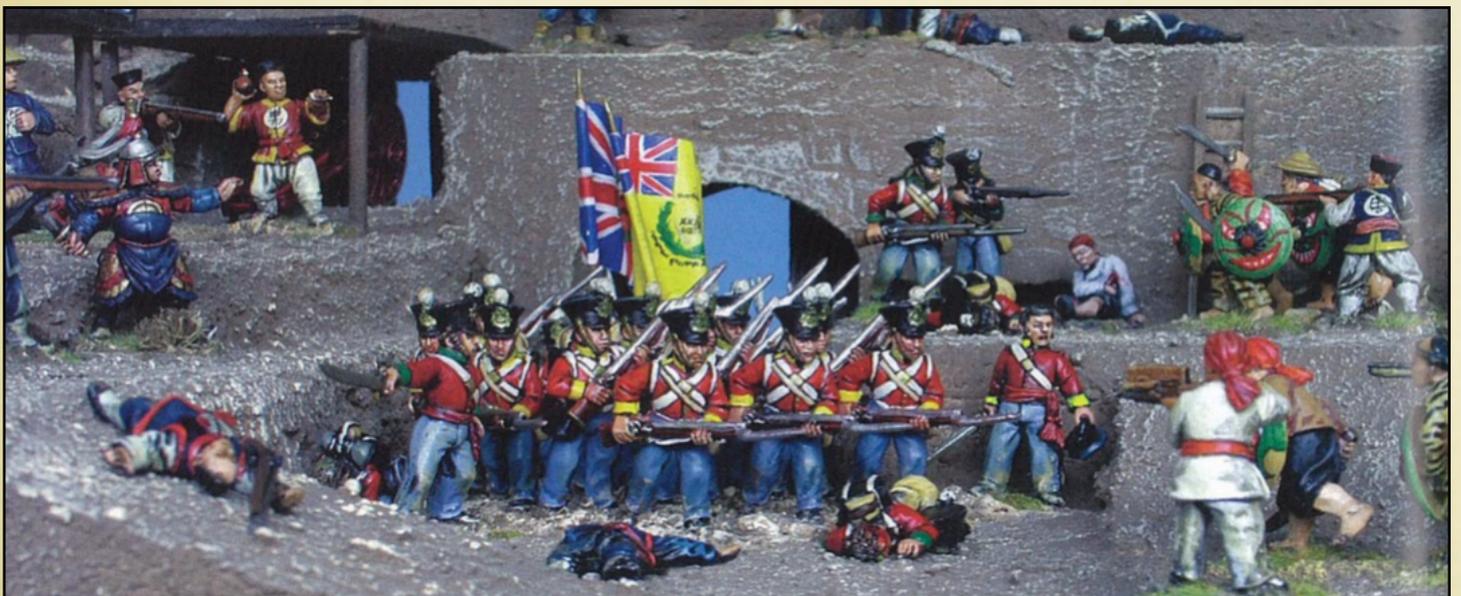
pour rejoindre l'unité ; cependant, pour éviter les problèmes et, en cas de doute, il est utile de vérifier que le commandant puisse rejoindre l'unité avant de déclarer un ordre de "Suivez moi !" ou "Ralliement !".

En plus des ordres "Suivez moi !" et "Ralliement !", un commandant peut rejoindre une unité tout simplement en allant au contact de celle-ci. Le joueur déplace le commandant jusqu'à ce qu'il touche l'unité et déclare que le commandant rejoint l'unité. Les commandants qui avaient déjà rejoint une unité ne se déplacent pas avec elles lors de la phase de Commandement du tour (la seule exception est l'ordre "Suivez moi !"). Cependant, les commandants qui ont rejoint une unité sont obligés de se déplacer avec elle dans les mouvements conséquents à un tir ou un combat. Par exemple, si l'unité est obligée de se replier après avoir subi un tir ennemi.

Les commandants ne sont pas traités de la même façon que les unités. Comme nous le verrons plus loin, les commandants sont ignorés pour la gestion des tirs, et dans la plupart des cas, sont même ignorés par les autres unités. Si une figurine de commandant se trouve sur la route d'unités appartenant à son camp, cette figurine peut être écartée par son propriétaire du côté à sa convenance, d'un plein mouvement si nécessaire. Si une figurine de commandant est obligée de bouger à cause d'un mouvement ennemi, alors elle doit rejoindre une unité amie immédiatement - s'il ne peut le faire, alors le commandant est considéré comme tué ou capturé et retiré du champ de bataille. Un commandant qui a déjà rejoint une unité amie ne tient pas compte de ce dernier point. S'il est contacté par une unité amie, comme l'on considère qu'il fait partie de l'unité qu'il a rejointe, il est simplement déplacé dans les rangs.

Mouvement d'un commandant

Commandant à pied	36"
Commandant monté	48"



Chine. Première Guerre de l'Opium. Ces vaillantes tuniques rouges sont prises dans une fusillade avec des troupes impériales.



L'infanterie Britannique se hâte de former le Carré alors qu'ils sont chargés par les cuirassiers français.



Des miliciens coloniaux se préparent à affronter l'infanterie régulière pour la première fois.

Pour compléter la règle sur les mouvements, nous allons aborder le sujet des terrains, et la façon dont ils affectent la vitesse des troupes et leur progression. C'est traité de manière évidente. Les troupes se déplaçant à travers les bois se déplacent plus lentement que des troupes se déplaçant en terrain clair. Les cours d'eau d'importance sont des obstacles qui doivent être traversés. Et ainsi de suite. Les règles qui suivent ont été pensées pour être pratiques et flexibles sans trop plonger dans la complexité. Si vous lisez ce livre de règles pour la première fois, vous pouvez sans problème sauter cette section - vous pourrez y revenir plus tard.

Les Bois

Les champs de bataille comprennent très souvent des zones boisées qui composent la topographie de la région, comme en Europe ou en Amérique du Nord. Sur la table de jeu, les zones boisées doivent être clairement délimitées - par exemple, en utilisant une ceinture d'arbres miniatures qui fait office de lisière. La zone délimitée par ce moyen est considérée comme boisée et, de la même manière que nos régiments sont représentés par une douzaine de figurines, on utilise quelques miniatures d'arbres pour représenter une épaisse forêt qui gêne à la fois la visibilité et les mouvements.

L'infanterie en ordre dispersé peut se déplacer dans les bois à demi-mouvement - chaque 1" de mouvement compte comme 2". Les autres troupes ne peuvent entrer dans les bois sauf en suivant des routes ou des pistes qui les traversent.

Par exemple, une unité de tirailleur qui a une capacité de mouvement de 12" se trouve à 4" à l'intérieur d'un bois. L'unité bouge de 4" pour atteindre l'orée du bois, et on considère qu'elle s'est déplacée de 8". Il y reste donc 4" pour continuer son déplacement en terrain clair.

Les terrains accidentés

Cette terminologie couvre les terrains rocailloux, boueux, sablonneux et les pentes qui peuvent être représentés de différentes manières.

L'infanterie et la cavalerie en ordre dispersé peuvent se déplacer sans pénalité dans les terrains accidentés - on considère alors le terrain accidenté comme un terrain clair.

Les autres formations d'infanterie et de cavalerie peuvent se déplacer dans les terrains accidentés à demi-mouvement - chaque 1" de mouvement compte comme 2". L'artillerie et les autres véhicules à roues, comme les chariots, ne peuvent traverser un terrain accidenté, sauf en suivant une route ou une piste.

Certains terrains peuvent être considérés comme «très accidentés»; dans ce cas, les troupes se déplacent au tiers-mouvement - chaque 1" parcouru compte comme 3" - ou «extrêmement accidenté» auquel cas les troupes se déplacent au quart-mouvement - 1" parcouru compte comme 4". Dans les cas les plus extrêmes, un terrain accidenté peut être considéré comme infranchissable par la cavalerie ou franchissable uniquement par des unités en ordre dispersé (comme pour les bois). Ces choix sont décidés lors de la mise en place du champ de bataille par les joueurs et dépendent du type de bataille représenté.

Les obstacles

Par obstacle, nous entendons toute barrière linéaire qui peut raisonnablement être considérée comme des éléments non insurmontables pouvant ralentir la progression des unités, comme les haies, les rivières, les clôtures, les ravines, les murs et les barricades. Les éléments de ce type peuvent être considérés comme de simples objets de décoration placés sur le



L'infanterie de Nassau est l'une des nombreuses troupes peu communes et colorée des guerres napoléoniennes.



Ici un bâtiment délimité par ses murs.

champ de bataille mais ils peuvent aussi faire partie de l'architecture du jeu, si vous le souhaitez. Il est, bien entendu, indispensable de clarifier cela avant que ne débute la partie, et de bien identifier les éléments qui agissent comme des obstacles et ceux qui ne sont que de simples ornements.

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui désire passer un obstacle doit dépenser 6" pour ce faire. S'il ne lui reste pas cette capacité de mouvement après s'être déplacé pour arriver sur l'obstacle, l'unité doit stopper devant lui sans tenter de le franchir.

Si une unité désire charger une unité qui se trouve derrière un obstacle, alors l'assaillant doit être à une distance qui lui laisserait un reliquat de 6" après avoir effectué son mouvement de charge. Si ce n'est pas le cas, l'unité ne peut pas charger - elle peut cependant se déplacer jusqu'à l'obstacle pour charger le tour suivant. Dans cette situation, il est usuel de laisser un petit espace entre l'assaillant et l'obstacle pour rappeler que le corps à corps n'est pas engagé.

L'artillerie ainsi que tous les véhicules à roues comme les chariots ne sont pas autorisés à franchir des obstacles autrement que par des portes, des gués, et autres voies d'accès.

Bien que nous ayons fixé cette pénalité à 6", vous êtes libre d'augmenter ou de diminuer cette valeur pour représenter la difficulté à franchir l'obstacle. Cela dépend vraiment de sa nature, qui est définie par les joueurs. Cette valeur de 6" est une référence de base sur laquelle s'appuyer.

Les bâtiments

Il est usuel de représenter les grandes fermes, les hameaux et même de plus grandes agglomérations comme les villages par une unique grande bâtisse ou un «bloc» de petits bâtiments disposés en rectangle et couvrant approximativement la même surface. La zone doit être suffisamment grande pour permettre à l'infanterie de s'y installer, avec une taille maximale fixée à 12" x 12". Cette taille peut cependant être augmentée si les joueurs veulent qu'il soit possible d'y placer des unités plus grandes. Dans ce cas, les plus grandes zones d'habitations peuvent être composées de plusieurs «blocs» aisément identifiables, ou de «double blocs» qui peuvent accueillir deux fois plus d'unités qu'un «bloc» simple.

Il est préférable de définir la taille des bâtiments avant le début de la partie, car il est probable qu'elles joueront un rôle vital dans la bataille. Les bords des bâtiments peuvent éventuellement être limités par des murs, des barricades ou autres barrières. Dans ce cas, ces éléments servent simplement à délimiter la zone de bâtiment et ne font pas offices d'obstacles.

Seule l'infanterie peut entrer ou prendre d'assaut un bâtiment, excepté l'artillerie, qui peut être considérée comme une composante défensive du bâtiment et qui doit y être installée lors de la mise en place de la partie. Une artillerie installée dans un bâtiment ne peut pas être déplacée. Un bâtiment ou un «bloc» simple peut contenir une unité d'infanterie ou une minuscule unité d'infanterie et un canon avec ses servants. On considère que les troupes prennent position tout autour du périmètre, dans

les maisons, dans les cours, pour défendre toute la zone. C'est pour cette raison que les unités placées dans les bâtiments n'adoptent pas de formation spécifique.

Pour entrer dans un bâtiment inoccupée, une unité doit atteindre le bord du «bloc» ou du bâtiment et dépenser 6" pour y pénétrer. S'il ne lui reste pas 6" de capacité de mouvement une fois qu'elle a atteint le «bloc» ou le bâtiment, l'unité ne peut pénétrer dans le bâtiment et doit attendre le tour suivant pour le faire. En supposant que l'unité dépense ces 6", elle entre dans le bâtiment et le joueur l'installe pour occuper les lieux. Il n'a pas besoin de se préoccuper de la disposition, il peut placer ses figurines/bases comme il le souhaite. S'il n'y a pas assez de place ou si le bâtiment n'a pas été conçu pour accueillir des figurines, le joueur peut même retirer de la table toutes les figurines / bases qui ne tiennent pas dans le bâtiment et signaler leur présence par quelques marqueurs. Notez que lorsqu'une unité entre dans un bâtiment, son mouvement est terminé. Elle ne peut pas entrer dans un bâtiment et en sortir dans le même tour.

Pour quitter un bâtiment, le joueur commence par déclarer que l'unité sort du bâtiment, puis mesure la distance à partir de n'importe quel point du bâtiment et y place sa figurine/base de meneur. Il organise ensuite l'unité autour du meneur dans la formation de son choix. Tout cela ne prend qu'un mouvement.

Une infanterie qui désire prendre d'assaut un bâtiment doit avoir encore 6" de mouvement disponible quand il atteint le bord du bâtiment. Sinon, il ne peut pas charger. C'est donc le même procédé que pour prendre d'assaut un obstacle. Pour la résolution des combats dans et autour un bâtiment, nous

abordons ce sujet dans la section Combat au corps à corps, page 77.

Terrain infranchissable

Afin le début de la partie, les joueurs peuvent s'accorder pour désigner comme infranchissables quelques éléments de terrain. Des exemples typiques de terrains infranchissables sont les ravins profonds, les eaux vives, les escarpements, etc. Certaines bâtiments peuvent également être considérées comme tels, dans ce cas, ils font office de décors et ne peuvent être utilisés pour y installer des troupes durant le jeu.

Les fleuves et les grandes étendues d'eau sont considérés comme des terrains infranchissables hormis par les ponts et les gués. Il est parfois nécessaire d'effectuer des opérations amphibies, comme par exemple faire traverser une étendue d'eau à des troupes embarquées, mais cela ne nous concerne pas pour le moment.

Agrémenter la table de jeu

Accessoirement, nous nous amusons beaucoup à ajouter de nombreux détails sur nos champs de bataille ; par exemple, des plantations, des arbres abattus, des cours de ferme, des petites hauteurs, des pistes sinueuses et quelques troupeaux d'animaux locaux boutant dans leurs pâturages, voire même leurs propriétaires, qui vaquent à leurs affaires au milieu des troupes en lignes de bataille. Toutes ces choses stimulent l'imagination. Il n'est bien entendu pas nécessaire d'utiliser tous ces éléments décoratifs pour influencer sur les mouvements des troupes. Cependant, nous ne considérons pas qu'il soit déraisonnable qu'un vieil arbre, des animaux de ferme ou des paysans trop curieux coûtent quelques pouces quand ils se trouvent au milieu de manœuvres militaires.



Les nuages bas donnent une impression étrange à cette rencontre des plus classiques entre les armées de Grande Bretagne et de France.



Chargez ! La cavalerie lourde constitue l'élite des armées des guerres napoléoniennes



La Guerre d'Indépendance Américaine tourne bien pour ces grenadiers britanniques



Les vacances d'été n'ont jamais été aussi glorieuses que durant l'apogée de l'Empire Britannique

Comme la règle Black Powder couvre une longue période historique, il est nécessaire de prévoir l'usage d'armes aussi diverses que des arcs et des flèches, des mousquets lisses et rayés et différents types d'artillerie. Heureusement pour nous, ces différences technologiques, bien que considérables, relèvent de l'ordre du détail plutôt que de l'ensemble. Un petit peu de réflexion pouvait facilement amener des solutions satisfaisantes.

Plutôt que de compliquer les choses en abordant tout en même temps, nous allons commencer par décrire les règles s'appliquant aux armes à feu de base et à l'artillerie. Nous aborderons les armes et les situations sortant de l'ordinaire dans la section des règles avancées (page 74).

Quelle est la Portée de Tir ?

Les troupes du 18^{ème} siècle armées de mousquets combattaient au feu à des distances relativement courtes, en général inférieures à 100 mètres. Vers le milieu du 19^{ème} siècle, avec l'introduction des mousquets rayés et l'amélioration de la qualité de la poudre, cette distance de feu s'agrandit. À la fin du 19^{ème} siècle, les armes pouvaient avoir une portée effective frôlant les mille mètres (le fusil Enfield, par exemple, avait une portée effective de 900 mètres). En dépit de cette augmentation de portée, il restait usuel de combattre au feu à une distance d'environ 100 mètres. Dans le cadre de notre jeu, le tir représente les combats à distance ayant lieu à une distance de plus de 20 mètres. Les tirs délivrés à une distance inférieure sont considérés comme faisant partie intégrante du combat au corps à corps.

Quand Effectuer un Tir ?

Les unités équipées d'armes de combat à distance peuvent tirer durant la Phase de Tir de leur tour de joueur. Les unités déjà engagées dans un combat au corps à corps ne peuvent pas tirer - elles sont trop occupées à lutter en mêlée avec l'ennemi.

Quelques unités qui sont chargées dans le tour du joueur ennemi sont autorisées à délivrer un tir défensif sur l'adversaire entrant dans le combat au corps à corps. Plus de détails dans la section sur le Tir de Contre-charge, page 51.

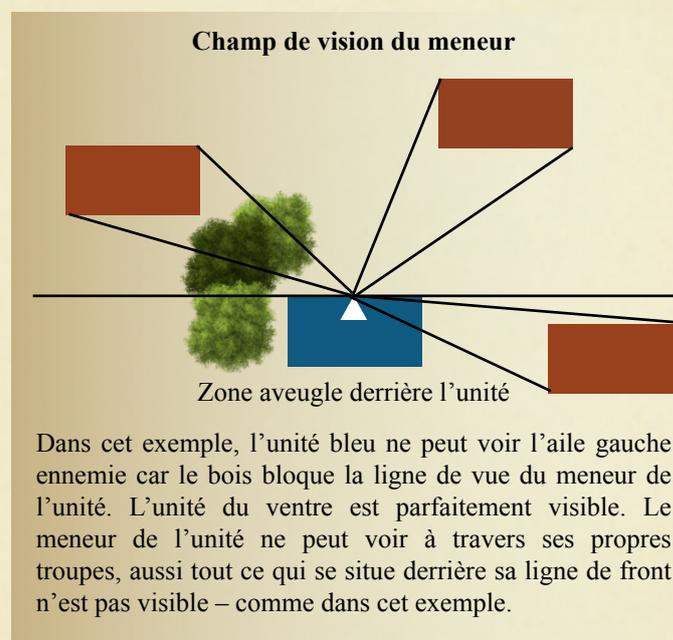
Visibilité

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de se pencher sur un concept aussi important que logique - à savoir, une unité ne peut tirer que sur ce qu'elle voit. Qu'entendons-nous par "Voit" ? Quand, après tout, nos combattants ne sont que des muets faits d'étain et de plomb et qu'ils n'ont aucun moyen de communication.

Dans le principe, quand nous parlons de ce qu'une unité peut "voir", cela signifie toute troupe qu'elle peut clairement identifier et qu'elle prendrait réellement en compte dans la vie réelle, et - dans le cadre du tir - que l'unité entière se voit bénéficier d'un champ de tir crédible. Ainsi, qu'un individu puisse voir un autre individu n'a pas matière d'importance. S'il y a un bois ou une colline entre les tireurs et ceux qu'ils veulent prendre pour cibles, alors le tir ne peut avoir lieu car la colline ou le bois sont dans le champ de tir et il est pour les tireurs impossible de bien identifier les cibles ou effectuer un tir efficace. Si une unité ennemie est masquée par la topographie,

par des bâtiments, ou par les formations d'autres unités, alors nous considérons qu'elle ne peut être «vue» dans les conditions précisées plus haut. Ces considérations demandent des fréquentes vérifications de la part des joueurs durant le déroulement de la partie, et ils devront apprendre à ne pas être trop sanguins à leur sujet. Faire preuve d'une aimable générosité sous le feu est une grande qualité et la marque d'un gentleman.

Pour des commodités de jeu, la capacité d'une unité de "voir" une autre unité est toujours vérifiée en traçant une ligne à partir du centre du front du tireur - par exemple, sa figurine de meneur. C'est une autre bonne raison de doter ses unités de figurines de meneur aisément identifiables. L'unité voit ce que son meneur voit, et si le meneur ne peut pas voir la cible, alors l'unité ne la voit pas non plus. Quand on détermine ces facteurs, il est conseillé de se placer le plus près possible de la table pour tenter de voir avec les «yeux» de la figurine (et, comme toujours, avec dignité et sobriété).



Dans cet exemple, l'unité bleue ne peut voir l'aile gauche ennemie car le bois bloque la ligne de vue du meneur de l'unité. L'unité du ventre est parfaitement visible. Le meneur de l'unité ne peut voir à travers ses propres troupes, aussi tout ce qui se situe derrière sa ligne de front n'est pas visible – comme dans cet exemple.

À ce stade, il convient de souligner que les figurines individuelles de commandants ne peuvent être prises pour cibles et qu'elles sont simplement ignorées quand vient le moment de déterminer ce qu'une unité peut voir et toutes les résolutions de tirs conséquentes. Considérez juste qu'ils ne sont pas là. Cela peut vous sembler un peu étrange, mais rappelez-vous que les figurines de commandants représentent un petit groupe mobile d'individus se baladant fièrement ici et là sur le champ de bataille. On peut même supposer sans risque qu'ils passent inaperçus au milieu du désordre créé par les traînards blessés, les fuyards, les infirmiers et autres groupes dont la participation au combat est confiée à votre imagination.

Notez que les unités d'artillerie ne sont pas autorisées à "voir" au-dessus des autres troupes même si certaines figurines/bases se trouvent sur une pente ou occupant des remparts surplombant d'autres troupes. Toute unité se trouvant entre le tireur et son ennemi bloque le champ de tir. Cela s'applique

même si l'unité intercalée est en ordre dispersé, donc éparpillée, avec des espaces entre les figurines/bases.

La Portée

Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulant les portées de tir maximales des principales utilisées durant la période par l'infanterie et la cavalerie. Une sélection de pièces d'artillerie y figure également, dans le but d'établir un comparatif.

Pistolets, Fusils & Armes de jets.....	6"
Arc, Flèches.....	12"
Carabines à âme lisse.....	12"
Mousquets à âme lisse.....	18"
Mousquetons à âme rayée.....	18"
Mousquets à âmes rayée.....	24"
Carabines à chargement par la culasse.....	24"
Fusils à chargement par la culasse.....	30"
Carabines à levier d'action.....	30"
Fusils à levier d'action.....	36"
Artillerie légère à âme lisse.....	36"
Artillerie à âmes lisse.....	48"

Notez que ces distances ont été fixées en fonction de plusieurs critères, notamment la taille de la table de jeu et les capacités de mouvement des troupes. Ces distances ne sont pas précisément les portées réelles, qui étaient beaucoup plus grandes - nous avons choisi ces portées car c'est celles qui nous semblent apporter les résultats les plus satisfaisants. Les

joueurs disposant d'aires de jeu plus limitées peuvent réduire ces portées mais, dans ce cas, ils doivent également réduire les capacités de déplacement dans la même proportion.

Nous avons inclus les fusils à mécanisme à verrou, à cartouches de métal, et les fusils à magasins bien que leur utilisation ne devienne possible qu'en toute fin de période. Et leur généralisation se produit à une date qui dépasse la période gérée par Black Powder. Le premier fusil à mécanisme à verrou utilisé par l'armée britannique fut le Lee-Metford qui entre en service en 1888. Cette arme à poudre noire fut remplacée en 1895 par le premier fusil à mécanisme à verrou utilisant la poudre B, le Lee-Enfield. D'autres nations introduisirent des armes similaires à poudre vers la décennie 1880, et c'est cette génération d'armes à mécanisme à verrou, à cartouche en métal, équipées de chargeurs qui entrent dans notre catégorie "arme à mécanisme à verrou". En réalité, de nombreux types d'armes utilisant le mécanisme à verrou ont été utilisés depuis l'invention en 1848 du fusil prussien Dreyse, mais nous considérons ces armes à un coup comme des simples "armes à chargement par la culasse (et ils sont généralement définis comme tels). Les joueurs qui voudraient marquer plus de différences entre ces différentes armes dans un contexte historique précis (le Dreyse contre le Chassepot, par exemple) sont invités à effectuer des ajustements personnels, plus proches de la réalité.

Fusil Lee Enfield pris aux Britanniques par les Boers (1899-1902) (Worcester & Sherwood Foresters Museum - collection Sherwood Foresters)

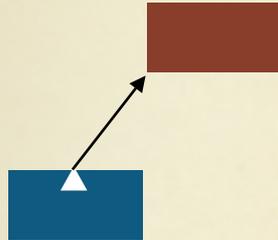


Ces fantassins prussiens furent considérés comme l'infanterie la plus disciplinée durant la Guerre de Sept Ans.

Mesure des Distances

La distance jusqu'à la cible est mesurée à partir de la figurine située au centre du front du tireur (en général le meneur jusqu'au point le plus proche de l'unité ciblée. Il n'est pas nécessaire que le reste de l'unité ciblée soit à portée de tir - la distance est toujours mesurée à partir du front de la base où est monté le meneur jusqu'à la figurine de l'unité ciblée qui est la plus proche. Si cette distance est inférieure ou égale à la portée de tir, alors l'unité entière peut faire feu sur la cible.

On mesure la distance entre la figurine du meneur de l'unité qui tire et la figurine de l'unité la plus proche - on mesure toujours une distance d'un bord de socle à l'autre.

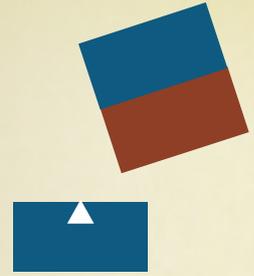


Choisir une Cible

De façon générale, une unité tire sur une seule cible à la fois. Une cible sera généralement une unité ennemie d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. Comme nous l'avons déjà indiqué, les figurines de commandant ne peuvent pas être prises pour cible et sont toujours ignorées pour ce qui est du tir. Cela ne veut pas dire qu'elles ne peuvent pas être blessées, simplement les risques encourus par les commandants seront discutés en détail par la suite.

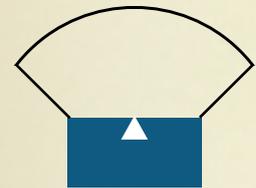
Les unités ennemies déjà engagées en corps à corps ne peuvent pas être prises pour cible. Nous partons du principe que ces troupes sont amalgamées à leurs opposants, de sorte qu'il est impossible pour un tireur de distinguer les amis des ennemis. Les ennemis au corps à corps sont donc toujours ignorés pour ce qui est de la sélection des cibles, si ce n'est qu'ils peuvent éventuellement masquer d'autres cibles potentielles comme indiqué ci-après.

Les unités du haut Bleu et Rouge combattent au corps à corps et sont considérées "entremêlées". L'unité Bleue du bas ne peut donc tirer sur l'unité rouge, même si cette dernière est visible.



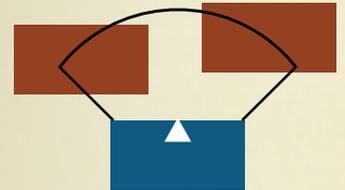
Une unité peut tirer uniquement à partir de son front. Cela est plus explicite en utilisant un diagramme, comme celui ci-dessous. Notez que si la distance est mesurée à partir du centre du front, la zone couverte par le tir d'une unité se présente comme suit, avec une portée nettement plus longue quand elle est mesurée à partir du centre du front de l'unité.

Une unité ne peut engager au feu que des ennemis se trouvant à portée et dans la zone de tir.



Une unité n'est pas totalement libre de tirer sur tout ennemi à portée de tir et dans sa zone de tir. Si plusieurs unités ennemies se situent à portée et dans la zone de tir du tireur, alors ce dernier doit tirer sur l'unité ennemie la plus proche. Si une ou plusieurs cibles se trouvent à la même distance, alors le joueur est libre de choisir la cible de son choix parmi eux.

Dans cet exemple, il y a deux cibles dans la zone de tir et à portée de tir - l'unité Bleue doit tirer sur l'unité rouge la plus proche.



En marche ! Paré au pire, Picton garde toutefois une main serrée sur son ombrelle. Tenez bon les gars !



Une redoute en Crimée. Les canons de marine en action contre les russkofs. Ce n'est pas une place pour une femme voyons !

Un loup dans les bois

La guerre de Sept ans est souvent jouée comme la vraie 1^{re} Guerre Mondiale. Le général britannique Wolfe resserrait l'étau sur les Français en assiégeant Québec, mais les Français possédaient des alliés puissants, comme la description du sergent Johnson des forces britanniques nous le montre...

« Aussitôt qu'ils ont une cible dans leurs viseurs, ils tirent et très souvent touchent mortellement leurs victimes – vu qu'ils ratent rarement et sont d'excellents tireurs – et, si tel est le cas, ils se précipitent aussitôt vers elles et avec leurs crosses de fusils leurs fracassent la tête jusqu'à en faire jaillir la cervelle. Si, lors d'une marche, ils découvrent des signes de résistance, ils s'approchent à couvert le plus possible d'une victime et là, d'un air dégagé et froid, ils jettent leur tomahawk, une arme qui ressemble à une de nos hachettes de camp ; la tête pas aussi grande mais avec un resserrement à l'arrière de la tête ; ressemblant à une serre de faucon ; et une poignée de lancer, mais pas aussi épaisse que nos haches de camp ; qu'ils jettent avec une grande précision sur une distance considérable et manquent rarement leurs jets.

Leur tomahawk n'a pas aussitôt quitté leurs mains que déjà ils se précipitent empoignant leur couteau de scalp, qui n'est souvent rien de plus qu'un couteau de cuisine affûté, et généralement s'approchent du mort et lui ouvrent souvent le ventre, prenant même parfois le cœur, mais pas toujours. Il arrive souvent que le temps ne leur permette pas de perpétrer cette partie barbare de leur inhumaine cruauté. Après cela, ils découpent une couronne autour de l'os du crâne et, tout en coupant d'un côté la peau avec le couteau, ils prennent les cheveux par poignées et avec une secousse arrachent le tout et le travail est fait ; sur ces faits ils poussent un cri de guerre à l'égard de leurs compagnons barbares, signifiant que le travail est accompli mais aussi comme signe de leur triomphe ! »

Des choses horribles bien effectivement, en particulier pour un fermier du Worcestershire ou un citoyen des rues de Londres. Mais les gens s'adaptent toujours et après quatre ans de combats dans les Amériques, Wolfe va devoir interdire à ses “ habits rouges civilisés la pratique inhumaine du scalp ” exceptés lorsque les ennemis seront des Indiens ou des Canadiens habillés comme des Indiens.”

Alors ceci est bien...

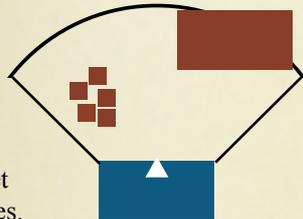
Black Powder

Bien que les troupes doivent normalement tirer sur l'unité ennemie visible qui est la plus proche de son front, il peut avoir des exceptions. Ces exceptions couvrent les situations dans lesquels l'unité ennemie n'apparaît pas comme une cible nette. Si l'unité ennemie la plus proche n'est pas une cible nette alors elle peut être ignorée au bénéfice de l'unité suivante qui apparaît comme une cible nette. Il est plus difficile de toucher une unité ennemie si elle n'est pas une cible nette - comme nous allons le voir bientôt.

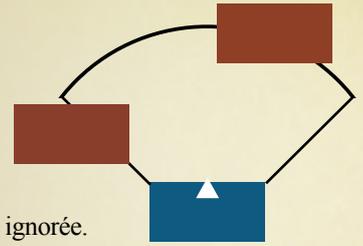
Les unités suivantes ne sont pas considérées comme des cibles nettes :

- Toutes les unités en ordre dispersées.
- Toutes les pièces d'artillerie dételées
- Les unités qui ne sont que partiellement sur le front de l'unité (voir plus bas).
- Les unités qui ne sont que partiellement visibles (voir plus bas).
- Les unités occupant un bâtiment ou situées derrière un couvert (voir plus bas).
- Les unités qui ne sont visibles que par un couloir étroit (voir plus bas).

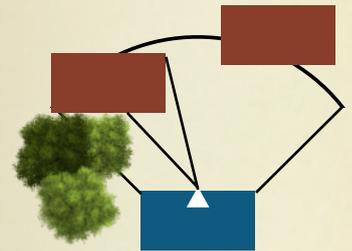
Ici, la cible la plus proche est une unité de tirailleurs. Ils peuvent donc ignorer au bénéfice de l'unité d'infanterie la plus proche. Les troupes en ordre dispersées ne forment pas une cible nette et peuvent être dans ce cas ignorées. Souvenez-vous que le meneur d'une unité ne peut voir à travers une unité en ordre dispersée - la cible doit être clairement visible comme dans cet exemple.



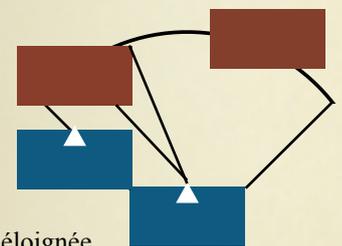
Dans cette situation, l'unité la plus proche est en partie en dehors du champ de tir. Si moins de la moitié d'une unité se trouve dans le champ de tir, elle ne forme pas une cible nette et peut donc être ignorée. L'unité la plus proche se trouvant entièrement dans le champ de tir, peut alors être prise pour cible, le fait qu'une partie de l'unité soit hors de portée n'a pas d'importance. La distance est toujours mesurée jusqu'au point le plus proche de l'unité ciblée.



Dans cet exemple, l'unité ennemie la plus proche est partiellement masquée par un bois. Si moins de la moitié de l'unité la plus proche est visible, alors elle ne forme pas une cible nette et peut être ignorée. Ici, l'unité derrière le bois n'est pas une cible nette et peut être ignorée au bénéfice de l'unité plus éloignée mais pleinement visible.



Dans cette situation, l'unité ennemie la plus proche est masquée par une unité amie et moins de la moitié est visible. La cible n'est donc pas une cible nette et peut être ignorée au bénéfice de l'unité ennemie qui est plus éloignée mais pleinement visible.

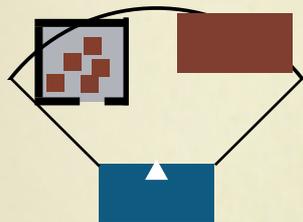


Quelle vision splendide ! Les grenadiers de la garde avec leurs bonnets à poil durant la Guerre de Crimée



Une mêlée de cavalerie. Les Français continuent de secouer l'Europe. Des cheveu-légers belges affrontent les cuirassiers français à Quatre-Bras.

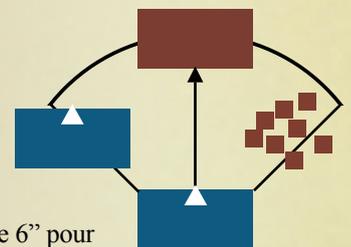
Ici, l'unité ennemie la plus proche a pris position dans une ferme - l'unité occupe les bâtiments et n'est plus considérée comme une cible nette. Dans ce cas, l'unité occupant la ferme peut être ignorée au bénéfice de l'unité ennemie qui est plus éloignée mais pleinement visible.



Parfois, une cible peut seulement être vue à travers un couloir passant entre des unités amies, des terrains, des unités en combat, ou des unités ennemies qui peuvent être délibérément ignorées. Il serait évidemment idiot d'accorder une pleine capacité de tir à une unité ayant 12" de front et voyant sont ennemi à travers un couloir d'1". Oui, mais comment tenir compte de cette situation ? Plutôt que compliquer les choses, la règle suivante vise à couvrir ce cas de la manière la plus souple. Un couloir de ce type doit être de 6" ou plus pour qu'une unité puisse tirer à travers, et il doit être de 3" ou plus pour une unité

d'artillerie. De plus, si la largeur de ce couloir n'est pas aussi large que le front de l'unité qui tire, alors la cible n'est pas une cible nette.

Dans cet exemple, l'unité Bleue peut voir sa cible préférée mais elle doit tirer dans un couloir formé par une unité amie et une unité de tirailleurs ennemie ignorée. Le couloir doit être au moins de 6" pour que l'unité puisse tirer. Si le couloir est moins large que la longueur du front de l'unité qui tire, alors la cible ne forme pas une cible nette. Notez que dans cet exemple, la cible la plus éloignée ne peut être choisie car elle n'est pas une cible nette et que l'unité de tirailleurs ne peut être ignorée que s'il y a dans le champ de tir une cible pleinement visible. Vous avez ici un exemple de l'utilisation des tirailleurs pour protéger les formations plus vulnérables qui avancent derrière eux.



Feu !

Pour déterminer les effets d'un tir, on doit effectuer un jet de dés. Le nombre de dés lancés est égal à la Capacité de Tir de l'unité modifiée par la taille de l'unité et sa formation, comme indiqué ci-dessous. Il est utile de se souvenir que la Capacité de Tir typique d'une unité est de 3, aussi l'unité doit jeter 3 dés quand elle est de taille standard - les petites unités lancent 2 dés et les grandes 4 dés.

Modificateur de taille d'unité

Capacité de tir

Modificateur de taille d'unité

- +1** **Unité imposante.** Le tireur est une unité imposante
- 1** **Unité modeste.** Le tireur est une unité modeste.
- 1 Dé** **Unité minuscule.** Les unités minuscules ne lancent qu'un dé – leur capacité de tir est toujours de 1.



Les unités en colonne de marche, en colonne d'attaque, en carré et occupant des bâtiments tirent moins efficacement. Leur capacité de tir est réduite comme indiqué ci-dessous. Ces formations ne sont pas idéales pour le combat au feu mais, parfois, les unités sont obligées de les adopter et font pour le mieux lors des tirs.

On lance le nombre approprié de dés. Tous les dés affichant un score de 4 ou plus infligent une touche sur la cible. Aussi, si 3 dés affichent 1, 5 et 6 = 2 touches ; 4, 5 et 6 = 3 touches ; 1, 3 et 3 = aucune touche.

Modificateur de Formation

Capacité de tir

Modificateur de Formation

- Aucune** **Colonne de marche.** Les unités en colonne de marche ne peuvent pas tirer du tout.
- 1 Dé** **Colonne d'attaque.** Les unités en colonne d'attaque tirent en lançant un dé.
- 1 Dé** **En ordre mixte.** Les unités en ordre mixte tirent en lançant un dé – voir règles sur les formations en ordres mixtes.
- 1/côté** **Carré.** Les unités en carré lancent un dé sur chacun de leurs cotés. Voir règle sur les carrés.
- 2/côté** **Bâtiments.** Les unités dans des bâtiments lancent deux dés sur chaque côté, à concurrence de leur capacité totale – voir règle sur les Bâtiments

De plus, si le dé affiche un 6, la cible devient automatiquement « en désordre ». Les règles sur le désordre sont décrites plus loin dans ce livre. Pour le moment, souvenez-vous simplement que les unités en désordre souffrent de pénalités quand elles se déplacent, tirent, combattent en mêlée et effectuent des Tests de Panique.

Dans certaines situations, il est plus aisé ou difficile d'effectuer une touche. Ces situations sont représentées en modifiant le jet de dés. Par exemple, si une unité est en désordre, elle souffrira d'une pénalité de -1 au lancer de dés, c'est-à-dire qu'elle obtiendra une touche sur les scores de 5 et 6.

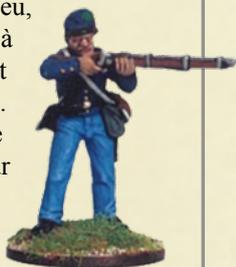


Et Ils disaient qu'une société en arme était une société saine ! Johnny Reb étrille les yankees.

Quelles que soient les conditions, un score de 6 correspond toujours à une touche et entraîne un désordre, et un score de 1 est toujours un échec. Ce ne sont rien d'autre que des touches automatiques et des tirs impossibles.

Modificateur pour Toucher

Jet de dés	Modificateur pour Toucher
-1	L'unité est Désordonnée/Secoué. Le tireur est soit désordonnée, soit secoué, soit les deux. Plus d'explications plus loin.
-1	L'unité est en ordre dispersée/de l'artillerie/n'est pas nette. On applique cette pénalité si l'ennemi n'apparaît pas comme une cible nette (voir plus haut). Souvenez-vous que cette pénalité s'applique à toutes les unités qui ne sont pas des cibles nettes comme les tirailleurs et toute l'artillerie dételée. On n'applique pas cette pénalité plus d'une fois - par exemple, une unité d'artillerie à demi-visible inflige une pénalité de -1, pas -2.
+1	Tir à Courte Portée/tir de Contre-Charge/tir de Tirailleur. Si les tireurs sont armés d'armes à feu ou d'artillerie et que la distance de la cible est de 6" ou moins alors on considère que les tirs s'effectuent à courte portée et qu'ils sont plus efficaces. Le tir de Contre-charge s'effectue comme à courte portée, comme expliqué plus loin. Si des tirailleurs sont armés avec des armes à feu, ils reçoivent le même bonus à n'importe quelle distance, et pas seulement à courte portée. Notez que l'on n'applique ce bonus qu'une seule fois, par exemple, une unité de tirailleur qui tire à courte portée a un bonus de +1, pas de +2.



Sauvegarde au Moral

Toute unité présente dans son profil une valeur de moral. Cette valeur mesure la capacité de l'unité à tenir bon face au feu de l'ennemi ou quand elle subit une attaque en mêlée. Le moral peut être perçu comme la détermination, le courage ou la discipline d'une unité. Pour la plupart des unités, cette valeur est égale à 4+, pour les unités les plus faibles à 5+, 6+, voire 0, alors que les meilleures troupes peuvent atteindre 3+ ou 2+. Si une unité a un Moral de 0, aucune sauvegarde ne lui est permise - ces unités sont extrêmement fragiles et sont sujettes à l'effondrement quand elles subissent le feu.

Pour effectuer une sauvegarde au moral, le joueur doit simplement jeter un dé pour chaque touche subie par son unité. Ainsi, si une unité a subi trois touches, le joueur doit lancer trois dés, et ainsi de suite. Si le score obtenu par le dé est égal ou supérieur à la valeur de Moral, alors la touche est déconsidérée ou "sauvegardée". Si le score obtenu est inférieur à la valeur de Moral, alors la touche est convertie en perte et un marqueur est placé près de l'unité - Voir Pertes à la page 48.

Par exemple, une unité a subi cinq touches sur les tirs et a une valeur de Moral de 4+. C'est un grand nombre de touches - avec une sinistre détermination, le joueur effectue sa sauvegarde et lance cinq dés. Les résultats sont 2, 2, 4, 5 et 6 - ce qui entraîne que trois touches sont sauvegardées et que l'unité subit deux pertes. Deux marqueurs de pertes sont ajoutés à côté de l'unité.

Si une unité bénéficie d'un couvert, ou si elle occupe des bâtiments ou des fortifications, elle sera à la fois protégée des tirs ennemi et donc, dans une certaine mesure, se trouvera enhardie. Les unités d'infanterie dans une formation défensive en carré sont aussi plus confiantes lors des combats, tandis que les unités en colonne d'attaque sont plus en mesure de résister aux dommages car leur formation de masse empêche les soldats de s'arrêter ou de fuir. Inversement, les unités en colonne de marche ne sont pas préparées pour combattre et peuvent paniquer ou fuir quand elles subissent des mousquéteries. Pour représenter cela, on applique les modificateurs suivants sur les dés de moral :

Modificateur de la Sauvegarde de Moral

- +1 **Colonne d'attaque.** Si une unité d'infanterie est en colonne d'attaque, elle ajoute +1 au résultat de chaque dé lancé contre tous les tirs d'armes légères. Cela ne s'applique pas contre les touches effectués par les tirs d'artillerie - un boulet de canon aurait même tendance à plus décourager des hommes serrés dans des denses colonnes d'attaque.
- +1 **Couvert.** Si une unité est dans les bois, derrière des haies, des murets, des barricades et autres protections semblables, elle ajoute +1 au résultat de chaque jet de dé.
- +2 **Bâtiment.** Si une unité occupe un bâtiment ou est abrité derrière des fortifications, elle ajoute +2 au résultat de chaque jet de dé.
- 2 **Colonne de marche.** Si une unité est prise pour cible alors qu'elle est en colonne de marche, elle peut rapidement paniquer, pour représenter cela on applique un modificateur de -2 au résultat de chaque jet de dé.



Quels que soient les modificateurs appliqués, un jet pur de 1 est toujours un échec et un 6 est toujours une réussite.

Si une unité n'est que partiellement à couvert, on détermine la proportion de l'unité qui se trouve à couvert par rapport au tireur. Si au moins la moitié de l'unité est à couvert, alors on applique le modificateur de +1 au jet de sauvegarde de moral. Si moins de la moitié de l'unité est à couvert, alors aucun bonus n'est en principe accordé. Un adversaire généreux pourrait cependant permettre à son ennemi d'appliquer ce bonus à la partie de l'unité qui se trouve à couvert, par exemple, le bonus pourrait être accordé à la moitié des touches si l'unité est partiellement à couvert. Un peu de courtoisie, même au milieu d'une bataille sanglante, entre parfaitement dans les traditions qui composaient l'Art de la guerre, même dans les reconstitutions en figurines.

Une guerre très sale

Un soldat rebelle a été vu approchant avec une démarche boiteuse en utilisant son fusil comme béquille. Le sergent Dunn a soulevé son fusil en disant « je vais l'abattre celui-là » mais, avant qu'il ne puisse tirer, son fusil a été frappé par le capitaine Rickards qui s'exclama : « vous n'oserez pas tirer sur un homme blessé », à cet instant le rebelle qui avançait releva son fusil et tira sur le capitaine Rickards qui mourut quelques instants après. Le rebelle lâche est tombé aussitôt sur la piste criblé de balles.

William P seville ; "Histoire du 1er regiment des volontaire du delaware ", Wilmington 1884; Longstreet house , Baltimore 1896 .

Clairement aucun joueur et gentilhomme de poudre noire ne sauraient jamais recourir à de telles tactiques ignobles !



Veste d'artilleur Américaine (Collection Perry)

Les Pertes

Les marqueurs de perte représentent aussi bien les morts et les blessés que d'autres facteurs qui affectent l'efficacité au combat, comme le manque de munitions, la fatigue et la perte de sang-froid. Bien que ces pertes ne soient théoriquement rien d'autre que des marqueurs indiquant les dommages subis par une unité, il est plus élégant d'utiliser des figurines de morts ou de blessés pour les représenter. Ces figurines sont bien plus agréables à l'œil que de simples jetons, bouts de carton ou autres éléments sans âme. Durant la partie, vos unités vont subir des pertes qui vont les suivre jusqu'à la fin de la bataille. Il est inutile de préciser qu'il est important de bien noter l'évolution de ces pertes et ne pas confondre les pertes d'une unité avec celles d'une autre ! Certains joueurs trouveront probablement qu'il est plus sûr de noter les pertes des unités au moyen d'une feuille de marque et d'un crayon. Cette méthode a un parfum de comptabilité et ne peut être recommandée qu'à ceux qui y adhèrent vraiment.

Unités Secouées

Quand une unité a subi autant de perte que sa valeur de résistance, on dit qu'elle est *secouée*. Dans la plupart des cas, cette valeur est égale à 3, cela veut dire qu'une unité qui subit trois pertes devient *secouée* ; cependant certaines unités ont des valeurs de Résistance inférieures ou supérieures, en fonction de leur taille et de leur type. Une unité peut subir plus de pertes que sa valeur de Résistance, mais ces pertes sont uniquement enregistrées pour les Tests de Panique comme expliqué plus loin. Par exemple, une unité qui a subi six pertes sur les tirs ennemis est plus sujette à la panique et à la fuite qu'une unité qui a subi quatre pertes. Une fois que ces tests ont été effectués, toutes les pertes au-dessous de la valeur de Résistance de l'unité sont supprimées immédiatement - c'est-à-dire que l'on ne conserve que le nombre de marqueurs correspondant à la valeur de Résistance de l'unité pour signifier qu'elle est *secouée*.

Par exemple, une unité a déjà subi une perte d'un tir précédent et, malheureusement pour elle, elle subit encore deux pertes supplémentaires de la mousqueterie ennemie plus deux autres pertes par des tirs d'artillerie. Au total, l'unité a subi cinq pertes - quatre marqueurs sont placés à côté de l'unité pour un total de cinq marqueurs. Comme l'unité a une Endurance de 3, elle est *secouée* et comme elle a subi des pertes supplémentaires, elle doit effectuer un Test De Panique (voir chapitre Tests de Panique et Unités Secouées). Une fois que le test a été effectué, toutes les pertes dépassant la Résistance de l'unité sont supprimées - on laisse trois marqueurs de perte à côté de l'unité pour signaler que l'unité est *secouée*.

Les unités *secouées* souffrent de diverses pénalités et peuvent même, dans certaines situations, rompre et partir en déroute. Ces pénalités sont introduites tout au long des règles, mais un récapitulatif est présenté dans le chapitre consacré au Test De Panique, page 73.

Désordre

La Désordre est une conséquence du tir et peut se produire durant une mêlée - ici, nous allons seulement aborder la Désordre résultant d'un tir.

Si un tireur obtient un ou plusieurs 6 quand il lance les dés pour toucher, la cible est immédiatement Désordonnée. Notez qu'une unité peut être Désordonnée même si elle réussit tous ses jets de sauvegarde au moral et qu'elle ne subit aucune perte.

Les unités désordonnées doivent être signalées avec un marqueur spécifique. Une boule de coton ouatée, simulant la fumée de poudre de noire, peut parfaitement faire l'affaire mais l'essentiel est que ce marqueur soit bien distinguable des marqueurs de perte.

Une unité désordonnée reste dans cet état jusqu'à la fin du tour de jeu sauf si elle est engagée au corps à corps, dans quel cas elle reste désordonnée jusqu'à la fin du tour au cours duquel elle a quitté le corps à corps.

Quand une unité est désordonnée, on lui applique les restrictions suivantes :

- Tant qu'une unité est désordonnée, elle ne peut plus recevoir d'ordre ou inclus dans un ordre de brigade. Notez que le

commandant ne peut plus lui donner d'ordre "Suivez moi !" ou "Ralliement !". Un commandant qui a rejoint une unité désordonnée peut donner des ordres normaux à d'autres unités et peut quitter, s'il le désire, l'unité désordonnée.

- Tant qu'une unité est désordonnée elle ne peut plus agir de sa propre initiative, ce qui entraîne qu'elle est incapable de se déplacer automatiquement quand elle est dans les 12" de l'ennemi, comme décrit dans le chapitre sur le Commandement.
- Tant qu'une unité est désordonnée, elle souffre d'une pénalité de -1 aux tirs et en mêlée comme spécifié dans les modificateurs des actions concernées. Cela entraîne que la valeur moyenne pour toucher pour une unité désordonnée n'est plus de 4+ mais de 5+.
- Tant qu'une unité est désordonnée, elle souffre d'une pénalité sur ses Tests de Panique comme décrit dans le chapitre sur les Tests de Panique. Cela entraîne qu'une unité désordonnée est plus sujette à la panique ou à la fuite lors d'un corps à corps ou lorsqu'elle a subi des pertes lors d'un tir.
- Tant qu'une unité de cavalerie est désordonnée, elle ne peut plus répondre à une charge par une contre-charge, une esquivage ou une volte-face, comme décrit dans le chapitre sur le combat au corps à corps.

On pourra constater immédiatement qu'une unité désordonnée est incapable de bouger dans la phase de Commandement de son propre tour de joueur, et sera diminuée dans les Phase de Tir et de Combat du tour de jeu.

Gardez bien en mémoire que les unités désordonnées engagées dans un combat au corps à corps ne peuvent pas récupérer de ce désordre tant qu'elles restent en mêlée. Cela signifie que l'unité continue à souffrir de toutes pénalités associées à cet état, tour après tour, jusqu'à ce que le combat prenne fin.

Autres Règles sur le Combat

Nous avons désormais couvert les principes de base concernant les tirs (le principe des touches, des blessures, et le désordre). Comme nous l'avons vu, les unités qui ont subi autant de pertes que leur valeur de Résistance deviennent "secouées", et les unités secouées qui ont subi des pertes supplémentaires doivent effectuer un Test De Panique qui peut déclencher la fuite (ce dernier point est couvert par la règle sur les Tests de Panique). Rien de cela n'est particulièrement complexe mais il est préférable que vous ayez bien assimilé toutes ces choses avant d'aller plus avant dans la lecture des règles.

Toutes les règles qui suivent couvrent des situations, des formations et des armes particulières - comme l'artillerie. C'est en quelque sorte des exceptions ou des additifs aux règles citées précédemment. Notez que certaines autres règles ont été intégrées à la section Règles Spéciales plutôt qu'ici, car elles sont spécifiques à certaines armées et périodes, et qu'elles requièrent une bonne connaissance du jeu... et elles sont d'ailleurs plus digestes accompagnées d'une bonne tasse de thé.

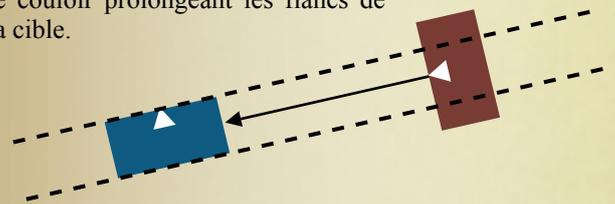
Cibles en Enfilade

Seules les troupes équipées d'armes à feu et l'artillerie en tir direct peuvent prendre en enfilade une unité ennemie. Les

troupes armées d'arcs ou de javelots ne peuvent pas le faire, pas plus qu'un canon tirant sur une cible située plus haut, ni les mortiers et les obusiers qui tirent en bombardement. Les tirailleurs ne peuvent pas tirer en enfilade - leurs tirs sont trop désordonnés pour prendre pleinement avantage de la situation.

Une cible est prise en enfilade si le tireur fait feu sur le flanc d'une ligne d'infanterie ou de cavalerie, d'une colonne d'attaque ou d'une horde, que le meneur de l'unité qui tire (ou le centre du front de l'unité) se trouve dans un couloir qui est la prolongation des flancs de l'unité cible et qu'on peut tracer une ligne droite entre le meneur et le flanc de l'unité sans sortir de ce couloir. Voir le diagramme ci-dessous.

L'unité Rouge est clairement positionnée pour un tir en enfilade, avec son meneur bien placé dans le couloir prolongeant les flancs de la cible.



Une cible en colonne de marche est également prise en enfilade si on lui tire sur le front ou sur l'arrière. C'est exactement le même principe et cela fonctionne de manière évidente.

Une cible en ordre mixte est considérée comme une ligne ou une colonne. Quel que soit le type de formation, les règles concernant l'ordre mixte sont développées un peu plus loin. Pour le moment, cela ne nous concerne pas.

Quand une cible est prise en enfilade, le nombre de dés lancés pour toucher est doublé - ainsi, si la valeur de tir d'une unité est 3, elle lance six dés. C'est un grand nombre de dés et il y a des chances que cela déclenche quelques inquiétudes chez votre adversaire.



Ces artilleurs chinois chargent leur pièce sous le regard attentif d'un officier européen.



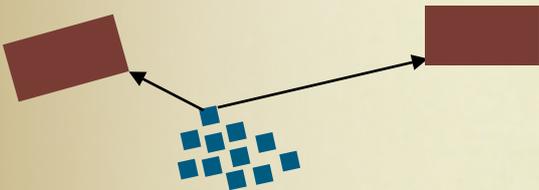
Une sauvage horde d'indiens se mettent en quête de scalps dans cette scène des guerres franco-indiennes.

Les tirailleurs

Les unités en ordre dispersée ne sont pas organisées en rangs, et leur front s'étend tout autour de la formation. Il est donc nécessaire de traiter de manière différente les tirs déclenchés par une unité de tirailleurs par rapport aux autres troupes.

Quand vous effectuez un tir avec une unité de tirailleurs, désignez une figurine (base) placée sur l'extérieur de la formation. Cela peut être une figurine (base) différente à chaque fois que l'unité tire - il n'est pas nécessaire d'utiliser à chaque fois la même figurine (base). Le tir est déterminé à partir de cette position - dans les faits, vous désignez provisoirement cette figurine (base) comme le meneur de la formation, pour la durée du tour. Cela rend les tirailleurs plus souples d'utilisation et cela permet d'avoir différents choix de cibles en fonction de la figurine (base) qui a été choisie.

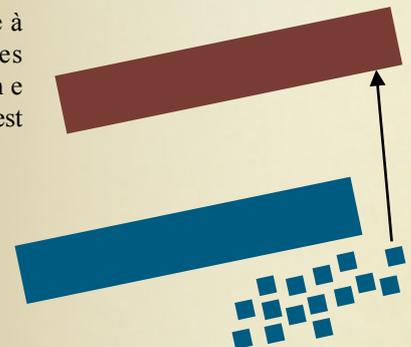
Choisissez une figurine placée sur le bord de la formation et calculez la distance de tir de cette position. Les tirailleurs peuvent diviser leurs tirs entre différentes cibles, du moment que l'ennemi le plus proche est choisi en premier.



Les tirailleurs tirent sur la cible ennemie la plus proche de la figurine (base) choisie. Alternativement, si le joueur le souhaite, l'unité de tirailleurs peut répartir ses tirs sur plusieurs cibles. Tous les tirs doivent être attribués avant de lancer les dés. Le joueur attribue un tir à la cible la plus proche de la figurine (base) choisie, puis le suivant à la seconde cible la plus proche, et ainsi

de suite, jusqu'à ce que tous les tirs aient été attribués. Si le joueur souhaite attribuer plus de tirs sur la cible la plus proche, il peut ignorer les cibles les plus lointaines. Par exemple, il peut attribuer deux dés à la cible la plus proche, un dé à la suivante et aucun à la troisième. Rappelez-vous, «la plus proche» est toujours la cible ennemie qui est la plus près de la figurine (base) choisie et non de l'unité de tirailleurs dans sa totalité. Cela a été dicté pour rendre le tir direct le plus facile possible.

Ici, nous avons un groupe de tirailleurs qui se cache derrière une unité d'infanterie amie de la plus lâche des façons. Comme nous pouvons le voir, la figurine située à l'extrême droite de l'unité peut tracer une ligne de vue sur l'ennemi, contrairement à ses camarades qui, eux, sont eux, gênés par l'unité amie interposée. On est devant un cas très clair, où l'on ne doit accorder qu'un seul dé pour toucher au lieu des trois habituels - et notez également que le tir est effectué sur une cible qui n'est pas nette, puisque moins de la moitié est visible. Dans les cas extrêmes relevant d'une situation similaire, les tirailleurs pourraient même ne pas tirer du tout. Ce genre de décision est laissé à la réflexion des joueurs (une solution logique est qu'un dé de lancer est accordé si au moins un sixième d'une unité ayant normalement droit à trois dés voit l'ennemi).



Un dernier mot sur les tirailleurs - et qui n'est pas le moins important. Comme les unités de tirailleurs sont très souples, il est occasionnellement possible que disposer l'unité de manière à ce qu'une figurine - voire un groupe de figurines - puisse tirer alors que la majorité est incapable de le faire. Par exemple, si l'unité s'abrite derrière une unité amie. Dans ces conditions, il serait absurde de permettre à l'unité de tirer à plein effet. Nous avons décidé de réduire le nombre de dés de façon proportionnelle avec la partie de l'unité qui fait face à l'ennemi. Par exemple, si l'unité a une valeur de tir normale de 3 dés, elle est réduite à un dé si seulement un tiers voit l'ennemi, et deux dés si deux tiers de l'unité voit l'ennemi. Cela exige de procéder à quelques vérifications sur la table de jeu mais il n'est pas nécessaire d'être trop procédurier - la plupart du temps, le bon sens commun doit prévaloir.

Colonne de marche

Les troupes en colonne de marche ne peuvent pas tirer du tout - elles ont une valeur de tir de 0. Une colonne de marche représente des troupes progressant avec des bagages et leurs armes en bandoulière, qui ne sont pas disposées à se battre.

De manière générale, nous déconseillons aux joueurs de déplacer leurs troupes en colonnes de marche quand elles sont en vue de l'ennemi. Quand les joueurs utilisent de très grandes tables, cette formation est très pratique, mais ils doivent éviter d'engager le combat avec l'ennemi. Il est fréquent de voir sur la table des unités en colonne de marche - spécialement quand il s'agit de renforts que l'on veut amener rapidement en soutien d'autres unités - mais les joueurs doivent bien comprendre qu'il est vital de passer en ordre de bataille le plus tôt possible.

Tir de Contre-charge

Quand une infanterie équipée d'armes à feu est chargée sur son front, elle peut délivrer une salve de contre-charge contre l'ennemi. Seule une unité en ligne, en colonne d'attaque, en carré ou en formation mixte peut tirer en contre-charge - les hordes, les tirailleurs et les colonnes de marche ne peuvent le faire. Les cas tir de contre charge avec la cavalerie et les canons sont traités séparément.

Une unité tire en contre-charge exactement de la même façon que lorsqu'elle tire dans la Phase de tir de son propre tour. On effectue ce tir juste après que l'unité en charge a engagé son adversaire, et avant de déplacer une autre unité.

L'unité en charge qui, suite à ce tir de contre-charge, subit suffisamment de pertes pour être *secoué* doit effectuer un test de panique (voir Test de Panique, page 71). Si le résultat du test oblige l'unité à se retirer, alors l'unité est reculée la distance requise et le corps à corps n'a pas lieu. Parfois, l'assaut est suffisamment malheureux pour que l'unité en charge soit brisée par le tir de Contre-charge, l'unité est alors complètement détruite. Dans ces deux cas, la charge a échoué - l'attaque a été stoppée avant que le contact n'ait eu lieu. Si les pertes ne sont pas assez élevées pour déclencher un Test de Panique, ou si le Test de Panique est réussi, la mêlée est engagée et les deux unités combattront dans Phase de corps à corps suivante (voir le Combat au corps à corps, page 56).

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir de Contre-charge par tour. Une unité qui a tiré en contre-charge et qui a brisé son ennemi, ou l'a forcé à se retirer, ne peut plus tirer de la sorte si elle est chargée par une autre unité ennemie dans le même tour.

Si une unité en charge tente d'engager plusieurs unités ennemies en même temps, ce qui peut occasionnellement se produire, alors chaque unité peut effectuer un tir de Contre-charge sur la cible mais l'unité en charge n'est jamais considérée comme une cible nette (le lancer de dés pour toucher s'effectue avec un malus de -1).

Gardez à l'esprit que les tirs infligés à une unité en charge peuvent la désorganiser. Cela signifie qu'elle subira des pénalités durant les phases de combat au corps à corps qui vont suivre.

Tir de Contre-charge des Canons

Les canons peuvent tirer en contre-charge exactement de la même façon que l'infanterie - et quand ils le font, ils utilisent toujours de la mitraille ou des boulets ramés.

Comme les canons et l'infanterie sont souvent disposés côte à côte, il est fréquent qu'une unité en charge se retrouve en même temps face aux deux types d'unités. Cela peut être vraiment périlleux ! Quand une unité en charge subit le tir de contre-charge de deux, ou plus, unités, elle est toujours considérée comme une cible non nette, le tireur subit donc un malus de -1 pour toucher (voir plus haut).

Tir de Contre-charge de la Cavalerie

De la cavalerie armée de pistolets ou de carabines peut - et parfois elle le faisait - recevoir une charge à l'arrêt et délivrer un tir de contre charge contre son ennemi. Dans la pratique, c'est généralement assez désastreux, mais si certains veulent tenter d'inverser la tendance, ils sont autorisés à faire un tir de contre-charge au lieu de lancer une contre-charge de cavalerie (voir page 63).

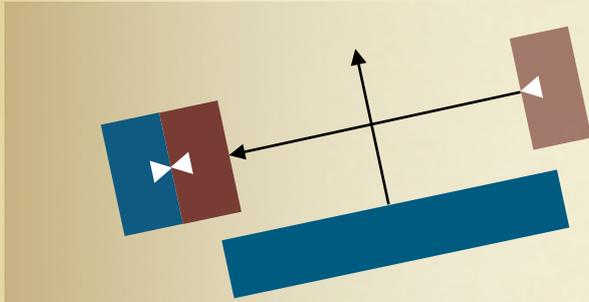
*L'ennemi du point
de vue d'un général*

Sir John Fortesque, gentleman et général expérimenté, a donné son point de vue sur les vaillants combattants maoris :

« Ils possèdent leur propre code de la guerre, le sens de ce que doit être un combat loyal avec un lieu et un jour fixé par convention, et sur le fait que l'homme le plus brave et le plus fort doit gagner. Les soldats britanniques ont bouleversé ces traditions mais ne pouvaient pas toucher leur honneur ni leur fierté. Un Maori était capable de massacrer des blessés ou des prisonniers et même de les manger après, mais ils sont aussi capables de se jeter sous les coups des deux camps pour sauver un camarade tombé. Les soldats britanniques les ont donc tenus en haute estime, non comme signe de leur propre défaite, mais en reconnaissant le côté noble du Maori et en oubliant sa sauvagerie. »

Cible d'Opportunité

Parfois, vous pouvez vous trouver dans une situation où une unité ennemie passe devant le front d'une de vos unités, cela vous donne droit à un tir d'opportunité effectué lors de son déplacement. Le concept est similaire à celui du tir de contre-charge, mais au final l'unité qui effectue le tir n'est pas engagée en mêlée par la cible. Par exemple, si une unité de cavalerie ennemie en charge passe devant le front de votre infanterie pour engager votre cavalerie, il est sûr que l'infanterie va vouloir faire feu !



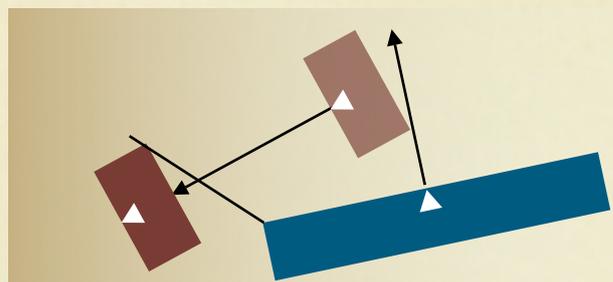
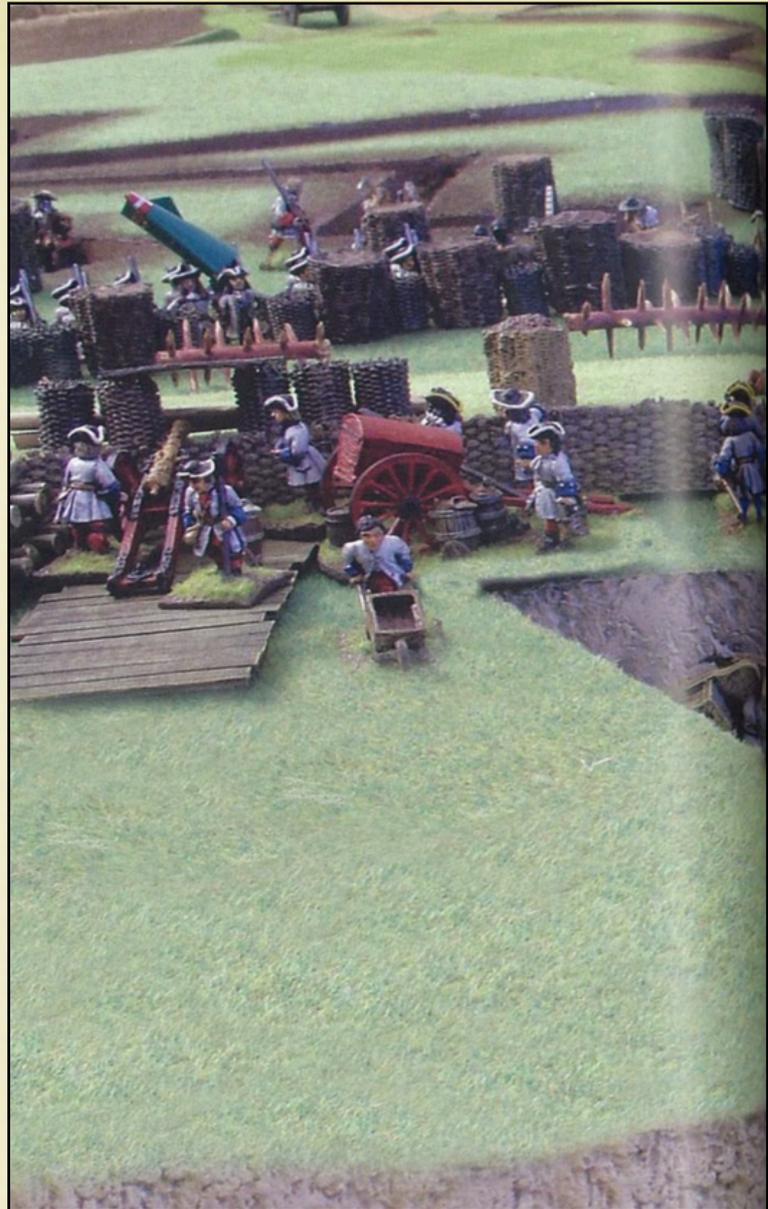
La cavalerie Rouge charge la cavalerie Bleue – le mouvement est tout à fait correct mais cela entraîne la cavalerie Rouge à passer devant l'infanterie Bleue. Comme la route de l'infanterie Rouge passe devant au moins la moitié de la longueur du front de l'infanterie Bleue, cette dernière est autorisée à faire un tir d'opportunité durant la charge.

Dans le cas où une charge ennemie passe dans les 12'' du front d'une de vos unités, cette dernière peut effectuer un tir d'opportunité si le mouvement de charge parcourt au moins la moitié du front de l'unité. On résout le tir comme s'il s'agissait d'un tir de contre-charge et on effectue l'éventuel Test De Panique. Notez que la distance de tir autorisée est plus longue que celle de la courte portée (jusqu'à 12''), aussi on applique un bonus de +1 quand l'unité ennemie passe dans les 6''.

Une unité ne peut tirer qu'une seule fois par tour dans ces circonstances, et si ensuite elle est chargée dans le même tour, elle ne peut plus tirer en contre-charge. Dans les faits, cela veut dire que la troupe a délivré son tir et qu'elle n'est pas encore prête à tirer de nouveau.

Parfois, il peut également arriver qu'une unité ennemie - généralement une unité de cavalerie très rapide - parcoure le front d'une unité pour ensuite tourner et tomber sur son flanc. Cela tend à arriver quand les unités sont isolées mais, dans ces conditions, l'unité est autorisée à tirer si l'unité ennemie parcourt plus de la moitié de son front dans ses 12'' avant de le quitter. Dans ce cas, on résout le tir une fois que l'unité ennemie s'est déplacée, et on applique les pertes, l'éventuel désordre et le Test De Panique éventuel à la fin du mouvement de l'unité ennemie.

On rencontre aussi ces situations quand l'unité est en carré ou placée dans un bâtiment. Dans ce cas, l'unité peut tirer à partir du côté du bâtiment ou du carré de la même manière que celle décrite plus haut - avec seulement le nombre de dés autorisés quand l'on tire dans ce type de formation (en général un ou deux dés par côté). Voir plus loin la règle sur les bâtiments et les carrés.



La cavalerie Rouge passe devant le front de l'unité d'infanterie Bleue avant de sortir de sa zone de tir. Ce diagramme montre que l'unité Rouge s'est déplacée sur le front de l'unité Bleue sur une longueur égale à la moitié du front de l'unité Bleue - si la cavalerie avait commencé son mouvement un peu plus à gauche, elle aurait pu bouger sans attirer le feu de l'unité d'infanterie. Notez que la cavalerie pourra encore être prise pour cible si une partie reste sur le front de l'unité ennemie - elle compte comme étant prise de flanc puisque la majeure partie de l'unité est positionnée sur son flanc.



Guerre de siège durant la guerre de Succession d'Espagne.

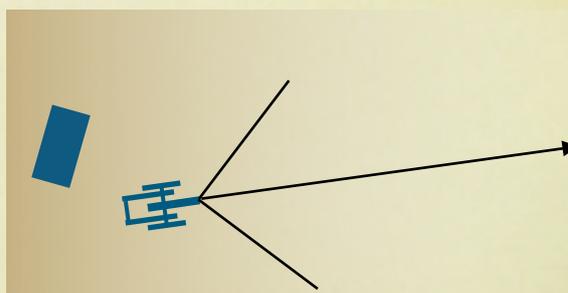
Artillerie

Canons, mortiers et obusiers représentent une composante importante à beaucoup d'armées. Quelques armées possèdent même quelques inventions infernales comme les lance-fusées ou les mitrailleuses Gatling. L'impact de l'artillerie est très variable en fonction de la nature de la cible, infanterie ou cavalerie, aussi il était nécessaire de rédiger des règles spécifiques à ces armes. Il est plus pratique de traiter du cas des canons, avant de s'attaquer aux obusiers, mortiers et autres pièces d'artillerie. Les armes les moins communes sont traitées dans la section des Règles Avancées.

Comme nous l'avons déjà dit, chaque canon compose une unité avec ses servants, son attelage et ses chevaux. Le tir est résolu en considérant un seul canon à chaque fois. Un canon ne peut tirer que s'il est dételé et en position.

Une unité d'artillerie peut tirer sur toute cible visible située dans un cône de tir partant de la bouche du canon. L'amplitude

de ce cône forme deux angles de 45° avec la droite imaginaire prolongeant le canon. Pour plus de clarté, reportez-vous au diagramme ci-dessous. Ce champ de tir peut vous apparaître comme très généreux, mais nous devons tenir compte de la capacité des artilleurs à orienter leurs canons.



Une unité d'artillerie peut engager au feu une cible sur son front - qui est déterminé à partir de l'extrémité de son canon.

La visibilité et la distance sont définies à partir de la bouche du canon de la même façon que lorsqu'on utilise le centre du front d'une unité d'infanterie ou de cavalerie, avec une petite exception signalée ci-dessous. S'il y a une ou plusieurs cibles visibles situées à une distance inférieure ou égale à la portée de tir, alors l'artillerie doit tirer sur la plus proche en utilisant la même règle pour une unité d'infanterie. Si l'artillerie n'a pas de cible située à une distance inférieure ou égale à la moitié de portée de tir, alors l'artillerie n'est pas obligée de tirer sur la cible la plus proche mais peut choisir toute unité visible comme cible.

Une artillerie peut tirer sur la cible de son choix sauf sur les unités ennemies engagées dans des corps à corps et sur les cibles visibles uniquement par un couloir extrêmement étroit, comme décrit en page 45. Pour le tir, on considère que les unités ennemies engagées en mêlée sont entremêlées avec des amis et ne peuvent être choisies comme cibles. Et même si une artillerie est libre de choisir sa cible, elle subit une pénalité de -1 si elle tire sur une unité ennemie qui ne fait pas une cible nette (voir page 44).

Qu'il s'agisse d'unité à pied ou à cheval, une artillerie est autorisée à tirer par-dessus les têtes d'autres unités si elle, ou la cible, se trouve sur une position surélevée et que la ligne de vue peut être tracée entre le tireur et la cible sans toucher la tête des troupes intercalées. Gardez en tête que, dans ce cas, l'artillerie peut "voir" à travers les troupes. Ce type de situation peut être résolu en plaçant son œil au niveau de la table, pour "voir" avec les yeux des figurines. De plus, qu'une artillerie puisse voir sa

cible ou non, elle ne peut tirer sur une cible si une autre troupe se trouve dans les 6" de son canon et/ou une troupe se trouve dans la ligne de vue et dans les 6" de la cible. Ces zones de 6" représentent des "angles morts" - trop proches de la cible ou du tireur pour permettre le tir.

La table ci-dessous résume les portées maximales pour les pièces d'artillerie :

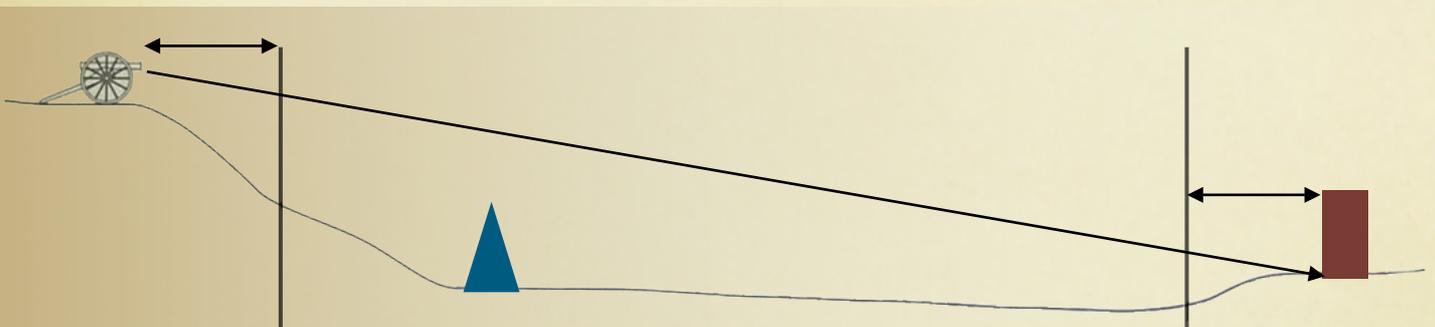
Portées maximales de l'artilleries

Canon de bataillon lisse.....	24"
Artillerie à cheval lisse.....	36"
Artillerie à pied lisse.....	48"
Artillerie de siège lisse.....	60"
Artillerie à cheval rayée.....	48"
Artillerie à pied rayée.....	60"
Artillerie de siège rayée.....	70"

Nos portées sont définies en concordance avec les portées des autres armes, les capacités de mouvement des troupes, et la taille de la table utilisée. Nous encourageons les joueurs à effectuer leurs propres ajustements pour les adapter à leurs moyens et s'ils pensent que ces valeurs doivent être revues dans le cas de la gestion d'un conflit particulier. La précision de l'artillerie a grandement évolué tout au long du 19ème siècle,



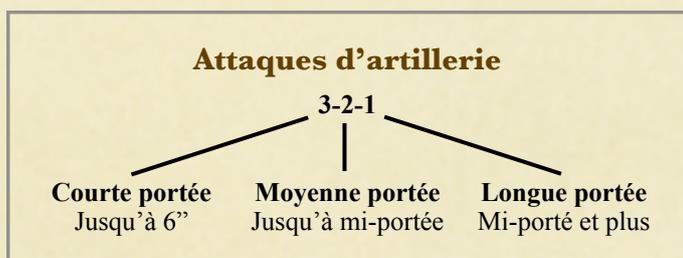
La pièce d'artillerie est positionnée sur une colline et fait face à l'unité située à droite du schéma - une unité ennemie est intercalée entre les deux mais, dans ce cas, le canon peut "voir par-dessus sa tête" (il suffit de placer son œil au niveau de la bouche du canon pour le vérifier !) L'unité intercalée est également située au-delà des 6" de la pièce d'artillerie - donc le tir est autorisé.



Ici, dans la vue de profil, on peut voir que la ligne de vue passe bien au-dessus de la tête de la troupe intercalée.

mais c'est également vrai pour la portée des mousquets, la manœuvrabilité des troupes, aussi il est bon de garder les mêmes proportions si l'on en modifie les valeurs.

Quand il tir avec de l'artillerie, un joueur doit lancer un nombre de dés qui dépend de la puissance de tir. Généralement, chaque type de pièce présente ses propres puissances de tir à courte portée, moyenne portée et longue portée. Dans les descriptions, ces puissances sont notées 3-2-1 ; 3 est la puissance à courte portée ; 2 la puissance à moyenne portée et 1 la puissance à longue portée.



Pour toutes les pièces d'artillerie, la puissance de courte portée est toujours utilisée à une distance inférieure ou égale à 6". La puissance à longue distance est utilisée quand la cible est à une distance inférieure à la portée maximale mais supérieure à la moitié de la portée maximale. La puissance à moyenne portée est utilisée quand la cible est située à une distance de plus de 6" mais inférieure ou égale à la moitié de la portée maximale. Par exemple, si la portée maximale d'un canon est de 48", alors la portée courte est à 6" ou moins, la portée moyenne est à 24" ou moins, et la portée longue est à 48" ou moins.

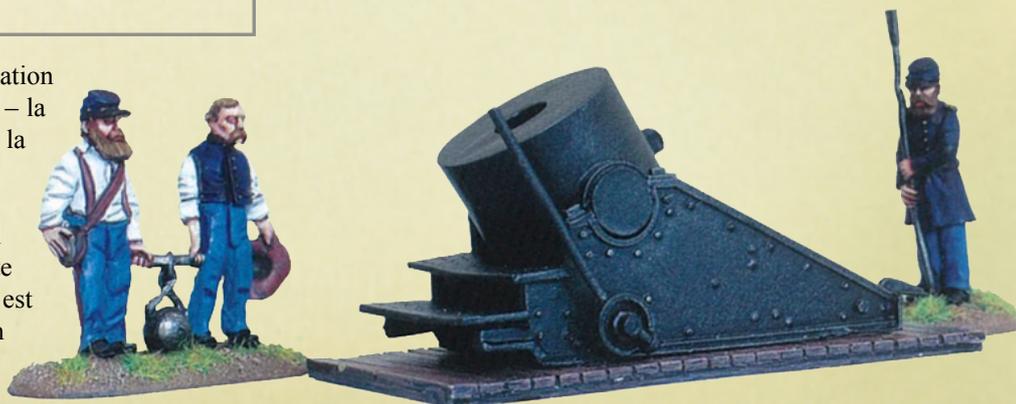
On lance un nombre de dés égal à la puissance de tir. Chaque score de 4 ou plus indique une "touche", exactement de la même façon que pour le tir d'armes légères. Un score de 6 indique également que la cible passe en désordre. En plus des habituels modificateurs de tir pour les "touches", on applique les modificateurs supplémentaires suivants :

Modificateur pour Toucher

+1	Artillerie tirant sur une unité en colonne, en colonne de marche ou en carré.
-1	Artillerie à longue portée (au-delà de la moitié de la portée max).
-1	Pièce tirant par dessus d'autres (comme décrit plus haut).

Le modificateur pour tirer sur une formation en carré est indiqué ici à titre exhaustif – la règle sur les carrés est détaillée dans la section Règles Avancées, page 74.

Comme pour tous les tirs, un score de 1 est toujours un échec, sans tenir compte des modificateurs, et un score de 6 est toujours réussi (et met la cible en désordre.)



Quand elle est "touchée" par un tir d'artillerie, le jet de sauvegarde de moral de la cible est diminué de 1 ou 2, dépendant de la distance.

Modificateur de la Sauvegarde de Moral

- 1 Touché par de l'artillerie à longue portée.
- 2 Touché par de l'artillerie à moyenne ou courte portée.

Mitraille

Dans le tir à courte portée, on considère que les artilleurs ont chargé leurs pièces à mitraille ou avec des projectiles équivalents. Durant la période Napoléonienne, la mitraille étant également utilisée sur des distances plus longues, mais l'on considère qu'à ces distances, leur usage n'avait pas des résultats suffisamment significatifs pour être différenciés des boulets normaux. Si les joueurs désirent supprimer la capacité de mitraille de leurs pièces d'artillerie, alors ils peuvent utiliser la puissance à moyenne portée quand la cible se trouve dans les 6".

Puisque l'on parle de la mitraille, signalons qu'il est impossible de tirer à mitraille par-dessus la tête des troupes. C'est de toute manière infaisable étant donné que la mitraille est utilisée lorsqu'une cible est dans les 6", situation qui interdit ce type de tir. Il était bon cependant de le préciser pour lever tous les doutes.

Artillerie prise pour cible

Quand on tire sur de l'artillerie, le point de plus proche de l'unité cible est n'importe quel bord de sa base de pièce d'artillerie - les servants, attelage et chevaux sont ignorés. La raison est simplement que la taille de la miniature de canon est fortement disproportionnée par rapport à celle des unités d'infanterie et de cavalerie quand elle est représentée par ses artilleurs et ses caissons, mais il est vrai que visuellement c'est superbe et c'est un avertissement qui peut décourager l'adversaire !

C'est pareil quand vous devez définir si l'artillerie présente une cible nette ou non. Considérer la base de canon comme l'unité dans sa totalité - ignorez attelage, caissons, chevaux, servants. Nous avons conclu que c'était la meilleure méthode pour gérer les unités d'artillerie, et, par extension, elle est applicable aussi aux mortiers et aux mitrailleurs Gatling, par exemple.

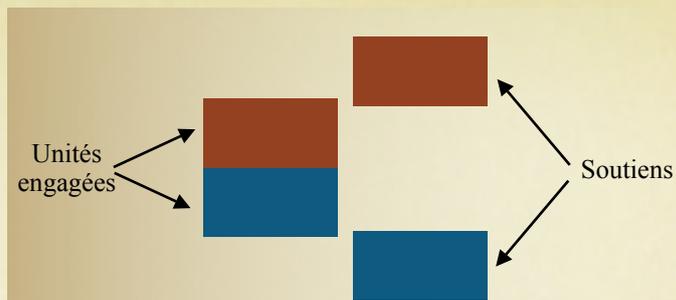
Le Combat au Corps-à-corps

Dans cette section, nous allons aborder le cas où les combattants font jouer l'acier et le tir de contre-charge. Nous avons désigné ce type d'affrontement sous le nom de combat au "corps à corps", mais on pourrait également le nommer "combat rapproché" ou "mêlée". Les règles du combat au corps à corps représentent tous les combats qui se déroulent au contact de l'ennemi - des situations très sanglantes où les troupes doivent tuer sous peine d'être tuées, c'est ici qu'elles parviennent à tenir bravement le terrain ou qu'elles enfuient piteusement. Ce type de combat fait intervenir le tir de Contre-charge, tout comme les coups d'épée, de lances, les insultes et toute cette sorte de choses.

Comment fonctionne le combat au corps à corps

Les unités débutent un combat au corps à corps en chargeant un ennemi durant la Phase de Commandement de son tour de jeu, comme décrit plus bas. Une fois que les unités sont en contact, elles sont "engagées en combat" et doivent échanger des coups comme il est décrit plus loin dans les règles. En plus des unités engagées, d'autres unités suffisamment proches, mais non en contact, sont autorisées à participer à ce combat en qualité de "soutien". C'est de cette manière que nous représentons l'aspect général de l'engagement en mêlée - une masse bouillonnante de fantassins animée par le désordre et la confusion de la bataille !

Une fois le combat effectué, les pertes sont retirées dans chaque camp et on détermine le vainqueur. Les unités défaites doivent passer un test pour savoir si elles tiennent bon, si elles se retirent du combat, ou si elles rompent et fuient. Cette partie est expliquée en détail dans la section Tests de Panique, page 71.



Les unités de gauche se sont déplacées au contact - elles sont engagées en combat. Les unités de droite ne sont pas engagées au combat mais elles sont suffisamment proches pour agir comme soutien de leurs côtés respectifs - elles sont référencées comme "soutiens". Nous expliquons plus loin comment agissent les soutiens.

Chargez !

Une "charge" est un mouvement destiné à amener une unité au contact d'une unité ennemie. Souvent, une unité en charge est obligée d'effectuer plusieurs mouvements l'un après l'autre, mais c'est seulement le **dernier** mouvement qui est compté comme un mouvement de charge. Ce mouvement de charge ne représente pas forcément un long déplacement agressif contre un ennemi à l'arrêt. Une charge peut également représenter une avance prudente des lignes jusqu'à une très courte distance, suivie par un échange de feu. Sans tenir compte de ces considérations, on emploie le terme "charge", tant pour des raisons pratiques que pour son sens dramatique.

Cela doit être vraie - Je l'ai lu dans le journal

Rejouer les batailles de la période coloniale nous montre un panel d'attitudes déroutantes et stimulantes à la classe, la race, dans le fait de rencontrer d'autres « gentlemen » de l'étranger. Bien loin d'être la seule nation obsédée par les aléas de combattre des étrangers bestiaux, les journaux de Grande-Bretagne ne tardèrent pas à chacun y aller de leurs conseils et leur observation sur toutes ces « choses » non-britanniques.

Le 6 octobre 1873, Le « London Times » a publié l'article suivant, écrit par son correspondant de guerre.

Préparation à la guerre Ashantee

L'histoire nous montre que la guerre avec une nation semi-sauvage est marquée par certaines caractéristiques particulières, qui exigent d'être pleinement reconnu et prévu, le sauvage ne combat pas selon les règles de la tactique moderne. Il ne sait rien de ces intrigantes manœuvres qui caractérisent la guerre civilisée, et Généralement son idée de la Victoire est reliée au nombre de scalps qu'il a pris. Ses armes sont relativement grossières, et ont peu d'effet sauf en en corps à corps, quand une bataille entre deux forces de sauvages opposés

participe de la nature d'une mêlée indistincte. Dans la guerre scientifique, le nombre absolu de morts est une question secondaire. Les batailles modernes se gagnent plus sur le moral que par des effets physiques.

Nous employons des machines qui terrifient bien plus qu'elles ne tuent ; et nous trouvons qu'il est plus avantageux de n'en tuer que quelques-uns, à condition que le reste fuie, que l'abattage d'un certain nombre tandis que le reste demeure stoïque. Ainsi, un vol de roquettes, armes relativement inoffensives, pourrait provoquer panique totale parmi une troupe de sauvages sans avoir causé la perte d'une seule vie.

Pas sûr qu'il soit resté correspondant du « London Times » après la guerre contre les Zoulous, mais...



Annonce des intentions de charge !

Un joueur qui décide de faire charger une unité doit clairement le déclarer par un ordre dans la Phase de Commandement du tour. Un joueur qui désire faire charger une unité par un mouvement d'initiative doit le déclarer avant de commencer à déplacer son unité.

Souvenez-vous, si une unité n'a pas reçu d'instruction pour mener une charge, elle ne le fera pas. Cela n'a aucune importance si une unité a reçu l'ordre de charger et qu'au final, elle n'a pas assez de mouvement pour atteindre son ennemi. Tous les joueurs sont libres de mesurer les distances sur la table, à n'importe quel moment. Cela n'a en général pas d'importance, sauf quand l'ennemi se trouve à deux ou trois mouvements de distance, et là, il peut être intéressant de le faire, pour éviter une éventuelle gaffe.

Quelques types de troupes composent une exception à la règle générale et elles sont obligées de charger dès qu'elles le peuvent. Le joueur n'a alors pas le choix, mais ce sont des cas particuliers et ils sont traités par des règles spéciales spécifiques.

Troupes n'ayant pas le droit de charger

Quelle que soit leur nature, les troupes n'ont pas l'autorisation de charger quand elles trouvent dans l'état suivant :

- **Unité Secouée.** Une unité qui est "secouée" ne peut effectuer de charge. Ces unités ne sont pas autorisées à initier délibérément un combat au corps à corps même si, au regard de règles spéciales, elles sont normalement obligées de délivrer une charge.
- **Unité en Colonne de Marche.** Les unités en colonne de marche ne peuvent effectuer de charge car elles ne sont prêtes à livrer un combat.
- **Artillerie.** Quelles que soient les circonstances, les unités d'artillerie n'ont pas le droit de charger. Même les artilleurs les plus audacieux sont plus heureux derrière leurs pièces et ne courent pas vers l'ennemi.
- **Carré.** Les unités en carré ne peuvent pas charger. Ces unités ne sont pas autorisées à initier délibérément un combat au corps à corps même si, au regard de règles spéciales, elles sont normalement obligées de délivrer une charge.
- **Tirailleurs vs Ligne/Colonne d'Attaque/Horde/Ordre Mixte/Carré.** Les unités en ordre dispersées n'ont pas le droit de charger des unités en ligne, en colonne d'attaque, les hordes et les formations en ordre mixtes et en carré. Il y a cependant quelques exceptions, et ces cas particuliers sont décrits un peu plus loin dans les règles.

Notez que, contrairement aux conclusions résultant de recherches menées par quelques chercheurs, il n'y a aucune règle qui interdise à l'infanterie de charger de la cavalerie cependant, la plupart du temps, vous pourrez voir que cela n'est pas très bénéfique. La cavalerie peut facilement éviter l'infanterie par une esquive ou peut contre-charger (avec en général des résultats dévastateurs pour l'infanterie). Les règles sur l'esquive et la contre-charge sont détaillées un peu plus loin.



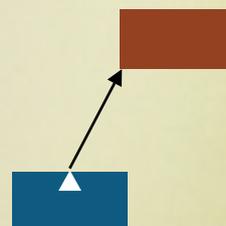
Le général Gordon défie bravement les fanatiques Mahdistes, jusqu'à sa triste fin.

Mesure de la distance de charge

Afin de pouvoir charger un ennemi, le meneur d'unité doit être en mesure de le voir avant de commencer le mouvement de charge. Nous avons déjà défini ce qu'une unité peut voir dans le chapitre sur les Tirs, en page 40.

Quand on débute la charge, on mesure la distance entre le centre du front de l'unité (en général la figurine de meneur) et le bord le plus proche de l'unité ennemie. La mesure se fait bord à bord, exactement comme on le fait pour les tirs. Si le meneur de l'unité est à une distance d'un mouvement ou moins de l'unité ennemie, alors la totalité de l'unité est autorisée à charger. Si le meneur est à plus d'un mouvement de l'ennemi, alors l'unité entière n'a pas le droit de charger. Notez que cela veut dire que certaines figurines peuvent se trouver à une distance supérieure à leur mouvement quand l'unité charge. Cela n'a aucune incidence. On considère que l'unité comble rapidement cet espace quand elle se rapproche de l'ennemi. De la même manière, une unité n'est pas autorisée à charger si son meneur se trouve à une distance supérieure à un mouvement, même si certaines autres composantes (figurines ou socles) de l'unité se trouvent à une distance inférieure à un mouvement.

On mesure la charge de la figurine de chef au bord le plus proche de l'unité ennemie - la mesure se fait de bord à bord - le procédé est le même que pour la mesure de distance lors des tirs.

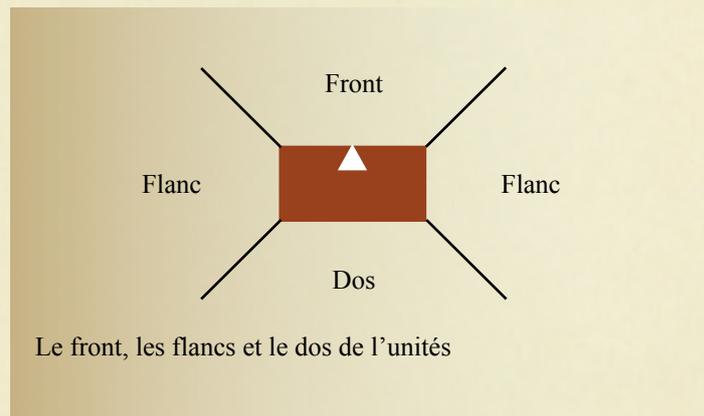




Cet impressionnant diorama de la Guerre de Succession d'Espagne montre encore une fois des français déterminés derrière de solides défenses.

Positionner l'unité en charge

Une charge peut contacter une unité sur son front, l'un de ses côtés ou son arrière. La règle définit simplement quel côté de l'unité reçoit la charge, afin que cela ne pose aucun problème. Une unité qui reçoit un ordre de charge tentera toujours d'emprunter la trajectoire la plus directe possible. Ainsi, si l'unité débute son mouvement de charge sur le front de l'unité ennemie, elle contactera son front, si elle débute son mouvement sur le côté de l'ennemi, elle contactera son flanc, et si l'unité débute son mouvement sur l'arrière de l'ennemi, elle contactera son dos. Les différences entre front, flanc et dos ont déjà été traitées dans la règle, le diagramme ci-dessous fait office de rappel.



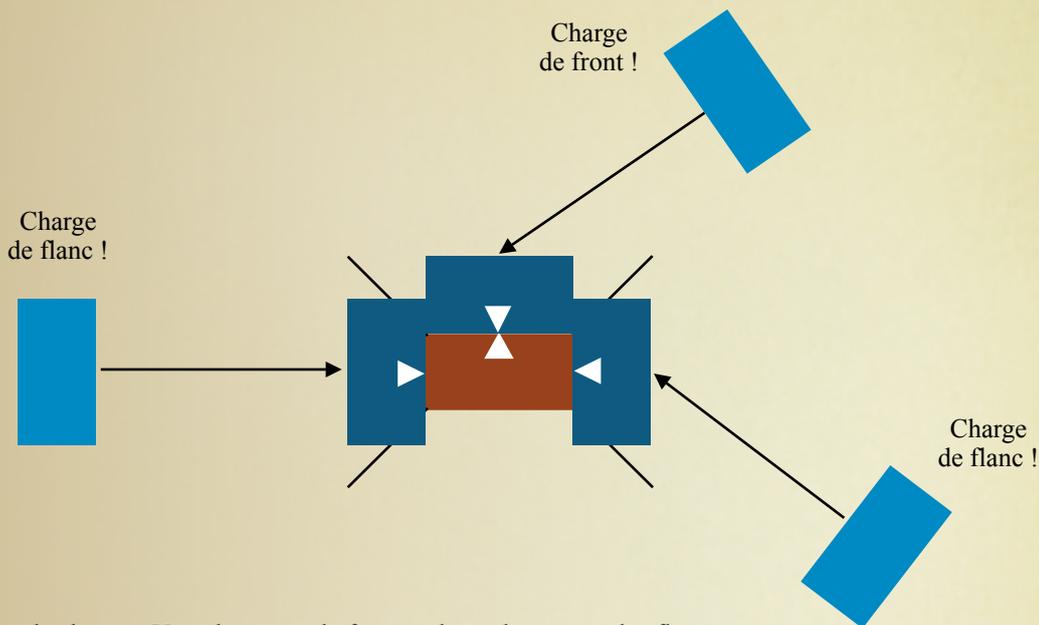
Le front, les flancs et le dos de l'unités

L'unité Bleue reçoit l'ordre de charger l'unité Rouge - l'unité Bleue est à distance de charge quand l'on mesure entre le centre du front de l'unité (généralement le chef) et le bord le plus proche de l'ennemi. L'unité Bleue peut charger !

L'unité Bleue charge et se déplace de la distance obligatoire qui est à la fois la plus courte possible et suffisante pour que son front soit au contact de la plus grande partie du bord ennemi. Oui !

L'unité Bleue se déplace sur la trajectoire la plus courte mais échoue à conformer son front avec le bord qu'elle contacte - Non !

L'unité Bleue s'est déplacée sur une distance supérieure à ce qui est nécessaire et une partie de son front ne touche pas le bord ennemi - Non et non !



Voici trois exemples de charge - Une charge sur le front et deux charges sur les flancs. Remarquez comment dans les deux cas, sur les flancs, les unités se déplacent de manière à ce que les plus grandes parties des bords des unités soient au contact.

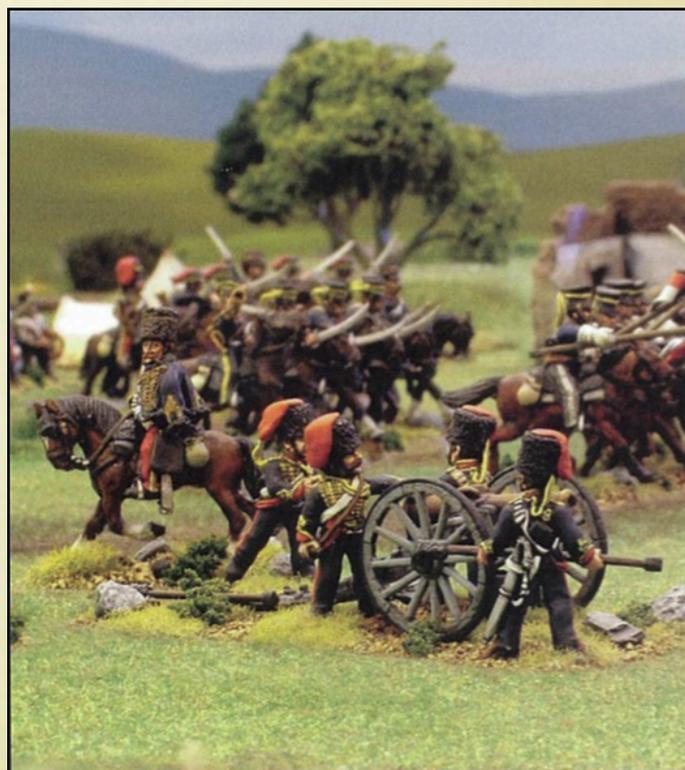
Notez que certaines figurines individuelles se déplacent souvent sur une distance supérieure à celle qui est mesurée entre les deux unités car elles doivent s'aligner sur leur front. Les unités sont ainsi capables de charger sur une distance qui est plus grande que celle normalement autorisée. Ne vous inquiétez pas de cela - on considère simplement que lors de la charge, les soldats s'adaptent au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de leur ennemi.

Notez que les règles interdisent à une unité de débiter son mouvement sur le front d'un ennemi et d'effectuer une manœuvre tournante qui lui permettrait de tomber sur un flanc ou sur l'arrière ennemi. Pour effectuer cela, l'unité devra effectuer un mouvement pour se mettre en bonne position et charger au tour suivant. Il est important de garder cela en tête.

Au fait, ce n'est pas trop grave si la formation devient quelque peu brouillonne en cours de jeu - après tout, c'est le tumulte de la bataille ! Il est cependant préférable de conserver ses unités dans des formations conventionnelles au fil des combats afin de déterminer avec clarté les trajectoires de charge et de retraite. Même si les unités sont correctement alignées dans leurs formations, on peut aisément les imaginer des mêlées confuses avec des soldats plongés dans un désordre sanglant - plutôt que de sages rangées de figurines.

Si une unité ayant effectué une charge se retrouve partiellement sur un côté de l'ennemi et sur un autre, on considère qu'elle contacte le côté qui faisait face à la figurine du meneur au début du tour. Si l'unité n'a pas de figurine de meneur, on prend comme référence le centre du front de l'unité. En se comportant en gentlemen, cela ne devrait poser aucun problème. Cependant, dans le cas où il serait impossible de déterminer le côté contacté, on peut toujours s'en remettre au dieu de la guerre en lançant un dé - 1, 2, 3 un côté, 4, 5, 6, un autre.

Il y aura des situations où une unité débutera son tour sur le front de l'ennemi mais sera incapable de le charger sur ce front en raison de contraintes de terrain ou parce que l'unité ennemie est déjà engagée sur son front. Dans ce cas, une unité qui a reçu l'ordre de charger ne peut pas le faire. Elle doit soutenir l'unité amie déjà engagée sur le front de l'ennemi, ou se déplacer pour être en position pour charger le prochain tour. Dans les deux cas, l'unité tente d'exécuter l'ordre le plus possible.

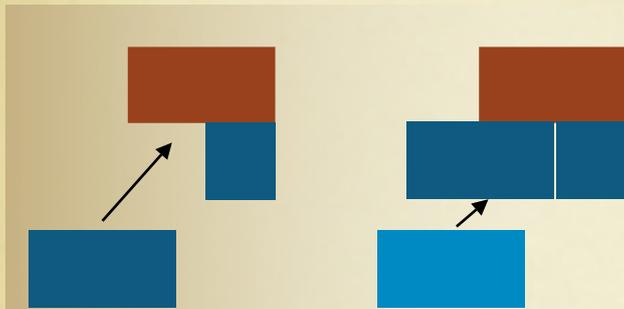


L'artillerie montée britannique durant la guerre de Crimée. Très élégants !

Combien d'Unités peuvent entrer en Contact ?

Une unité peut charger un ennemi sur un côté où ne combat pas déjà une unité amie - ce côté peut être le front, un flanc ou l'arrière. S'il y a déjà une unité amie combattant sur ce côté, alors l'unité ne peut pas charger, à moins que : 1/ l'unité déjà au contact laisse libre un espace au moins égal à la moitié de la longueur du côté contacté, et 2/ l'unité en charge peut amener au moins la moitié de la longueur de son front au contact.

Voici un exemple avec le diagramme suivant.



La grande unité Bleue veut charger un ennemi déjà engagé au combat par une autre unité Bleu. Dans ce cas, il y a au moins la moitié du côté de la cible qui est exposée et au moins la moitié du front de la grande unité Bleu peut entrer en contact - aussi la charge est autorisée ! En pratique, ce cas est assez rare mais cela peut tout de même arriver.

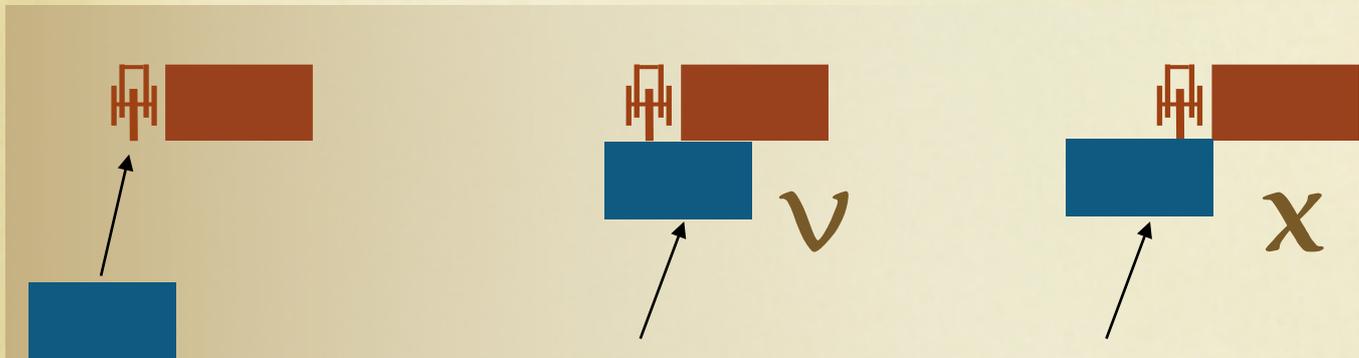
Les unités qui ne peuvent pas charger par manque de place peuvent toujours faire office de soutien. Le rôle des soutiens est décrit plus loin. La plupart des engagements impliquent une unité de chaque côté avec d'autres unités en soutien.

Notez que bien nous avons prévu que deux unités peuvent en combattre une et que la différence de longueur de front soit importante, cela n'a pas été fait pour attribuer un quelconque avantage aux unités plus grandes ou plus petites que la norme. Si nous avons accepté d'user d'un peu de souplesse pour permettre à nos unités de varier un peu en taille, alors nous demandons la même courtoisie aux joueurs, en leur demandant de limiter les engagements multiples, et d'en user que lorsque cela semble normal de le faire.

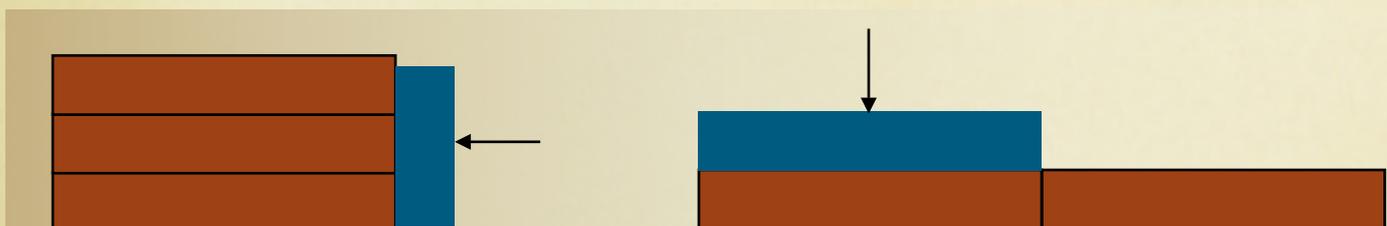
Charger Plus d'Une Unité en Une Fois

Il se produit parfois quelques situations où une unité ne peut charger un ennemi sans en toucher un autre. Le cas le plus fréquent est quand une unité d'artillerie est positionnée sur le flanc d'une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'une autre artillerie. De la même manière, cette situation peut se produire quand une grande unité charge des plus petites, ou quand des unités en ligne sont chargées sur le flanc.

Dans ces conditions, le joueur est obligé de positionner l'unité en charge au contact des unités contactées, en adaptant la totalité de son front pour qu'il occupe le maximum d'espace sur les bords des unités contactées. Voir les diagrammes explicatifs ci-dessous.



Sur la gauche, nous avons un bataillon d'infanterie qui souhaite charger le front de la pièce d'artillerie. La distance est mesurée normalement, du centre de l'unité jusqu'à la figurine de canon, et l'artillerie se trouve à distance de charge. Au centre, nous voyons le bataillon après sa charge. Notez comment le bataillon a dû glisser sur la droite pour occuper le plus d'espace possible sur le bord de l'unité d'infanterie ennemie. Dans cette situation, l'unité qui a effectué la charge va devoir affronter les tirs à bout portant, mitraille pour le canon, mousqueterie pour l'infanterie ennemie ! Sur la droite, on voit que le bataillon a chargé l'artillerie mais il ne s'est pas adapté sur le front de l'unité adjacente. Ceci n'est pas autorisé !



Voici deux situations où une unité contacte deux unités ennemies après sa charge. À gauche, l'unité Bleue a chargé le centre de trois unités Rouge alignées l'une derrière l'autre, et a contacté les trois unités en même temps. À droite, une unité a chargé une unité de même taille et elle se retrouve en contact coin à coin avec une unité adjacente.

Le dernier des fusils à poudre noir

Vers 1860, La Grande Bretagne cherchait à équiper ses troupes d'un nouveau fusil car les armes à silex et à percussion avaient fait leur temps. Aussi bons qu'aient été les Brown Bess à silex et les Enfield à percussion, l'état-major recherchait la prochaine génération d'arme. Ils testèrent méthodiquement plus de 120 types de mécanismes de mise à feu et 49 types de cartouches avant de recommander le Martini Henry, un produit créé conjointement par Friedrich Von Martini, un suisse-hongrois qui en a conçu la culasse et par un écossais, Alexander Henry qui a créé un système de canon rayé donnant à la balle une trajectoire nette.

La combinaison fut d'une efficacité dévastatrice. Le levier de sous-garde s'ouvrait facilement entraînant l'éjection de l'étui vide et permettant l'introduction de la cartouche, c'était rapide et parfaitement adapté. Les meilleurs tireurs pouvaient faire 20 tirs à la minute, même si l'on attendait plutôt des soldats entraînés qu'ils effectuent 12 tirs à la minute. La balle était longue et large gainée de laiton ou de cuivre. La puissance et l'excellent système de canon rayé assuraient une trajectoire particulièrement droite ce qui réduisait la nécessité de compenser la distance. Ce système transformait les bons tirs d'autrefois en tirs de précision et, en moyenne, les tirs faisaient mouche régulièrement à plus de 350 mètres, assez pour occasionner des dommages conséquents sur les hordes indigènes ou les tirailleurs de n'importe quelle nation.

Si la précision et la cadence de tir n'étaient déjà pas suffisantes, la puissance de pénétration de ce fusil et son impact devinrent légendaires. À 100 mètres là où se faisaient

plus souvent les tirs de volée et où le tir visé était commun, les balles Rorke's Drift de 45 mm pénétraient plus de 35 cm de planches de bois ! Les Victimes des balles du Martini-Henry avaient souvent la malchance de perdre un membre quand elles n'étaient pas tuées sur le coup par un impact aussi violent.

Comme pour toutes les armes, il y avait quelques défauts. Le recul de l'arme était extraordinaire même pour des troupes expérimentées, de sorte qu'un tir nourri épuisait les hommes et occasionnait de sévères contusions à l'épaule, ce qui réduisait rapidement la précision. Les tirs rapides pouvaient conduire l'arme à s'enrayer, nécessitant un couteau ou une baïonnette pour retirer les cartouches coincées. De plus, le canon chauffait rapidement, de sorte que souvent les vétérans plaçaient un voile autour du canon sous la main gauche ou l'entouraient de cuir de bœuf pour éviter les brûlures. Enfin, lorsque le soldat faisait feu, sa cible était obscurcie par une épaisse fumée blanche résultant de la poudre, lui masquant ses ennemis et attirant les tirs sur sa position.

En tant que bonne à tout faire du soldat, le Martini Henry restera dans l'histoire comme l'une des meilleures armes de l'ère moderne. Robustes, fiables, puissants et précis, certains d'entre eux sont encore utilisés de nos jours en Afghanistan, comme un hommage à une arme emblématique des Tommies.

Munition de calibre 45 pour fusil Martini-Henry



Les unités adjacentes sont entraînées dans l'engagement si l'unité qui a chargé occupe au moins la moitié de son front en contact - rappelez-vous que l'attaquant doit tout faire pour maximiser la zone de contact. Si l'attaquant couvre au moins la moitié du front de l'unité adjacente, alors l'unité adjacente peut participer au combat, délivrer un tir de contre-charge et répondre à la charge. Si l'attaquant ne couvre pas au moins la moitié de son front, alors l'unité adjacente n'est pas engagée et elle ne peut pas participer au combat. Elle ne tire pas en contre-charge et elle ne peut répondre à la charge. Quand une unité adjacente est touchée mais pas engagée, il est conseillé de reculer cette unité d'environ 1/2", avant

d'éclaircir la situation. Cette unité sera autorisée à servir de soutien durant le combat - mais elle n'est pas engagée et ne combat pas.



Les joueurs sont encouragés à faire preuve de souplesse aussi longtemps que les unités conservent leurs alignements. Par contre, si les unités adoptent des alignements approximatifs, l'autorisation de les décaler d'1/2" n'est pas à négliger. Lorsque de telles situations se présentent, c'est de loin la meilleure solution proposée au joueur pour éviter les confusions. De la même manière, un joueur qui souhaiterait amener une unité en position en face d'une autre doit s'efforcer à garder entre elle un espace suffisant pour qu'il n'y ait aucun doute à ce sujet. Aucun wargame ne se déroule sans qu'il ne surgisse régulièrement des petits soucis, et quand il y a interrogation, on doit faire preuve de courtoisie. Il est tout simplement humiliant de grappiller quelques pouces en chipotant, et d'imaginer les autres procéder de même.

Tirailleurs et charges

Comme nous l'avons vu, les unités en ordre dispersées ne peuvent pas charger une unité en ligne, en colonne d'attaque, en carré ou une horde. Il y a cependant quelques exceptions, que nous allons détailler ici.

Les tirailleurs peuvent charger les unités occupant les bâtiments, l'artillerie, les unités en colonne de marche et les autres unités en ordre dispersées.

Les tirailleurs ne peuvent pas charger une unité éligible si, en le faisant, ils engagent une unité ennemie adjacente non éligible. Par exemple, ils ne peuvent pas charger une artillerie si cette unité est adjacente à une infanterie en ligne et que la charge des tirailleurs engage dans la mêlée cette unité.

Les tirailleurs peuvent charger un ennemi non éligible dans des circonstances normales si cet ennemi est déjà engagé sur son front et que les tirailleurs chargent sur le dos ou sur un flanc de cette unité.

La plupart des charges de tirailleurs sont effectuées contre des autres unités de tirailleurs et la règle qui suit précise la procédure et le positionnement des unités. On applique la même procédure, que l'unité charge ou qu'elle soit chargée.

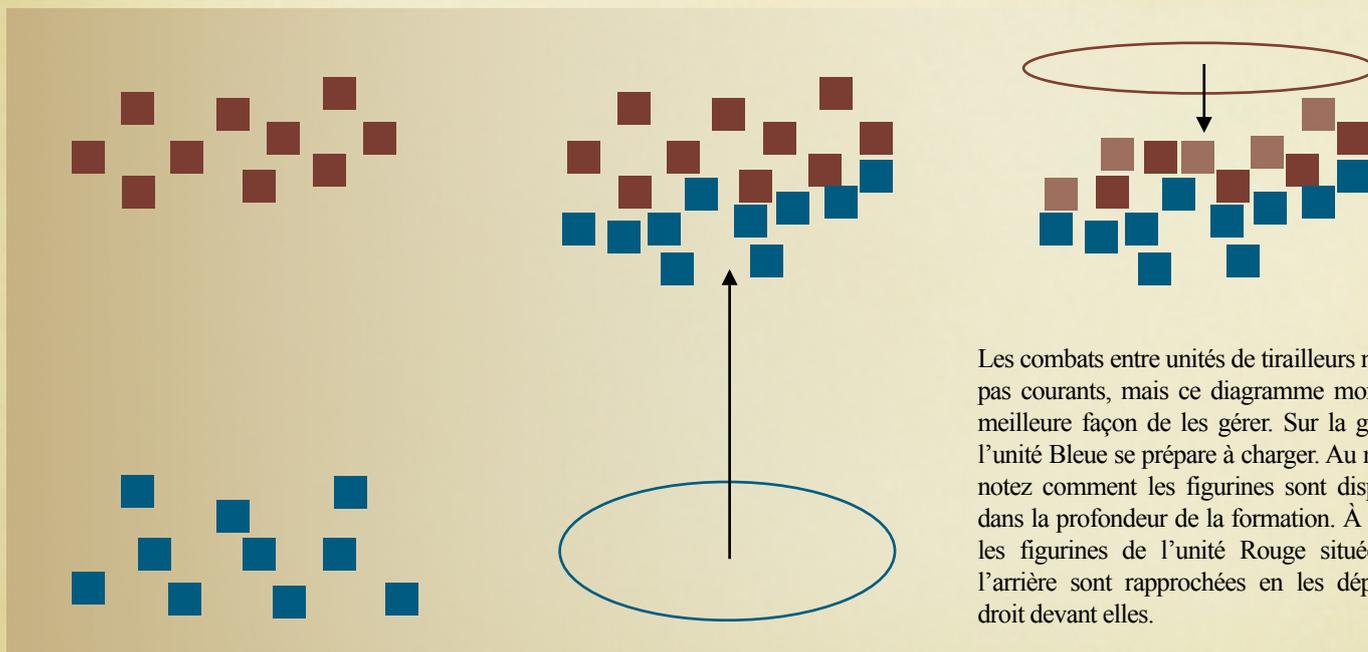
Quand une unité en ordre dispersée charge, on choisit une figurine sur le bord de l'unité et on la considère comme le meneur, de la même manière que si l'on effectuait un tir. On mesure la distance à partir de cette figurine. Comme l'unité en ordre dispersée est éparpillée, cela va souvent entraîner certaines de ses figurines à parcourir une distance plus grande que celle autorisée. Cela n'a pas d'importance. Après tout, ce sont des tirailleurs, et ils sont supposés s'adapter rapidement.

Quand des tirailleurs en chargent d'autres, ou quand des tirailleurs sont chargés par d'autres troupes, les deux unités sont amenées au contact de la façon qui vous semble la plus logique. La meilleure solution est d'amener l'unité en charge contre la première ligne de tirailleurs et d'approcher aussi près que possible du combat les figurines placées derrière. On a ainsi la vision d'une unité qui serre les rangs pour former un corps plus compact. Il n'est pas obligatoire, dans ces conditions, de conserver l'espace de 1 à 2" durant le combat, et il vaut mieux arranger la mêlée de manière à ce qu'elles apparaissent comme dans le diagramme ci-dessous.

Dans les combats qui opposent des tirailleurs contre d'autres tirailleurs, il faut imaginer une mêlée opposant deux troupes sur une ligne discontinue. Si d'autres unités sont impliquées, les joueurs peuvent avoir à décider s'il s'agit d'une attaque de flanc. La méthode la plus simple est de tracer une ligne imaginaire à travers les figurines pour l'étendre sur les côtés de la formation et, en général, un peu de bon sens suffit à bien gérer la situation en fonction des circonstances.

Réponse à la charge

En fonction des situations, une unité qui est chargée se voit proposer une ou plusieurs possibilités. La réponse par défaut est tenir sa position, et c'est parfois la seule autorisée. Dans le cas de tirailleurs, comme précisé dans le paragraphe précédent, ils resserreront automatiquement les rangs pour combattre, sauf s'ils décident de fuir ou de contre-charger. Voici ci-dessous les différentes réponses :



Les combats entre unités de tirailleurs ne sont pas courants, mais ce diagramme montre la meilleure façon de les gérer. Sur la gauche, l'unité Bleue se prépare à charger. Au milieu, notez comment les figurines sont disposées dans la profondeur de la formation. À droite, les figurines de l'unité Rouge situées sur l'arrière sont rapprochées en les déplaçant droit devant elles.

- **Tenir sa position** : c'est la réponse par défaut et parfois la seule option possible. L'unité tient la position et se prépare au futur combat.
- **Tir de contre-charge** : Une pièce d'artillerie ou une unité d'infanterie ou de cavalerie équipée pour, qui est chargée sur son front, peut répondre par un tir de contre-charge, comme expliqué dans la section *Tirs*.
- **Fuites** : les unités de cavalerie qui sont chargées par de l'infanterie peuvent choisir d'éviter le combat en faisant une manœuvre de fuite. Les tirailleurs d'infanterie chargés par de l'infanterie en rang, ou de la cavalerie en ordre dispersée chargée par de la cavalerie en rang peuvent aussi fuir. L'artillerie à cheval peut aussi fuir contre de la cavalerie en rang. Pour plus de détails, voir la règle *Fuites* en page 63.
- **Contre-charge** : une unité de cavalerie qui est chargée sur son front est autorisée à contre-chargée si, en temps normal, elle est autorisée à charger ladite unité ennemie. Pour plus de détails, voir la règle *Contre-charge de cavalerie*, page 63.
- **Faire face** : une unité de cavalerie qui est chargée est autorisée à pivoter pour faire face à la charge. Pour plus de détails, voir la règle *Faire face*, page 63.

Faire face

Une unité de cavalerie peut tourner sur elle-même pour faire face à une charge, qu'elle se dirige à l'origine vers le front, un côté ou l'arrière de l'unité, du moment qu'elle est libre de ses mouvements pour ce faire. Cette capacité donnée à une unité de cavalerie de présenter son front à une charge reflète la relative souplesse de ce type d'unité par rapport à la rigidité de l'infanterie en rang.

Pour faire face, l'unité doit avoir la place pour pivoter et faire face à son ennemi - si ce n'est pas le cas, l'unité ne peut pas bouger. De la même manière, si l'unité est en désordre, il ne lui est pas permis de bouger normalement, donc elle ne peut pas non plus faire face à l'ennemi.

Gardez cependant à l'esprit qu'une unité qui fait face à un ennemi peut, par la même occasion, présenter son flanc à un autre !

La Fuite

Comme dit plus haut, quelques unités sont autorisées à fuir les charges ennemies. Les unités qui fuient, recule devant l'ennemi pour éviter d'être engagées dans un combat au corps à corps. Les unités peuvent fuir qu'elles soient chargées sur leur front, leur côté ou leur arrière. Cependant, une unité désordonnée ne peut fuir.

Pour procéder à une fuite, on commence tout d'abord par effectuer normalement le mouvement de charge. L'adversaire déclare alors que son unité fuit. L'unité qui fuit est alors déplacée d'un plein mouvement dans la direction opposée au bord contacté - par exemple, si l'unité est contactée sur son front, elle fuit d'un plein mouvement vers l'arrière, si elle est contactée sur un flanc, elle fuit d'un plein mouvement sur son autre flanc. L'unité qui a effectué la charge garde la position et ses mouvements sont achevés, quels que soient les ordres reçus.



Encore des travaux de siège. Retourner au travail les gars !

L'unité en fuite replie exactement de la même manière que celle qui est décrite dans le Test De Panique et est traitée comme si elle retraitait après un combat. Voir la règle Test De Panique, en page 73, pour plus de détails.

Une unité de cavalerie en colonne de marche *peut* fuir si elle est chargée par de l'infanterie. Lors de la fuite, elle doit adopter une formation en ordre dispersée, ou en horde si elle est irrégulière et que c'est sa formation par défaut. De plus, l'unité passe automatiquement en désordre à la fin de son mouvement de fuite. En fait, une unité qui effectue une fuite exécute deux mouvements : un mouvement et un changement de formation. Ce changement de formation résulte de ce mouvement, comme lorsqu'une unité retraite après un combat (voir Résultat des combats en page 68).

La contre-charge de cavalerie

Une unité de cavalerie qui est chargée sur son front peut répondre avec une contre-charge. L'adversaire doit déclarer la contre-charge avant que l'attaquant exécute son mouvement de charge. Une unité n'est pas autorisée à contre-charger si, dans les conditions normales, elle n'est pas autorisée à charger, par exemple, si elle est en colonne de marche, secouée ou en désordre.

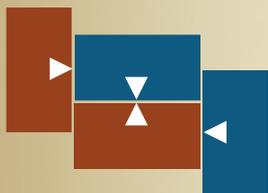
Une fois que la contre-charge a été déclarée, on mesure la distance qui sépare le meneur de l'unité qui charge à son ennemi et on identifie le point équidistant. C'est l'endroit où les deux unités se rencontrent. On déplace les deux unités et on les met en contact à cet emplacement.

Une unité qui contre-charge bénéficie exactement des mêmes bonus de combat que lorsqu'elle charge. Pour la résolution du combat, on considère que les deux unités "chargent".

Si une unité de cavalerie contre-charge contre une charge d'infanterie, l'unité d'infanterie passe immédiatement en désordre et ne reçoit pas les bonus de la charge. En réalité, aucune infanterie ne prendrait le risque d'engager une unité de cavalerie en corps à corps sur son front, à moins que cette cavalerie soit victime de sérieux troubles. Nous pensons que cette règle reflète suffisamment cet état de fait pour décourager les joueurs à entreprendre de telles folies.

Engagements en combat

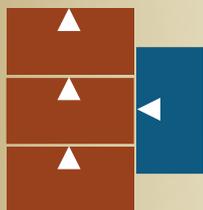
Un engagement en combat décrit toute situation où un ou plusieurs adversaires s'affrontent en mêlée. La plupart des engagements n'impliquent qu'une unité par camp. Toutefois, ils peuvent parfois impliquer plusieurs unités de l'un ou l'autre camp à cause de contacts non intentionnels ou parce qu'une unité est attaquée à la fois sur son front, ses côtés ou son arrière. Toutes les unités qui sont interconnectées par des unités ennemies en situation de combat prennent part à l'engagement.



Dans cet exemple, Bleu 1 a chargé Rouge 1 sur son front. Au tour suivant, Bleu 2 a chargé Rouge 1 sur son flanc. Dans un tour suivant, Rouge 2 a chargé Bleu 1 sur son flanc. Ces quatre unités sont interconnectées avec des unités ennemies en combat - aussi, il s'agit d'un unique engagement.



Heureusement, la plupart du temps, les engagements se résument à ceci : des combats à un contre un.



Bleu 1 a chargé Rouge 2 sur le côté - entrant non intentionnellement en contact avec Rouge 1 et Rouge 3 - toutes ces unités sont engagées.

Les unités engagées en combat ne peuvent plus bouger, excepté quand ils y sont obligés par le résultat du combat, comme spécifié dans le chapitre Résultats du combat. Aucune ne peut tirer. Elles sont au combat et doivent s'affronter tour après tour jusqu'à ce qu'un camp retraite ou soit brisé.

Durant la phase de Combat de chaque tour de joueur, chaque engagement est exécuté comme un unique combat. Il est possible qu'il y ait plusieurs engagements à résoudre. Dans ce cas, le joueur en phase décide de l'ordre dans lequel ces engagements seront résolus.

Résolution d'un combat

Les engagements sont résolus durant les phases Combat de chaque tour de joueur. Sans tenir compte de quel tour de joueur il s'agit, chaque unité engagée combat à chaque tour. Comme un combat implique plusieurs tours, l'on a pour habitude de désigner ces étapes des "rounds" - ainsi on effectue un round de combat dans le tour Bleu, puis un round de combat dans le tour Rouge, puis dans le nouveau tour Bleu on effectue un autre round de combat, jusqu'à ce que l'engagement soit terminé.

Durant chaque round, il est usuel de s'occuper d'un engagement dans sa totalité, avant de passer à un autre, jusqu'à ce que tous les engagements présents sur la table de jeu aient été joués. Ainsi, si sur l'aile gauche deux cavaleries adverses sont opposées et qu'au centre deux unités de tirailleurs luttent pour la possession d'un verger, il est habituel de se consacrer totalement à l'un de ses deux engagements (disons, la cavalerie), avec l'application du résultat et l'exécution des tests de Panique, avant d'effectuer la même procédure avec l'autre engagement (les tirailleurs). C'est le joueur en phase qui décide de l'ordre dans lequel seront traités les engagements.

En réalité, les troupes faisant partie d'un engagement s'affrontent entre elles dans un même élan, mais, pour des raisons pratiques, dans le jeu, un camp frappe en premier. Cela n'a aucune incidence sur le résultat car les troupes frappent toujours avec le statut qu'il possède au début du round.

On lance des dés pour déterminer l'efficacité des unités dans le combat. C'est fondamentalement le même principe que pour les tirs, cela devrait donc vous être familier. Le nombre de dés lancé est égal à la valeur de Combat au Corps à corps (souvent défini sous le terme «valeur de combat»). Comme la valeur moyenne est de 6, une unité performante en corps à corps aura des valeurs de 7, 8, ou même 9, alors que les armées peu efficaces en corps à corps auront des valeurs de 5,4,3 voire moins. Comme pour les tirs, la taille de l'unité influe sur le nombre de dés.

Valeur de Combat des Unités

Valeur de combat	Taille d'unité
+2	Unité imposante. Les combattants composent un groupe qui est défini comme une unité imposante.
-2	Unité modeste. Les combattants composent un groupe qui est défini comme une petite unité.
1 Dé	Unité minuscule. Les unités minuscules ne lançant toujours qu'un seul dé. Leur valeur d'attaque est toujours 1.



Ces modificateurs composent une bonne moyenne, mais parfois il peut être bon d'augmenter ou de les réduire la valeur de combat pour représenter un corps de troupes particulièrement grand ou petit. Par exemple, si dans le jeu un bataillon de 600 hommes a une valeur de 6, une compagnie indépendante d'une centaine d'hommes peut se voir raisonnablement attribuer une valeur de combat de 2 ou 3.

Nous avons aussi introduit quelques modificateurs pour refléter certaines formations ou situations, comme vous pouvez le voir sur le tableau suivant. Ne vous inquiétez pas si vous ne voyez pas plus de détails concernant les carrés et les bâtiments, ces cas sont développés dans la section Règles Avancées.

Modificateur de Valeur de Combat

- Aucun **Artillerie attelée.** L'artillerie attelée n'a aucun dé de combat.
- 1 Dé **Colonne de marche.** Les unités en colonne de marche combattent avec un seul dé.
- 2/coté **Carré.** Les unités en carré combattent avec deux dés par coté, le total étant limité à la valeur de combat normale. Voir règle sur les carrés.
- 2/coté **Bâtiment.** Les unités dans les bâtiments combattent avec deux dés par coté, le total étant limité à la valeur de combat normale. Voir règle sur les carrés.

Lancez le nombre de dés requis. Pour chaque score de 4 et plus, une touche est infligée à l'adversaire. Aussi, si trois dés obtiennent 1, 5 et 6 = 2 touches ; 4, 5 et 6 = 3 touches ; 1, 3 et 3 = 0 touche.

Dans certaines situations, il peut être plus ou moins facile d'obtenir une touche. Ces situations sont prises en compte par l'introduction de modificateurs au jet de dé, qui sont fournis dans le tableau plus bas. Par exemple, si le combattant charge, alors il reçoit un bonus de +1 et touchera donc sur un score de 3 ou plus.

Quelles que soient les circonstances, un score de 6 est toujours réussi et un score de 1 toujours raté. Ce ne sont rien d'autres que des réussites et des échecs automatiques.

Normalement, une unité combat sur son front, mais si elle est attaquée sur son flanc ou son arrière, ou si elle est attaquée sur plusieurs bords à la fois, alors ces attaques sont réparties comme suit. Le joueur doit décider dans quelle direction il effectue l'attaque avant de lancer les dés. Une unité doit

toujours allouer au moins la moitié de ses dés sur son front s'il est engagé en combat. Quelle que soit la situation, une unité ne peut pas attribuer plus de la moitié de ses dés sur un flanc ou un arrière. Par exemple, une unité avec 6 attaques frappera trois fois sur son front et 3 fois sur son flanc gauche. S'il est engagé sur son front avec plusieurs ennemis, il doit répartir ses attaques entre les deux, le plus équitablement possible, le dé restant étant attribué suivant le choix de l'attaquant.

Modificateur de Jet de Dé

- +1 **Charge.** Si l'unité a chargé pour entrer dans le combat, on applique ce modificateur lors du premier round. ainsi les unités qui chargent touchent leur ennemi sur 3+ au lieu de 4+.
- +1 **Vainqueur.** Si l'unité a gagné le round précédent, dans le même engagement, alors on applique ce bonus. Ainsi les unités qui ont remporté le round précédent touchent leur ennemi sur 3+ au lieu de 4+.
- 1 **Combattant Secoué/Désordonné.** L'unité peut être secouée, désordonnée, ou dans les deux états. C'est le même malus que pour les tirs.
- 1 **Combattant tirailleur.** L'unité est en ordre dispersée. Lorsqu'elles sont dans ce type de formation, les unités préfèrent combattre au tir plutôt qu'en mêlée. Les tirailleurs en tirailleurs touchent leur ennemi sur 5+ au lieu de 4+.
- 1 **Engagé sur le flanc/l'arrière.** Si une unité est engagé sur son flanc et/ou son arrière, alors son efficacité en combat est grandement comprise. Ces unités souffrent donc d'une pénalité pour toutes les attaques subies, qu'elles soient sur le front, les flancs ou l'arrière.



La Vieille Garde Française attend son moment de gloire tandis qu'un régiment après l'autre se met en marche pour affronter l'ennemi.



Johnny Reb en route pour la guerre

Jet de sauvegarde de moral

Nous avons déjà abordé précédemment le sujet du Moral, notamment dans les règles sur les tirs. La gestion du moral dans les combats au corps à corps fonctionne exactement de la même manière et vous pouvez donc vous y reporter si vous désirez avoir plus de précisions sur cet aspect du jeu.

Durant un combat au corps à corps, une unité qui a maintenu ne charge prend en compte son plein potentiel de moral, y compris les modificateurs de couvert, jusqu'à ce qu'elle ait perdu un round de combat. Quand l'unité qui a maintenu perd un round de combat, on considère que l'attaquant a brisé ou dépassé les protections et le défenseur combat alors en ignorant les bonus au moral. Cela s'applique pour les couverts comme les bois, les haies ou les murs, mais aussi pour les couverts plus conséquents comme les bâtiments ou les fortifications. Comme le couvert est brisé, le combat continue de l'autre côté du couvert ou à l'intérieur du couvert dans le cas d'un bâtiment ou d'un bois. Notez qu'il n'est pas obligatoire de déplacer les unités physiquement dans les bâtiments ou de l'autre côté du mur, d'ailleurs c'est souvent infaisable. Il est plus simple d'imaginer qu'une brèche a été ouverte dans le couvert du défenseur.

Pour supprimer tous les doutes, précisons que les unités qui chargent un ennemi situé derrière un couvert ne bénéficient pas du bonus fourni par le couvert. On considère en effet que l'attaquant tente de passer de l'autre côté du couvert, ou de le détruire. Seules les unités qui sont en position derrière le couvert bénéficient de sa protection et reçoivent le bonus. On peut d'ailleurs imaginer que les défenseurs ont eux-mêmes aménagé le couvert pour gêner les efforts de l'ennemi.

Dans le cas de combat dans les bois, on applique le bonus au moral uniquement au côté qui a été chargé. On applique le bonus jusqu'à ce que le défenseur ait perdu un round de combat. Ainsi,



les charges dans les bois sont gérées de la même manière que les charges contre un mur ou un autre obstacle linéaire. On n'applique pas le bonus à l'unité qui charge car on considère que les attaquants n'optimisent pas le couvert fourni par la végétation et s'exposent comme si elles tentaient de franchir un mur, une barricade, etc.

Unités Secouées

Quand une unité a subi autant de pertes que sa Résistance, elle devient Secouée. Cette règle a déjà été abordée dans le chapitre sur les Tirs (page 40) et est développée plus en détail dans les règles Tests de Panique et Unités Secouées (page 70). Toutes les unités vaincues doivent effectuer un Test De Panique après un combat au corps à corps, mais les unités Secouées le feront avec un désavantage, et les unités secouées qui ont subi beaucoup de pertes le feront avec un plus grand désavantage. Cependant, comme pour les tirs, une fois que tous les Test De Panique ont été effectués, tous les marqueurs de pertes en excès (c'est-à-dire au-dessus de la valeur de Résistance de l'unité) sont supprimés en d'autres mots, l'unité revient à une valeur de perte égale à son Résistance, afin de signaler que l'unité est secouée.

Par exemple, une unité subit quatre blessures au total et perd le combat. Elle est donc obligée de faire un test de panique comme expliqué ultérieurement. Partons du principe que l'unité réussit son test et poursuit courageusement le combat. La Résistance de l'unité étant de 3 et l'unité ayant subit quatre blessures, le marqueur en excédant est retiré la laissant à 3 blessures, démontrant que l'unité est secouée.

Les unités secouées souffrent de pénalités et, dans quelques situations, peuvent même s'écrouler et fuir. Ces pénalités sont définies tout au long du livre de règles, mais un récapitulatif est fourni avec la règle Test De Panique, dans le chapitre Test De Panique et Unités Secouées, en page 70.

Pertes

Le lecteur est encouragé à consulter la section sur les Tirs, qui détaille le principe du comptage des pertes. En effet, la règle est exactement la même dans le cas des combats au corps à corps, et le système de comptage est identique.

Durant un combat au corps à corps, il est nécessaire d'enregistrer les pertes subies dans le round en cours, ainsi que le nombre total de pertes subies par l'unité depuis le début de l'engagement. C'est très important car, à chaque round, on utilise le nombre de pertes subies pour déterminer qui gagne le combat.

Par exemple, une unité engagée dans un combat a subi une perte au round précédent. Durant le round en cours, la même unité subit trois pertes. Trois marqueurs de pertes supplémentaires sont placés à côté de l'unité, ce qui porte le total à 4. De plus, le fait que cette unité ait subi 3 pertes dans le tour est noté séparément (en général, on utilise un dé, placé à côté de l'unité, pour indiquer le nombre de pertes subies dans le tour, mais on peut utiliser aussi des marqueurs de tailles ou de couleurs différentes, empiler les marqueurs, etc. - l'essentiel est que le procédé soit simple et clair). Il est important que les pertes subies dans le round soient clairement identifiables car c'est elles qui vont déterminer le vainqueur du combat.

Les soutiens

Les unités en soutien composent un élément déterminant dans la résolution des combats, aussi il est bon d'en dire quelques mots.

Les unités non-engagées peuvent contribuer à soutenir un combat qui se déroule à proximité en attribuant un bonus lors de la résolution du combat, comme indiqué ci-dessous. Seules les unités qui ne sont pas engagées dans un combat peuvent faire office de soutien - et donc, les unités qui combattent ne peuvent pas fournir de soutien.

Une unité peut soutenir une seule unité engagée située dans ses 6". Une unité ne peut pas soutenir plusieurs unités même si, par leur positionnement, elles sont éligibles pour le recevoir.

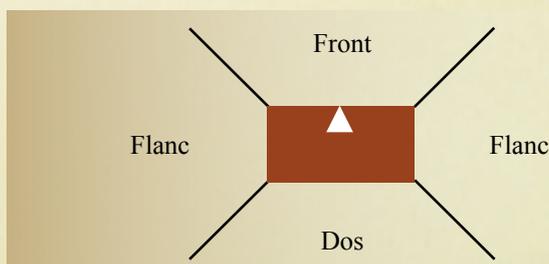
Les unités peuvent offrir un soutien aux unités d'infanterie et de cavalerie qui ne répondent pas à l'une des situations suivantes :

- L'artillerie ne peut être soutenue
- Les unités en ordre lâche ne peuvent être soutenues.
- Les carrés ne peuvent être soutenus car ils n'ont ni flancs, ni arrière.
- Les unités dans les bâtiments ne peuvent être soutenues, pour la même raison que celle citée au-dessus.
- Les unités engagées sur leur flanc ou leur arrière ne peuvent être soutenues, même si elles sont également engagées sur leur front.

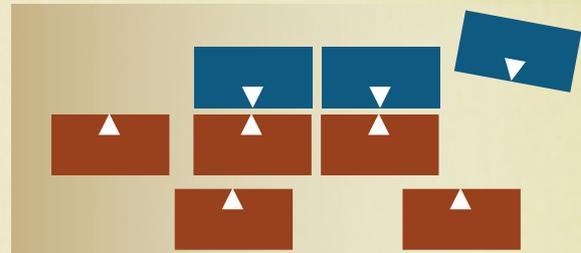
En dehors des unités en colonne de marche ou l'artillerie attelée, toutes les unités peuvent fournir un soutien sans tenir compte de leur formation, de leur type, ou de leur taille - exemple, l'artillerie, les tirailleurs, ou l'infanterie dans un bâtiment ou en carré peuvent servir de soutien. Seules les unités en colonne de marche et l'artillerie attelée ne peuvent servir de soutien.

Qu'il y ait deux unités ou plus situés sur les flancs ou sur l'arrière de l'unité soutenue, le bonus est toujours de +1 par côté. Ainsi, une unité reçoit un bonus de +1 quand elle a un flanc ou un arrière soutenue, et non pas un bonus de +1 par unité en soutien. Le bonus maximal qui peut être accordé à une unité soutenue est donc de +3 (les deux flancs et l'arrière).

Pour soutenir un flanc ou un arrière, une unité doit se trouver dans la zone appropriée et dans les 6" de l'unité soutenue. Les côtés d'une unité ont déjà été définis précédemment, mais vous trouverez ci-dessous un petit diagramme faisant office de rappel.

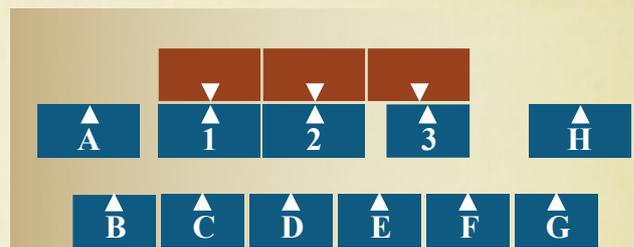


Quand un engagement inclut deux unités ou plus combattant dans le même camp, on additionne toutes les pertes et tous les bonus pour considérer le tout comme un seul résultat. Par exemple, si deux unités sont engagées au combat l'une à côté de l'autre et que chacune bénéficie d'un soutien arrière, on ajoute un +2. Dans les combats multiples, seuls les flancs extrêmes des engagements doivent être considérés.

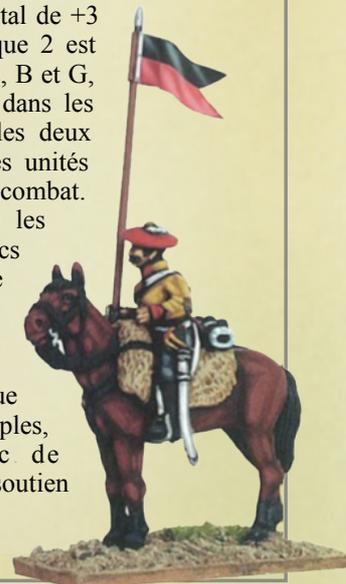


Dans cet exemple, la force Rouge a +3 en soutien et la Bleue +1.

Les unités qui ont des amies combattant sur leurs flancs comme des composantes du même engagement ne peuvent être soutenues sur leurs flancs. C'est plus explicite avec l'aide du diagramme suivant : être soutenues sur leurs flancs. C'est plus explicite avec l'aide du diagramme suivant



Combien d'unités en soutien ? Les unités 1, 2 et 3 sont engagées dans le même combat car elles sont interconnectées par le fait qu'elles touchent les mêmes ennemis. A et H peuvent seulement soutenir respectivement un flanc de 1 et 3 - elles apportent chacune un +1 pour un total de +2. Par contre, 1, 2 et 3 sont toutes soutenues sur leur arrière par un grand nombre d'unités, aussi on ajoute +1 pour le soutien arrière, ce qui ferait un total de +3 pour chaque unité. Mais est-ce que 2 est soutenue sur ses flancs par, disons, B et G, qui se trouvent sur son flanc et dans les 6" ? La réponse est NON car les deux flancs de 2 sont couverts par des unités amies engagées dans le même combat. Aucun bonus n'est ajouté pour les flancs de l'unité 2, ni pour les flancs intérieurs des unités 1 et 3, même s'il y a un petit espace séparant l'unité 2 et 3. La valeur totale des soutiens pour ce combat est donc de +5. C'est généralement ce que l'on trouve dans les combats multiples, avec +1 pour chaque flanc de l'engagement et +1 pour chaque soutien arrière par unité engagée.



Pratique américaines, 1776



60ème Régiment "Royal Américain"
1770 (Collection Perry)

Joseph Martin, un adolescent servant dans un régiment du Connecticut de l'armée continentale écrivait :

« Les officiers des nouvelles milices portaient des cocardes de couleurs différentes afin de les distinguer des troupes régulières, comme elles étaient appelées. Les officiers supérieurs portaient du rouge, le capitaine du blanc et les officiers subalternes du vert. Tandis que nous nous reposions, notre Lieutenant-Colonel (notre Colonel n'était pas avec nous), arracha les cocardes de leurs chapeaux. Lorsqu'on lui demanda la raison, il répondit qu'il voulait bien risquer sa vie pour son pays, mais certainement pas donner à l'ennemi une cible particulière sur laquelle tirer. »

Que penserait le roi d'un tel comportement !

Résultat des combats

Les résultats des combats sont calculés pour chaque engagement au corps-à-corps jusqu'à ce que toutes les unités participant à l'engagement aient été prises en compte.

Pour désigner le vainqueur du combat, on commence par additionner le nombre total de pertes infligées par un camp durant le round avec les bonus suivants, s'ils s'appliquent :

- +1 **Soutien arrière.** Voir page 67 pour plus de détails.
- +1 **Soutien latéral.** Voir page 67 pour plus de détails.
- +3 **Carré contre cavalerie.** Si une unité est en carré et qu'elle combat de la cavalerie, elle bénéficie d'un bonus.
- +X **Bâtiments.** Si une unité combat dans un bâtiment, elle ajoute un bonus de +3 si elle est de taille standard ou imposante, +2 si elle est modeste et +1 si elle est minuscule. Plus de détails dans le chapitre consacré aux Combats dans les bâtiments, en page 77.

Le coté qui obtient le plus haut score remporte l'engagement. Toutes les unités du perdant ont été vaincues. Si les deux camps obtiennent le même score, il s'agit d'un match nul.

Situation après combat

Après que tous les tests de panique nécessaires aient été effectués, ainsi que les éventuelles conséquences (comme les retraites ou les éliminations d'unités), toutes les unités qui restent en contact d'un ennemi sont verrouillées en combat, et elles combattront de nouveau dans le round suivant. Certaines unités peuvent être autorisées à faire face à leur ennemi si elles ne sont en position pour combattre (voir le chapitre sur les Tests de Panique pour plus de détails concernant ces mouvements).

Unités vaincues

Chaque unité engagée dans un combat doit effectuer un test de panique et appliquer le résultat (voir test de panique en page 71). Les unités en soutien ne sont pas engagées en combat et elles n'ont donc pas besoin d'effectuer le test sauf si des unités amies déroutent non loin d'elles, comme décrit plus loin dans le chapitre sur les Tests de Panique.

Egalité

Dans le cas d'une égalité, toutes les unités engagées qui sont déjà *Secouées* doivent effectuer un test de panique et appliquer le résultat (voir test de panique en page 71). Cela veut dire que, parfois, des unités des deux camps doivent tester.

Si le combat est un match nul, alors *toutes les unités de cavalerie des deux camps* qui ne sont pas *Secouées*, et qui ne doivent donc pas faire un test de panique, doivent immédiatement se replier d'un mouvement. Cette règle reflète la nature volatile des engagements de cavalerie – la cavalerie qui ne remporte pas rapidement un combat va replier pour éviter d'être mise en déroute ou détruite. La règle sur le repli des unités est détaillée dans le chapitre sur les Tests de Panique, à la page 73.

Dans le cas d'une égalité, les unités d'infanterie qui ne sont pas *secouées* tiendront le terrain et se battront à nouveau dans le prochain round. La règle sur tenir le terrain des unités est détaillée dans le chapitre sur les Tests de Panique, à la page 73.

Unités victorieuses

Si toutes les unités engagées dans un combat ont replié ou sont brisées, alors les unités victorieuses peuvent effectuer l'une des actions suivantes :

- Rien, les unités restent où elles se trouvent
- Changer de formation comme décrit dans le chapitre sur les Formations (page 18)
- Replier comme décrit plus loin.
- Effectuer une percée comme décrit plus loin.
- Occuper un bâtiment/une position comme décrit plus loin.

Si tous les ennemis touchant une unité ont replié ou sont brisés, mais que d'autres ennemis sont toujours engagés dans le même combat contre des unités amies, alors les unités victorieuses peuvent effectuer une des actions suivantes :

- Rien – l'unité reste où elle se trouve.
- Changer de formation comme décrit dans le chapitre sur les Formations (page 18)
- Replier comme décrit plus loin.
- Retour au combat comme décrit plus loin.

Retour au combat

Si une unité est capable de retourner au contact avec une unité ennemie déjà engagée dans le même combat, elle est autorisée à le faire. Pour cela, elle peut se déplacer d'un mouvement au maximum, et se déplacer vers l'ennemi de la façon la plus directe possible. Elle peut effectuer cette action même si elle est Secouée ou Désordonnée. Cette situation ne se produit pas souvent – la plupart du temps, il ne reste pas grand monde à combattre !

Repli

Ce mouvement désigne une unité qui se regroupe autour de ses couleurs dans le but d'affronter un nouveau danger.

Une unité en repli peut effectuer un plein mouvement sur son arrière en utilisant sa capacité normale de déplacement. Elle peut effectuer cette action même si elle est Désordonnée. L'unité ne peut pas utiliser ce mouvement pour charger un autre ennemi. L'unité est libre de se réorienter durant son mouvement – par exemple, si elle a combattu un ennemi sur son flanc, elle est libre de lui faire face du moment qu'elle dispose de suffisamment de place pour pivoter.

Percée

Ce mouvement représente une unité qui effectue une percée dans les lignes ennemies ou qui poursuit un ennemi en fuite. C'est plus particulièrement la spécialité des unités de cavalerie car elles sont à la fois plus rapides et bénéficient de plus d'impact.

Une avance rapide est seulement autorisée dans certains cas, comme précisé plus loin. Parfois, ce n'est pas une option. Une unité Désordonnée n'est pas autorisée à effectuer une percée.

Si une unité charge ou contre charge, remporte le round de combat conséquent, et que toutes les unités ennemies replient ou déroutent, alors l'unité victorieuse peut effectuer jusqu'à un plein mouvement sur son front.

Ce mouvement est appelé percée. L'unité ne peut utiliser ce mouvement pour charger un autre ennemi sauf si elle est une unité de cavalerie, comme spécifié ci-dessous.

Si l'unité est une unité de cavalerie, elle peut utiliser son mouvement de percée pour effectuer une charge, du moment qu'elle n'est pas Secouée. Elle peut charger toute unité éligible, comme elle ferait durant la phase de Commandement du tour. Elle peut même charger une unité ennemie qui vient de se retirer de l'engagement livré par la cavalerie – cela représente la poursuite de la cavalerie sur des ennemis en fuite ! Si la cavalerie effectue une charge lors d'une percée, on effectue un nouveau round de combat dans le tour.

Une unité de cavalerie peut charger qu'une seule fois dans le tour lors d'une percée. Les chevaux ne pourraient pas soutenir plus. Ainsi, il est possible qu'une cavalerie charge, batte son ennemi et charge de nouveau avec sa percée, batte à nouveau l'ennemi, et effectue une deuxième percée. Mais elle ne peut pas user de cette deuxième percée pour effectuer une nouvelle charge. En d'autres mots, une seule percée peut être utilisée pour charger.

Quand une unité de cavalerie charge lors d'une percée, l'ennemi ne peut répondre qu'en tenant le terrain. Il n'est pas autorisé à tirer en contre-charge, à fuir ou à contre charger car la percée est beaucoup trop rapide.

Occuper des bâtiments

Dans un combat où des unités attaquent des bâtiments ou des fortifications, les unités d'infanterie victorieuses peuvent prendre possession et occuper les bâtiments si toutes les unités qui les défendaient est brisée ou ont été forcées de se replier. Pour ce faire, l'unité effectue simplement un mouvement à l'intérieur du bâtiment, comme décrit dans le chapitre sur les terrains (page 36).



Les français s'avancent dans leur traditionnelles colonnes d'attaque. Des cibles magnifiques !

Test de panique et unités secouées

Dans ce chapitre, nous allons vous expliquer ce qui arrive quand des troupes deviennent réticentes ou incapables de combattre. On gère ces situations en utilisant un système, le test de panique. Suivant le résultat de ce test, les troupes pourront continuer à combattre normalement, replier pour se réorganiser ou fuir le combat en déroute.

Les unités qui fuient en déroute sont considérées comme ne pouvant plus revenir dans le combat, elles sont retirées de la table de jeu et considérées comme détruites. C'est de cette façon que les unités sont éliminées de la partie, les armées vaincues, et les batailles gagnées ou perdues !

Il y a cinq situations qui pour effectuer un test de panique :

1. Les unités ont subi des pertes excessives lors de tirs.
2. Les unités ont été **secouées** par un tir à bout portant.
3. Les unités ont été **vaincues** lors d'un combat au corps-à-corps.
4. Les unités ont fait une **égalité** au corps-à-corps et sont secouées.
5. Les unités en soutien ont des amis qui **déroutent**.

Test suite aux tirs

Une unité est Secouée quand elle subit un nombre de perte égal à sa Résistance, qui dépend de la taille de l'unité. Une fois qu'une unité a subi le nombre de perte donné (en général 3), elle devient Secouée. Se reporter à la page 73 pour plus de détails concernant l'état Secoué.

À la fin de chaque phase de tir de chaque tour, les unités doivent effectuer un Test De Panique si leur total de pertes est supérieur à leur valeur de Résistance. Tous les marqueurs de perte au-dessus du score de Résistance de l'unité sont défaussés une fois que le test a été effectué – une fois les tests effectués, aucune unité ne doit avoir plus de marqueurs de pertes que sa valeur de Résistance.

Test suite à un tir de contre-charge

Les unités chargeant un ennemi doivent effectuer un Test De Panique si leur total de pertes est supérieur à leur score de Résistance après avoir subi un tir de contre-charge – autrement dit, si l'unité devient Secouée suite au tir de contre-charge.

Les Tests de Panique faisant suite à un tir de contre-charge sont effectués en se référant au tableau dédié au moment où l'unité entre au corps à corps. Notez qu'un test de panique suite à un tir de contre-charge est différent (et beaucoup plus dangereux !) que ceux découlant des autres tirs, avec des résultats équivalents à ceux du corps à corps sur le tableau des Test De Panique. Par contre, pour le reste, ce test est similaire à celui des autres tirs.

Test des unités vaincues au combat

Une fois que chaque engagement a été livré et que les résultats ont été calculés, chaque unité engagée dans le camp du perdant doit effectuer un test de panique. Dans la plupart des cas, cela ne concernera qu'une seule unité, mais il arrive que plusieurs unités soient forcées d'effectuer le test, dans le cas de mêlées multiples. Dans ce cas, chaque unité doit tester individuellement et c'est le joueur propriétaire qui décide de l'ordre dans lequel seront effectués les tests.

Les unités qui ont été vaincues en combat doivent effectuer le test, qu'elles soient Secouées ou non. Cependant, les unités qui ont subi des pertes supérieures à leur valeur de Résistance subiront des pénalités pour le test, de façon similaire aux tests concernant les tirs. Cela signifie que les pertes excédentaires doivent être enregistrées temporairement et défaussées une fois que le test a été effectué.

Test des unités ayant livré un combat nul

Si un engagement en combat s'achève par un match nul, toutes les unités Secouées doivent effectuer un test de panique.



Une action d'avant-garde durant la guerre d'indépendance américaine. Des Tuniques rouges en maraude avancent à travers un champ de maïs.

Les unités des deux camps doivent effectuer le test si nécessaire. N'importe quel camp peut effectuer le test en premier, cela n'a aucune importance. Sinon, le test est résolu de la même façon que pour les tests suite à une défaite en combat.

Tests des unités en soutien

Normalement, les unités servant de soutien n'ont pas à effectuer un test de panique si les unités de leur camp ont perdu le combat. Cependant, les unités en soutien doivent effectuer le test si des unités qu'elles ont soutenues déroutent suite au test de panique.

Les unités d'artillerie et les unités minuscules qui déroutent sont ignorées par les unités d'infanterie et de cavalerie, sauf si l'unité qui sert de soutien est elle-même minuscule. La perte de ces unités n'a aucune incidence sur la volonté des autres unités engagées dans le combat.

Les unités en soutien lisent le résultat sur le tableau des Tests de Panique dans les lignes dédiées au corps à corps, en l'utilisant de la même façon que pour les unités engagées en mêlée.

Dans le cadre de ce test, les unités en soutien sont considérées comme étant en état de compter comme un soutien, même si elles n'ont pas été utilisées pour servir de bonus. Par exemple, si une unité est positionnée de façon à pouvoir servir de soutien arrière à deux unités, elle doit tester si l'une de ces deux unités déroute, qu'elle est effectivement soutenue ou non.

Quel que soit le nombre d'unités soutenues qui déroutent, l'unité en soutien n'effectue qu'un seul test.

Notez que les unités engagées en combat déroutent parce qu'elles ont eu un résultat "Déroute" au test. Cependant, il est également possible qu'une unité déroutent si elle n'est pas en capacité de se replier, pour diverses raisons (voir tableau des Test De Panique, page 72).

Le Test De Panique

Pour effectuer un test de panique, on lance deux dés, on additionne les résultats et on applique les modificateurs suivants :

- 1 **Perte en excédent.** On déduit 1 au résultat pour chaque perte en excédent subie par l'unité au tir ou au corps-à-corps.
- 1 **Désordonné.** On déduit 1 au résultat si l'unité est Désordonnée.
- 1 **L'unité a subi au moins une perte causée par un tir d'artillerie** dans le tour, que cela soit au tir normal ou de contre-charge.

Le fusil à silex

Vers le milieu du XVIIIe siècle les avancées dans l'armurerie militaire et les besoins militaires ont conduit à la suppression progressive du fusil à mèche et des mécanismes à rouet pour les fusils et les pistolets, il y a eu une période de transition avant que le vrai fusil à silex n'apparaisse à propos, connus comme « le verrou du chien » ou snaphaunce (littéralement marteau /qui prend). Bien que les platines à mèches soient simples et que les soldats trouvent le bruit sympathique ; il y avait de nombreux inconvénients.

Il fallait en effet des quantités de mèches allumées pour le garder fonctionnel, ce qui peut ne pas sembler beaucoup jusqu'à ce que vous imaginiez 10 000 arquebusiers ayant tous les cordons brûlants sur un champ de bataille ou pour une garnison, les coûts de déchets et du gaspillage deviennent alors apparents. Et que par conséquent, bien que peu coûteux à fabriquer par rapport aux fusils à silex, le coût des consommables, munitions, mèches, etc., doit être pris en compte.

Comme beaucoup d'armes, les armes à mèches détestaient la pluie, ce qui n'est pas bon sous les climats européens. De plus l'utilisation des mèches pour toutes actions de nuit alors qu'une mèche allumée est apparente comme un vers luisant dans l'obscurité et rend donc toutes attaques surprises de nuits impossibles. Ceci, associé à un manque de fiabilité et le fait que la mèche soit à la bonne température pour mettre le feu à la poudre quand celle-ci n'est pas mal dosée, et que le fait de transporter des mèches allumées et des cartouches de poudre fasse rarement bon ménage, malgré que des compagnies entières équipées de mousquets aient été créées pour garder les dépôts de munition et les trains d'artilleries.

Les fusils à silex, bien que nous apparaissant archaïques de nos jours, connurent une grande partie de notre période et régnèrent sans partage sur le monde de 1700 à 1850 et ne furent abandonnés qu'avec mauvaise grâce au profit de la platine à percussion.

Dans l'armée britannique ; le premier mousquet à silex produit en masse fut le « long land pattern » vers 1730 qui devint affectueusement connu comme « bess la brune », il y a notoirement beaucoup d'étude et d'histoire différentes sur l'origine de ce surnom.

Fusil Brown Bess utilisé par les Britanniques durant les guerres napoléoniennes (collection Perry)

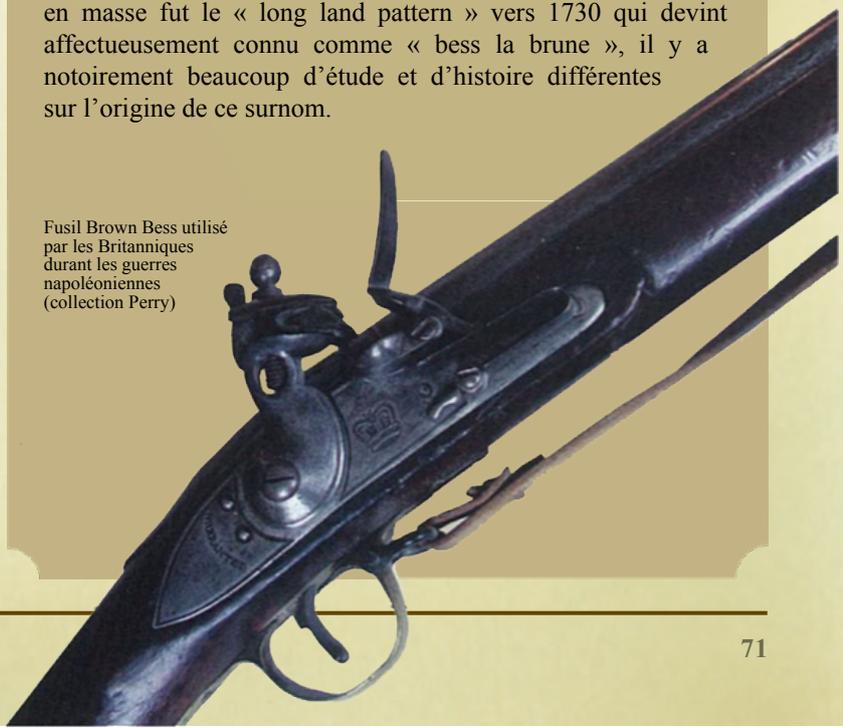


Tableau de Résultat au Test De Panique

Jet de dé modifié	Type de combat	Conséquences		
4 ou -	Tir & CàC	Infanterie, Cavalerie & Artillerie L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu		
5	Tir & CàC	Infanterie & Cavalerie L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois son mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.	Artillerie L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.	
6	Tir	Infanterie & Cavalerie L'unité tient la position – elle reste où elle se trouve et ne bouge pas	Artillerie L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.	
	CàC	Infanterie & Cavalerie L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois son mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.	Artillerie Idem que ci-dessus.	
7 ou +	Tir	Infanterie, Cavalerie & Artillerie L'unité tient la position – elle reste où elle se trouve et ne bouge pas		
	CàC	Infanterie L'unité tient le terrain – elle reste sur place et est prête à combattre à nouveau au round suivant	Cavalerie L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois son mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.	Artillerie L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.

Unités en Repli

Une unité qui replie doit se déplacer d'un plein mouvement, ou dans certains cas de deux mouvements, comme défini dans le tableau des résultats. Normalement, l'unité doit se replier sur son arrière, sauf si l'unité est uniquement chargée sur son flanc, ou uniquement chargée sur son arrière. Dans ces deux cas, elle doit se replier dans la direction opposée au côté contacté. Par exemple, si une unité est contactée uniquement sur son flanc droit, elle doit se replier vers le côté de son flanc gauche.

Un mouvement de repli est un mouvement normal sous toutes ses formes mais il doit être accompli totalement dans la zone arrière de l'unité (ou du côté opposé). Souvenez-vous que les troupes n'ont pas à se retourner pour effectuer ce déplacement – elles sont juste obligées de se déplacer vers l'arrière. L'unité peut traverser des unités amies du moment que lorsqu'elle a achevé son mouvement, elle a traversé toutes les unités amies.

Une unité qui est dans l'incapacité de replier déroute immédiatement. On retire l'unité de la table de jeu comme si elle avait été détruite. Ceci peut arriver quand l'unité est dos à un terrain infranchissable ou à une unité ennemie. Les unités amies peuvent aussi bloquer le mouvement de repli si la formation de l'unité vaincue est dans l'incapacité de les traverser complètement. Pensez-y quand vous positionnez vos unités en soutien.

Les unités qui replient en dehors de la table sont considérées comme détruites, dispersées, déroutees, ayant capitulé ou en fuite, et elles ne font plus partie de la bataille. On retire l'unité de la table comme si elle avait déroute. Cela entraîne que : placer des unités le dos près d'un bord de table les met en danger. Nous considérons que ce fait est totalement logique, mais il était nécessaire de le préciser pour vous éviter de mauvaises surprises.

Les troupes en colonne de marche qui sont obligées de replier doivent se mettre immédiatement en ligne si elles ont la place pour le faire. Les unités irrégulières et les unités minuscules passent dans leurs formations par défaut. Comme ce changement de formation exige un mouvement supplémentaire, l'unité devient automatiquement Désordonnée, si elle ne l'était pas déjà.

Unités qui tiennent la position

De manière générale, une unité qui tient la position reste où elle se trouve et elle pourra continuer à combattre le tour prochain si elle toujours en contact avec l'ennemi.

Il y a cependant quelques situations où une unité qui tient la position soit amenée à bouger. Cela concerne les troupes qui sont contactées sur leur flanc ou leur arrière, puisqu'elles sont autorisées à faire face à l'ennemi au début du round de combat suivant. Cela signifie que si vous tenez la position dans un tour, vous êtes autorisé à pivoter s'il y a la place pour le faire.

Les troupes en colonnes de marche qui tiennent la position doivent immédiatement passer en ligne face à l'ennemi s'il y a suffisamment de place pour le faire. Les unités irrégulières et minuscules doivent se reformer dans leur formation par défaut. Comme ce changement de formation demande un mouvement supplémentaire, l'unité est automatiquement Désordonnée si elle ne l'est pas déjà.

Toute autre unité qui est contactée exclusivement sur l'un de ses flancs ou son arrière se forme en ligne face à l'ennemi si elle a assez de place pour le faire. Les unités irrégulières passent dans leur formation par défaut. Comme ce changement de formation demande un mouvement supplémentaire, l'unité est automatiquement Désordonnée si elle ne l'est pas déjà.

Toute unité qui est engagée en combat sur plusieurs côtés à la fois, comme un de ses flancs et son arrière, est coincée et amenée à faire pour le mieux au round suivant. Cela signifie qu'elle ne bénéficiera pas de son plein potentiel de combat. Soyons honnêtes – elle aura beaucoup de chance si elle survit à cela !

Cavalerie Vaincue

Vous pouvez voir sur le tableau des résultats des Tests de Panique que le meilleur résultat pour une unité de cavalerie vaincue est la possibilité de se retirer. C'est une intention délibérée de notre part. Cela traduit le fait que la cavalerie est moins encline à poursuivre un combat au corps à corps que l'infanterie. À côté de cela, dans les combats entre unités de cavalerie, la lutte ne s'éternise pas, le combat est rapidement résolu avec le vaincu qui replie prestement alors que l'autre effectue une percée. Nous voyons ça comme cela !

Unités Secouées

Pour une unité, l'accumulation des pertes représente l'augmentation de la fatigue, la perte d'hommes et d'officiers, le manque de munitions, la baisse du moral, et une multitude d'autres facteurs qui entame sa capacité à continuer le combat avec cohésion. Quand une unité a accumulé un nombre de pertes égal à sa Résistance, elle devient Secouée. Une unité Secouée ne combat plus à la même efficacité et est susceptible de dérouter si elle subit de nouvelles pertes.

Soyons clairs une nouvelle fois – les pertes subies en excédent de la valeur de Résistance sont toujours défaussées une fois le test de panique effectué. Une unité qui est Secouée est signalée par un nombre de marqueurs égal à sa valeur de Résistance, et c'est à ce moment que les choses peuvent mal tourner pour vos troupes ! Les règles concernant les unités Secouées couvrent tous les chapitres de ce livre car elles affectent le tir, le combat au corps à corps, et, dans certains cas, le mouvement. Voici un petit récapitulatif des effets :

- Les unités Secouées qui sortent de la table de jeu sont éliminées pour de bon – elles ne reviendront plus !
- Les unités Secouées souffrent d'une pénalité de -1 pour « toucher » au tir comme au corps à corps.
- Les unités Secouées ne peuvent charger, ni contre charger, une unité ennemie.
- Les unités de cavalerie Secouées qui remporte un combat au corps à corps ne peuvent utiliser leur percée pour charger une unité ennemie.

Comme décrit dans les règles sur l'ordre "Ralliement !", page 31, il est possible pour un commandant de restaurer l'efficacité d'une unité en ralliant les troupes et en supprimant des marqueurs de perte. Cette règle s'applique à toutes les unités qui ont subi au moins deux pertes, y compris celles qui sont Secouées. Si une unité Secouée est ralliée avec succès, elle perd un marqueur de perte et n'est donc plus Secouée.

Règles avancées

Cette section du livre de règles de Black Powder décrit les règles additionnelles concernant certaines armes et formations particulières. On y trouve les carrés de bataillon des guerres Napoléoniennes, les obusiers du 18ème siècle, les mitrailleuses, et bien d'autres choses... Il y a quelques règles que nous avons développées pour nos armées, pour une période bien particulière – ce n'est donc pas du tout exhaustif. Malgré cela, nous pensons que ces règles devraient satisfaire à la plupart des besoins, mais aussi faire office d'exemple démontrant comment le corps principal des règles peut être adapté et amélioré pour couvrir des batailles, des situations ou des armes spécifiques.

Carrés de bataillon

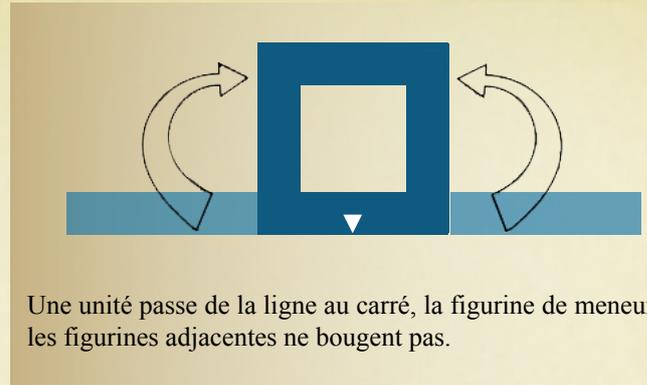
Les carrés d'infanterie sont généralement associés à la période Napoléonienne, sous la forme de blocs d'infanterie compacts hérissés de baïonnettes et de mousquets. Durant cette ère, le carré était la formation préférée pour faire face à la cavalerie ; on pensait communément qu'un bataillon d'infanterie était invulnérable aux attaques de cavalerie. Les unités Napoléoniennes utilisent donc souvent cette règle spéciale "carré de bataillon", leur permettant de passer en carré quand ils subissent une charge de cavalerie. Cette règle s'applique à toutes les troupes régulières, y compris celles des premières années du 18ème siècle, quand les carrés étaient seulement utilisés en dernier recours, durant une retraite générale.

Strictement parlant, il y a deux types de carrés : les carrés de bataillon et les carrés de brigade. Les plus couramment rencontrés sont les carrés de bataillon, aussi nous allons aborder tout d'abord, ceux-ci. Un carré de bataillon est tout simplement une unité en formation carrée, comme ceci :

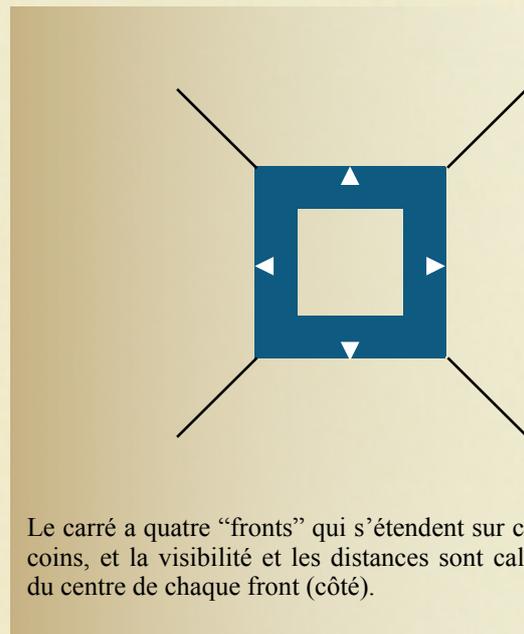


Seules les unités d'infanterie peuvent se former en carré. C'est un changement de formation et un ordre est nécessaire pour passer en carré, ou sortir d'un carré. Quand l'on forme un carré, le meneur de l'unité et les figurines adjacentes restent immobiles et l'on forme le carré avec le reste, chaque côté devant être composé approximativement d'un quart des hommes.

Un carré présente quatre "fronts" et quatre cotés faisant face à chaque front. Pour le traitement des mouvements et des tirs, la visibilité et la distance sont calculés à partir de la figurine figurant au centre de chaque côté. Dans le fond, l'unité a quatre « meneurs » - un sur chaque côté. Pour le changement de formation, le mouvement est calculé à partir de n'importe quel côté. Le calcul pour les tirs s'effectue par côté, comme expliqué plus loin.



Un carré d'infanterie peut se déplacer d'un seul mouvement par tour, à la moitié de sa capacité de mouvement, et se déplace automatiquement quand il en a reçu l'ordre, à la manière d'une colonne de marche. Un carré d'infanterie peut seulement se déplacer vers ses propres lignes – autrement dit, vers l'arrière -, il ne peut avancer vers l'ennemi. Un carré d'infanterie ne peut jamais charger un ennemi, quelles que soient les circonstances, pas même cet ennemi se trouve entre lui et ses propres lignes ! Un carré est interdit de mouvement quand il se trouve dans les 12" d'une unité de cavalerie ennemie – l'unité en carré doit rester immobile tant qu'elle n'a pas changé de formation.



Un bataillon en carré a une valeur d'un dé par côté, sans tenir compte de la valeur totale attribuée normalement. En général, il est nécessaire de calculer séparément les tirs pour chaque côté.

Un carré de bataillon engagé dans un combat au corps à corps a une valeur de combat de deux dés par côté, jusqu'à un maximum qui est égal à la valeur de combat au corps à corps normale. Notez que cette règle est la même pour les unités positionnées dans des bâtiments. Seuls les côtés qui sont engagés avec l'ennemi combattent.

Dans un combat au corps à corps, un carré de bataillon a un bonus de +3 au résultat des combats quand il est face à de la cavalerie.



Ce carré britannique se prépare à recevoir les attentions inamicales de ces lanciers français à Quatre Bras.

Ce bonus est annulé si l'unité combat en même temps une unité d'infanterie. Cela signifie qu'un carré sort généralement vainqueur d'un combat contre de la cavalerie ; bien que ce type d'engagement soit rare car, comme nous allons le voir plus bas, la cavalerie refuse souvent de charger des carrés.

Un carré qui effectue un test de panique ignore les résultats qui l'obligent à replier. En place et lieu, il tient la position sans se désorganiser. En conséquence, les carrés sont très difficiles à faire reculer et il faut les détruire en les faisant dérouter.

La cavalerie ne peut pas charger un carré sauf si ce dernier est Secoué ou Désordonné. Même la cavalerie « fanatique » dont une règle spéciale l'oblige à charger en toutes circonstances ne chargera pas un carré s'il n'est pas Secoué ou Désordonné. Une cavalerie qui a ordre de charger fera halte à 3" du carré. Le joueur aura le choix de replier d'une distance correspondant au reste du mouvement ou longer le front du carré, comme il le souhaite. La cavalerie qui charge un carré Secoué ou Désordonné ne bénéficie pas du bonus dû à la charge – que cela soit le bonus normal de charge ou le bonus de charge pour la cavalerie. Elle souffrira aussi de la pénalité de +3 qui est accordé au carré dans le résultat du combat.

Règle spéciale : Former le carré

À partir de l'âge de Marlborough, sinon avant, les unités d'infanterie adoptaient des formations en carré comme une mesure essentiellement défensive, durant une retraite. Cela n'était pas utilisé comme une réponse aux charges de cavalerie, comme cela le sera à l'époque Napoléonienne. Vers la fin du 18ème siècle, les troupes étaient entraînées à passer

en carré en réponse à la menace de cavalerie. Toutes ces troupes entraînées à passer en carré obéissent à la règle spéciale "Former le carré".

Les unités non engagées qui obéissent à la règle spéciale "Former le Carré" peuvent et doivent passer en carré quand ils sont chargés par de la cavalerie sur leur front, même si elles sont Désordonnées. Bien entendu, cela ne concerne pas les unités déjà engagées en mêlée sur le flanc ou leur arrière ! Les troupes qui se voient attribuer cette règle n'ont pas le choix. La seule exception est quand l'unité occupe un type de position défensive, comme un bâtiment, rendant le passage en carré illogique ou peu pratique. En général, ce cas est assez rare car la cavalerie n'est pas autorisée à charger de l'infanterie dans des bâtiments, mais il y aura d'autres situations où une unité verra son mouvement gêné par un terrain ou un bâtiment, rendant impossible son passage en carré. Dans ces cas, utilisez votre bon sens.

Une unité qui tente de passer en carré en réponse à une charge de cavalerie risque de devenir Désordonnée. On lance deux dés et on additionne les résultats. Si on obtient un double 6, l'unité est Désordonnée. Elle peut passer en carré mais comme elle est Désordonnée, l'ennemi peut continuer sa charge. Si on obtient un double 1, l'unité est non seulement Désordonnée mais, de plus, elle ne passe pas en carré et doit recevoir la charge à l'arrêt.

Une unité qui passe en carré en réponse à une charge de cavalerie ne peut pas délivrer un tir de contre-charge – elle se forme en carré au moment où elle voit apparaître la cavalerie ennemie et elle n'a pas le temps de tirer.

Carrés de brigade

Un carré de brigade est une très grande formation composée de quatre ou plus bataillons d'infanterie régulière formés en ligne et disposés en carré aux côtés approximativement égaux. L'artillerie, de tout type, est souvent placée dans les coins, alors que la cavalerie et les autres types d'unités sont généralement disposés à l'intérieur du carré. Gérer de telles formations est un plus lourd dans l'univers du wargame, mais elles étaient très utilisées durant les guerres coloniales de la fin du 19^{ème} siècle et cela vaut bien quelques efforts. Seules les armées de cette période sont autorisées à former des carrés de brigade.

Les unités peuvent se former en carré de brigade simplement en se déplaçant sur leurs positions – ce n'est pas un changement de formation car les unités restent en fait dans leurs formations en lignes. Bien que le passage en carré de brigade soit assez visible une fois finalisé, le joueur pourra souhaiter dissiper tout doute en annonçant que ses troupes ont adopté un carré de brigade une fois l'action complétée.

Un carré de brigade peut avoir d'autres unités en son centre – comme de la cavalerie, des chariots, des civils, et des commandants. Tous sont des composantes de la formation.

Les unités dans un carré de brigade ne présentent aucun flanc aux attaques ennemies – même si c'est le but évident parfois la disposition des socles ou des figurines peuvent laisser sous-entendre le contraire ! Même si, comme dans le diagramme ci-dessous, une unité laisse apparaître un flanc, les unités

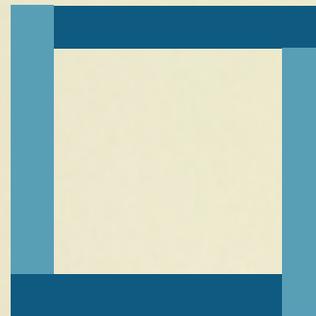
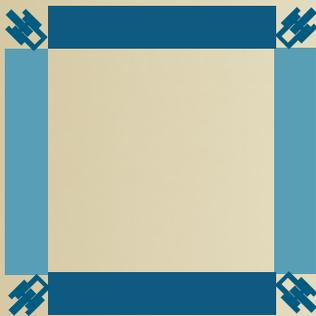
ennemies ne sont pas autorisées à charger ou tirer sur le flanc tant que ce flanc est "couvert" par le front d'une unité amie adjacente (se reporter au diagramme).

Toutes les unités dans un carré de brigade sont considérées comme ayant leurs flancs et leur arrière soutenu et bénéficient donc d'un bonus de +3 au combat, de la même manière qu'une simple unité soutenue sur tous ses côtés.

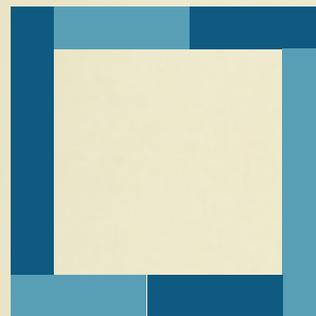
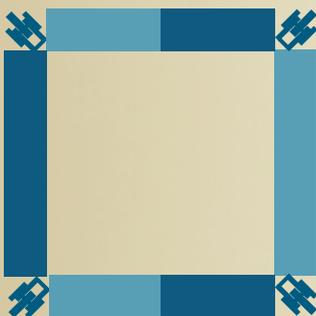
Un carré de brigade peut être composé d'unités appartenant à différentes brigades, et c'est souvent le cas. Ce qui fait que les grands carrés de brigade ne peuvent être commandés que par le commandant en chef – le général qui est habilité à donner des ordres à toutes les unités de l'armée. Bien sûr, c'est le devoir habituel des généraux. On vous avait bien dit qu'il en viendrait lui-même aux mains !

Toute unité composant un carré de brigade, y compris les unités situées à l'intérieur du carré, ne peut se déplacer que d'un seul mouvement par tour, et se déplace automatiquement dès qu'elle en a reçu l'ordre, de la même façon qu'une colonne de marche et qu'un carré de bataillon.

Une fois qu'il en a reçu l'ordre, le carré de brigade peut se déplacer comme le joueur le souhaite. Il n'est pas soumis aux mêmes restrictions que le carré de bataillon. Si un joueur souhaite déplacer individuellement une unité hors de la formation, pour charger un ennemi par exemple, lors le carré est dissous dans sa totalité dès que l'unité a quitté la formation.



Un carré de brigade est composé de quatre unités d'infanterie en ligne et peut avoir de l'artillerie dans les coins.



Un carré de brigade peut être aussi composé d'un mélange d'unités standards ou petites. Dans la pratique, les carrés de brigade seront rarement aussi soignés que sur ce schéma.

Les unités disposées au centre du carré de brigade – qui peut inclure de la cavalerie - peuvent en sortir sans briser la formation. Il n’y a que le mouvement de l’infanterie qui compose les côtés du carré qui brise la formation.

Une unité faisant partie d’un carré de brigade ignore tous les résultats au test de panique qui l’oblige à replier. En place et lieu, elle tient le terrain sans devenir Désordonnée. Exactement comme pour un carré de bataillon.

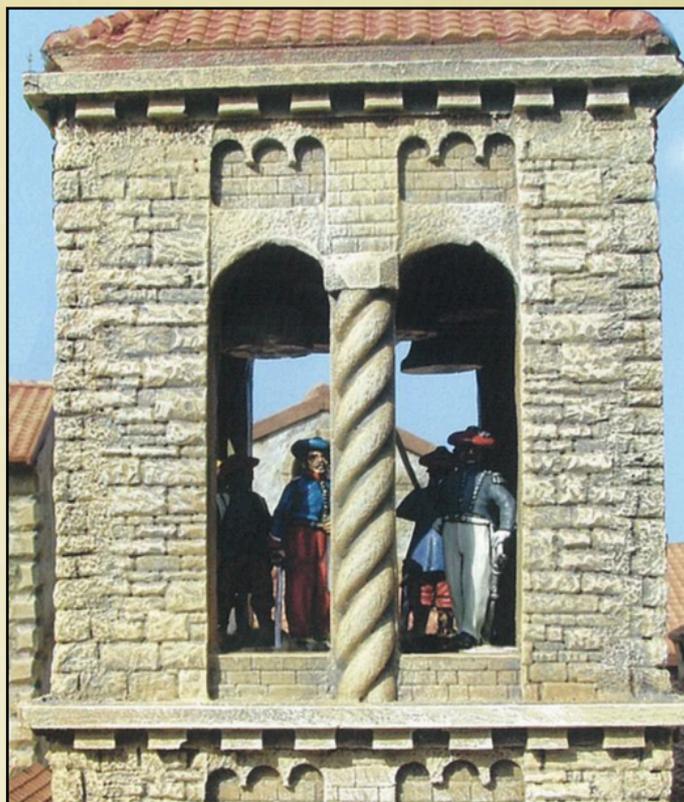
Notez que les unités composant un carré de brigade tirent et combattent comme si elles étaient en ligne. La cavalerie ennemie est toujours autorisée à charger des unités composant un carré de brigade – ce sont des unités en ligne, et l’on applique le bonus de charge exactement de la même manière que s’ils s’agissaient de lignes normales. Les carrés de brigade ne bénéficient pas du bonus de +3 au résultat de combat attribué au carré combattant de la cavalerie.

Combats dans les Bâtiments

Formuler des règles concernant des combats dans des bâtiments n’est pas chose aisée car elles doivent être suffisamment souples pour épouser tous les formats de tables et de miniatures. Comme dit dans le chapitre consacré aux terrains (page 37), notre approche est de considérer les bâtiments comme des “blocs” de formes vaguement carrées. Un bloc typique pourrait être une grande bâtisse ou un ensemble de petites maisons, peut-être délimité par des murs, des jardins, ou rien. En règle générale, un “bloc de bâtiment” doit avoir une taille suffisante pour contenir un bataillon. Quand on considère qu’un bataillon comprend environ 500 à 600 hommes, il est évident que l’on doit faire quelques abstractions. Étant donné que 20 ou 30 figurines représentent plusieurs centaines d’hommes, une miniature de bâtiment doit symboliser l’existence d’un certain nombre de bâtiments et de rues, de fermes et de dépendances, couvrant une surface donnée.

Une unique unité d’infanterie, modeste, standard ou imposante, peut occuper un bloc de bâtiment. À côté de cela, un bloc de bâtiment peut également accueillir une unité minuscule et un canon – cela permet à des éclaireurs, des civils ou des chariots d’approvisionnement d’occuper une position défensive sans occuper toute la zone représentée par un bloc de bâtiment. Les commandants peuvent être placés dans des bâtiments uniquement si elles sont occupées par des troupes amies, mais pas autrement.

De manière générale, on gère les unités occupant un bloc de bâtiment de la même manière que si elles étaient en carré. Bien que ces unités n’adoptent pas vraiment de formation particulière, on peut facilement les imaginer occupant les quatre côtés du bâtiment, qui représentent sa périphérie. Comme pour les carrés, les distances et la visibilité sont déterminées à partir du centre du côté concerné. Les canons peuvent être positionnés à n’importe quel emplacement situé sur la périphérie et le tir est calculé de la façon habituelle, à partir de la bouche du canon. Les unités minuscules peuvent aussi être placées sur la périphérie et les tirs sont déterminés à partir de la position des figurines elles-mêmes.



Un bon point d'observation est toujours utile pour qui veut diriger les opérations.

Une unité dans un bâtiment a une valeur de Tir de deux dés par côté, avec un nombre total maximal égal à sa valeur nominale de tir. Si l’ennemi arrive de différentes directions, le tireur répartit les dés comme il le souhaite. Comme pour les carrés, chaque tir par côté est résolu individuellement. Les canons et les unités minuscules tirent avec leurs valeurs normales.

Une unité dans un bâtiment a une valeur de combat au corps à corps de deux dés par côté, avec un nombre total maximal égal à sa valeur nominale de combat au corps à corps. Seuls les côtés du bâtiment engagés par l’ennemi combattent au corps à corps. Les canons et les unités minuscules combattent avec leurs valeurs normales.

Les unités dans les bâtiments bénéficient d’un bonus de +2 à la sauvegarde de moral, comme déjà précisé dans les chapitres sur le tir et le combat au corps à corps.

Dans un combat au corps à corps, une unité standard ou imposante dans un bâtiment bénéficie d’un bonus de +3 au résultat du combat, une unité modeste a un bonus de +2 et une unité minuscule un bonus de +1. Une unité d’artillerie n’a pas de bonus à son résultat. Notez que les unités dans les bâtiments ne peuvent recevoir de soutien des autres unités, mais qu’elles sont « auto-soutenus » pour la résolution du combat, comme s’il s’agissait d’un carré.

Une unité dans un bâtiment ignore tous les résultats au test de panique qui l’oblige à replier. En place et lieu, elle tient le terrain sans devenir Désordonnée. C’est exactement comme pour un carré de bataillon, et cela signifie qu’une unité occupe un bâtiment tant qu’elle n’a pas été mise en déroute.

Les formations mixtes

Fondamentalement, une formation mixte est une formation en ligne ou en colonne d'attaque qui aurait une partie de ses hommes déployée sur son front comme un écran de tirailleurs. Ce type de formation a suivi une grande évolution à partir de la deuxième moitié du 18^{ème} siècle. Une portion d'un bataillon d'infanterie régulière, généralement un tiers, était entraînée à combattre en avant de la formation, en ordre dispersé. Quand ils étaient menacés par l'ennemi, ces tirailleurs repliaient sur les flancs de l'unité pour se réfugier derrière elle. Ces formations mixtes combinaient la flexibilité et la précision des tirailleurs avec la solidité des rangs serrés placés derrière eux.



“La véritable valeur ne réside pas dans les combats qui sont fait à distance mais dans le choc et l'attaque soudaine. Voilà la seule route qui amène la victoire.”

Chevalier de Folard, Nouvelles découvertes sur la guerre 1724.

La règle ci-dessous s'applique aux unités qui bénéficient de règle spéciale « Formation en Ordre Mixte ».

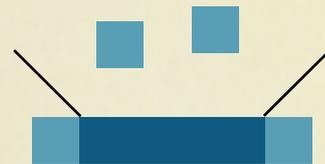
Une unité en ligne ou en colonne d'attaque peut se former en ordre mixte - en utilisant un changement de formation standard, qui exige un ordre, et prend un mouvement complet. On sélectionne un tiers des figurines de l'unité et les réorganise en ordre dispersées sur le front de l'unité. S'il s'agit d'une ligne, on choisit les figurines placées à l'extrémité de la ligne, dans le cas d'une colonne d'attaque, on prend les figurines situées à l'arrière. Les tirailleurs et le corps principal doivent former un bloc cohérent avec les tirailleurs placés dans les 2^{es} des extrémités du corps principal et dans les 6^{es} du front. Ne vous inquiétez pas si le nombre de socles ou de figurines ne vous permet pas de sélectionner précisément un tiers - essayez juste de vous en approcher au mieux, cela suffira largement.

L'unité est considérée comme une unique formation qui occupe une zone délimitée par la position du corps principal et des tirailleurs. Il ne s'agit pas de deux formations séparées et l'on prend en compte les pertes dans la globalité.

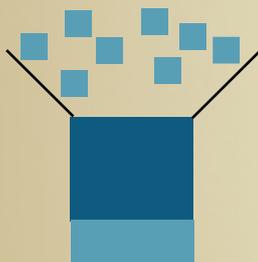
Le front, les flancs et l'arrière d'une formation en ordre mixte sont toujours déterminés à partir du corps principal et non pas des tirailleurs.

Tous les tirs sont calculés à partir des tirailleurs. Le corps principal ne tire pas du tout. Comme des tirailleurs normaux, les tirailleurs d'une formation en ordre mixte peuvent voir et tirer tout autour d'eux, et le tir est calculé à partir d'une figurine choisie par le joueur. Une unité mixte a une valeur de tir de 1 dé - plus les bonus habituels attribués aux tirs de tirailleurs.

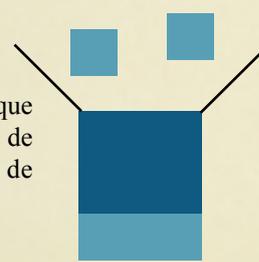
Tous les tirs ennemis visant le front de l'unité mixte sont considérés comme étant des tirs sur une cible en ordre



Exemple typique d'une ligne passant en formation mixte. Un tiers des figurines de l'unité est retiré des extrémités de la ligne et déployées en écran de tirailleurs. Sur le diagramme de gauche sont représentées des figurines individuelles - et leur disposition idéale. Sur le diagramme de droite, deux bases sont détachées - c'est la bonne solution si vos figurines sont montées en groupe sur des bases.



La même chose avec une colonne d'attaque - un tiers des figurines (bases) est retiré de l'arrière et déployé comme écran de tirailleurs.



dispersée. Les tirs qui viennent d'un flanc ou de l'arrière sont traités comme des tirs sur une ligne ou une colonne d'attaque. Cela signifie que l'ennemi va avoir du mal à toucher l'unité mixte en raison de l'écran de tirailleur – à la condition que cet ennemi se trouve sur le front de l'unité.

Si l'unité est chargée à partir de n'importe quelle direction, les tirailleurs rejoignent automatiquement le corps principal. Ils sont replacés dans la ligne ou la colonne d'attaque – exceptionnellement, il est permis de placer les figurines sur les extrémités ou l'arrière de leurs formations si il n'y a pas assez de place pour les installer dans leurs positions réglementaires.

Notez qu'il peut arriver qu'un ennemi charge l'écran de tirailleurs, que, comme imposé par la règle, les tirailleurs rejoignent leur corps principal et, au final, l'ennemi n'a plus assez de capacité de mouvement pour contacter le corps principal. Dans ce cas, l'unité en charge échoue à entrer en contact.

Pour continuer sur la situation citée au-dessus, un joueur pourrait en théorie ordonner à son unité de « charger l'écran de tirailleurs mais éviter la ligne ». C'est un ordre tout à fait réalisable mais qui doit être clairement annoncé lors de la déclaration d'ordres. Si l'ordre est simplement « Chargez l'unité ennemie ! » alors l'unité qui charge n'a pas le choix et doit progresser au maximum, avec le risque d'entrer en contact avec l'unité reformée. Il faut bien garder ceci à l'esprit quand vous chargez un écran de tirailleurs, avec l'intention de les chasser plutôt qu'engager les troupes situées derrière.

Quand une unité en formation mixte est chargée, elle bénéficie alors de toutes réponses autorisées à une unité en ligne ou en colonne d'attaque. Dans le cas d'une ligne, les tirailleurs retournent dans les rangs et la ligne peut faire un tir de Contre-charge, à plein potentiel. Si l'unité bénéficie de la règle spéciale "Former le carré !" alors l'unité entière doit passer en carré si elle est chargée par de la cavalerie. En fait, quand une formation en ordre mixte est chargée, elle est considérée en tout point comme une ligne ou une colonne d'attaque.

Une unité mixte peut passer en ligne ou en colonne d'attaque par un simple changement de formation, où l'on opère la manœuvre inverse. Par exemple, on donne l'ordre "Formez la ligne !" et on déplace les tirailleurs sur les extrémités du corps principal – cela

Quand la poudre noire devint mauvaise

Cette histoire se passe durant la Guerre de Sécession et décrit une expérience amusante de rechargement sur les armes de l'époque. Elle prouve que même au milieu des horreurs de la guerre on ne peut parfois rien faire d'autre que rire devant certaines situations.

« Un curieux petit irlandais de notre compagnie que l'on surnommait « le farceur de Dublin » qui était extrêmement maladroit et connaissait à peine le fonctionnement d'un fusil, nous donna une fois de plus l'occasion d'une franche rigolade alors même que les balles tombaient comme de la grêle autour de nous. Dans sa hâte ou son ignorance, il fit ce qui arrivait souvent aux anciens soldats dans l'excitation d'un tir rapide : il engagea sa première cartouche sans en avoir arraché le bout, ce qui évidemment fit que le tir ne partit pas. Il résolut d'en insérer une seconde avec le même résultat et ainsi de suite pendant plusieurs minutes. Finalement il pensa avoir trouvé une solution et s'assit tranquillement pour percer une amorce dans le tube. Cette fois le fusil et Dublin partirent tous deux en arrière. Il se releva lentement et nous dit sur un ton vraiment comique et avec un accent irlandais à couper au couteau « Arrêtez de vous marrer les gars, y en a encore sept là-dedans. »

William G. Stevenson
Trente mois dans l'armée rebelle
A.S. Barnes & Co. New York. 1959



coûte un mouvement. Cependant, nous autorisons une unité en formation mixte de se reformer et de charger avec un seul mouvement – dans ce cas, la charge est mesurée par partir du centre de la ligne ou de la colonne d'attaque (la figurine de meneur) car nous considérons qu'il peut voir à travers ses propres tirailleurs. Cela peut vous sembler excessivement généreux, mais cela nous semble mieux refléter la flexibilité de ces formations et la façon dont elles opéraient. Les charges d'unités mixtes ne se déroulent que de cette façon. Les unités en formations mixtes qui désirent charger se reforment donc automatiquement en ligne ou en colonne d'attaque.



A gauche – L'unité Rouge charge l'unité Bleu en formation mixte. Au centre – Les tirailleurs sont replacés dans la ligne, l'unité Rouge est à distance de charge de la ligne, et son ordre lui permet d'engager l'ennemi, aussi l'unité Rouge va au contact de l'unité Bleu. A droite – L'unité Rouge est soit trop éloignée de la ligne pour pouvoir l'atteindre, soit son ordre est de chasser les tirailleurs sans contacter le corps principal derrière – l'unité avance sans engager.

Obusiers et Mortiers

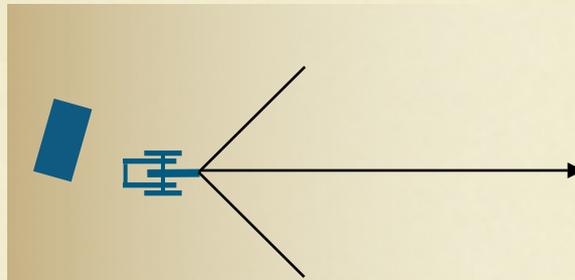
Cette section fournit des règles concernant les mortiers et les obusiers. Ces armes diffèrent des canons standards par le fait qu'elles projettent un obus explosif via une trajectoire en altitude plutôt qu'un boulet plein avec une trajectoire rectiligne. C'est des armes idéales pour les sièges et les bombardements – pour lancer des projectiles incendiaires ou explosifs par-dessus des obstacles. Elles sont aussi parfois utilisées en campagne – ces armes sont généralement plus légères et plus petites que les canons de siège. Comparés aux canons de campagne, les obusiers et les mortiers tirent un projectile plus lourd à une vitesse moins grande, en utilisant une plus petite charge de poudre.

Les obusiers sont montés sur les mêmes affûts que les canons normaux, et la portée est ajustée en donnant un angle au canon. Les mortiers sont montés sur des affûts plus simples, et ils ont une trajectoire fixe : on calcule la portée en fonction de la charge en poudre. Ces descriptions sont bien sûr un peu simplistes – les fonctions des canons et des obusiers ont commencé à fusionner vers la fin du 19^{ème} siècle, avec l'introduction de l'artillerie rayée, mais pour des raisons pratiques, on les différencie.

Chaque mortier ou obusier forme une unité avec ses servants, son attelage ou son caisson et ses chevaux, si nécessaire. Le tir est résolu pour chaque pièce, comme pour les autres artilleries. Une pièce peut tirer uniquement si elle est dételée et en position, prête à l'action.

Un howitzer ou un mortier peut tirer sur une cible située dans un cône projeté avec un angle de 45° dans la direction vers laquelle l'arme est pointée. Ceci est illustré dans le diagramme ci-contre et est similaire à ce que nous avons établi pour les autres types d'artillerie.

La visibilité et la portée sont mesurées à partir de la bouche du canon, comme pour les autres artilleries. Les obusiers et les mortiers doivent tirer sur la cible la plus proche située à la moitié de la portée maximale ou moins, mais peuvent choisir leur cible quand elles sont situées à longue distance, comme pour les canons (voir page 53).



Un obusier ou un mortier peut engager une cible sur son front – calculé à partir de la bouche du canon.

Notez que lorsqu'un obusier ou un mortier effectue un tir avec une trajectoire haute, l'on considère que les artilleurs peuvent "voir" la cible. Les canons lourds de siège sont capables de tirer dans les villes et les fortifications, et peuvent potentiellement ajuster leurs tirs en utilisant les rapports des observateurs, mais il s'agit là de canons de campagne. Au contraire, nous autorisons un mortier ou un obusier à tirer sur les troupes dans les bâtiments, les bois ou autres terrains similaires du moment que les artilleurs peuvent voir le terrain lui-même.

Contrairement aux canons, dont les servants peuvent voir une cible "au-dessus de la tête" de leurs propres troupes,



Hourra ! Un corps expéditionnaire britannique se prépare au combat. Faites attention avec ce canon !

les obusiers et les mortiers peuvent toujours tirer. Cela est dû au fait que le projectile effectue une trajectoire en cloche pour descendre lentement vers les troupes visées, et cela n'est pas influencé par le fait de pouvoir "voir au-dessus de la tête". C'est donc différent des canons, qui ont une trajectoire basse et qui subissent des restrictions quand ils tirent par-dessus les troupes amies, comme décrit dans le chapitre sur les tirs.

Tous les mortiers et obusiers ont une portée minimum de 6". Les unités ennemies se trouvant au dessous de cette portée ne peuvent être pris pour cible. Ceci est tout simplement la distance minimum pour que le projectile puisse atteindre le sommet avant de retomber sur sa cible.

Portées

La table ci-dessus récapitule les portées maximales pour les obusiers :

Portées maximale des Obusiers	
Mortier.....	24"
Mortier de siège.....	48"
Obusier de campagne - lisse.....	36"
Obusier de siège - lisse.....	48"
Canon-obusier de campagne - rayé.....	60"
Canon-obusier de siège - rayé.....	120"+

Les portées ont été choisies avec des valeurs un peu moins grandes que les canons et, pour des raisons pratiques, on a regroupé les pièces en catégories. Durant la deuxième moitié du 19ème siècle, l'artillerie rayée a commencé à combiner les rôles d'un obusier et d'un canon – d'où le nom de canon-obusier. Les obusiers spécialisés refont leur apparition à la fin du siècle, pour les sièges et le bombardement à longue portée. Les gros canons-obusiers n'ont aucun rôle à jouer sur une table de jeu, mais dans un but comparatif, nous avons fixé une portée nominale qui est égale à la taille de la table.

Les mortiers et les obusiers tirent des projectiles incendiaires ou explosifs, qui infligent le même montant de dommage quelle que soit la distance. Aussi, ces armes ont le même nombre de dés d'attaque à toutes les distances, en fonction de leur profil. En général, c'est deux dés pour un obusier de campagne lisse.

Lancez le nombre de dés indiqué par la valeur d'attaque de l'arme. Chaque dé touche sur un 4 ou plus, comme pour les autres tirs. Obtenir un 6 indique aussi que la cible devient désordonnée. On applique aux jets de dés les modificateurs suivants :

Modificateurs au jet pour toucher :

- +1 Artillerie tire sur une colonne de marche, une colonne d'attaque, ou un carré d'infanterie.
- 1 Artillerie tire à longue portée (au-delà de la moitié de la portée maximale).

Notez que le modificateur pour les canons tirant au-dessus de la tête de troupes amies n'est pas pris en compte quand on tire avec un obusier ou un mortier. Ces armes ont été conçues pour tirer de cette manière.

Comme pour les autres tirs, un jet de dé donnant un 1 « pur » est toujours un échec et un 6 « pur » toujours un succès (qui désorganise la cible).

Quand on est touché par un tir de mortier ou d'obusier, le jet de sauvegarde au moral est réduit de 2.

Modificateur du jet de sauvegarde au Moral

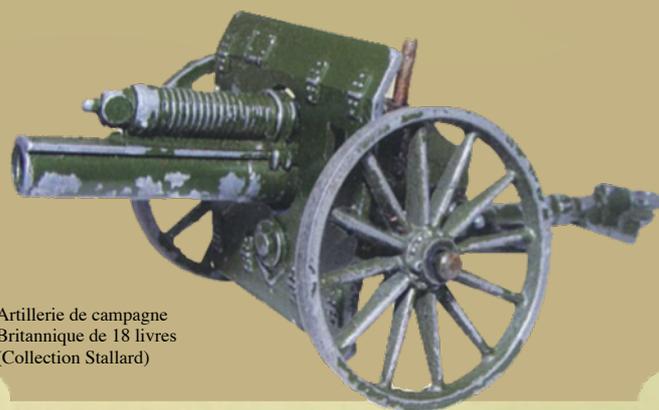
- 2 Touché par un tir d'obusier/mortier.

Artillerie prise pour cible

Quand ils subissent un tir, les obusiers et les mortiers sont traités de la façon que les autres pièces d'artillerie. Se reporter à la section consacrée au *Tir* pour plus de précisions.

De nos jours il n'est généralement pas considéré comme tout à fait une chose correcte de se représenter des obusiers faisant feu en jetant des boulettes de papier sur les troupes de l'adversaire et que le calcul des pertes se fasse de l'endroit où ces petits projectiles atterrissent.

Pour défendre cette pratique, qui je dois dire voit des hommes murs catapulter des petits projectiles d'un bout à l'autre d'une table pendant que leurs compagnons crient un « wwwiiiiiii » suivi d'un retentissant « booom » quelques instants plus tard, n'est pas sans mérite en ce qui concerne l'amusement. « Allons, allons », de pareils gens pourraient s'exclamer de façon raisonnable : « nous avons plus de temps pour la sensibilité des opposants », si nous poussons nos petits soldats autour d'une table, nous le faisons avec bonne humeur ! Ils ont raison sur ce point ; car il est difficile de concevoir une autre manière pour ce faire.



Artillerie de campagne
Britannique de 18 livres
(Collection Stallard)

Mitrailleuse

Les mitrailleuses sont des pièces d'artillerie et elles sont concernées par la plus grande partie des règles concernant les canons. Chaque pièce forme une unité avec ses servants, son attelage, son caisson et ses chevaux. Le tir est calculé indépendamment pour chaque pièce. Une mitrailleuse ne peut faire feu que lorsqu'elle est dételée et en position.

Comme on peut le voir sur le diagramme ci-dessous, une mitrailleuse peut tirer sur toute cible visible située dans un cône faisant un angle de 45° avec la direction dans laquelle le canon de l'arme est pointé. C'est donc le même champ de tir que pour les autres pièces d'artillerie.

Quelles que soient les conditions, une mitrailleuse ne peut jamais tirer "au-dessus des têtes" - peu importe la distance, il

est très difficile de calculer la trajectoire de chaque balle, ce qui rend ce type de tir inefficace.

La portée maximale pour les mitrailleuses est :

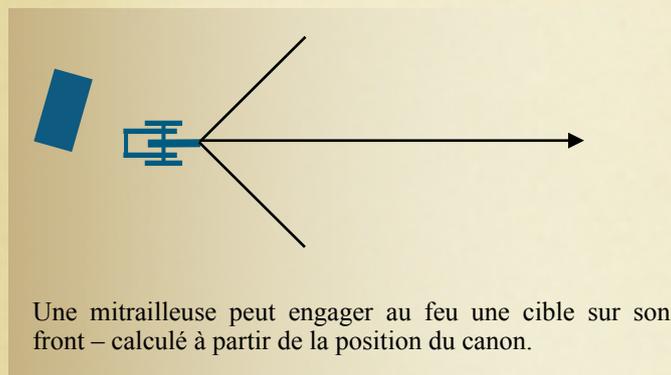
Portées de la mitrailleuse

Mitrailleuse.....36"

Comme d'habitude, cette portée a été fixée en fonction de la portée des autres armes et des capacités de mouvement. Les premières mitrailleuses avaient des plus longues portées de tir que les fusils rayés, mais moins longues que l'artillerie - d'où notre choix de 36".

Nous n'avons pas limité le nombre de tir que peut délivrer une mitrailleuse par tour - au lieu de cela le dé lancé pour toucher peut faire une touche, échouer ou entraîner un dysfonctionnement. On lance les dés un après l'autre et on applique les modificateurs pour toucher.

Si le lancer de dé est un succès, vous obtenez une Touche. À ce moment-là, vous pouvez décider de continuer ou non de lancer les dés. Si vous décidez de continuer, vous lancez à nouveau le dé. Vous pouvez lancer le dé aussi longtemps que vous obtenez des Touches.



Des artilleurs de la marine et un canon multi-fûts Gardner. Une des premières mitrailleuses certes, mais efficace tout de même. Idéale pour décourager les autochtones !

Si le premier lancer est un échec, quel que soit le score, vous pouvez ignorer le résultat et relancer le dé comme si vous aviez obtenu une Touche. Les mitrailleuses bénéficient toujours d'au moins deux tirs même si le premier tir est un échec ou un dysfonctionnement.

Si le second tir ou l'un des suivants échoue, alors la touche est ratée et la mitrailleuse ne peut plus tirer davantage ce tour-ci.

Si le second ou l'un des suivants lancers échoue et que vous obtenez un score de 1, la mitrailleuse connaît un problème mécanique – elle est enrayée ; elle chauffe... Une mitrailleuse en panne peut être réparée par ses servants lors des tours suivants. On lance un dé – si le score est un 6, alors l'arme est réparée et peut à nouveau tirer le tour suivant.

Modificateurs au jet de dé pour Toucher

- +1 Artillerie tire sur une colonne de marche, une colonne d'attaque ou un carré d'infanterie.

Rappelez-vous, les mitrailleuses sont considérées comme de l'artillerie, elles bénéficient donc d'un bonus de +1 au lancer de dé pour Toucher quand elles tirent sur des colonnes et des carrés.

Science contre courage

Les premières armes automatiques fiables furent développées à partir du milieu du XIX^{ème} siècle. La première arme multi-canons à manivelle à être utilisée fut la « mitrailleuse » française. Cet arme primitive possédait une plaque de chargement simple contenant une seule balle par canon. Certaines variantes disposaient de 25 ou 30 canons individuels. La mitrailleuse entra en action durant la guerre franco-prussienne de 1870 mais ne connut pas un franc succès.

Plus efficaces était les armes telles que la Gatling ou le Gardner de conception américaine qui approvisionnaient l'arme en munitions dans une culasse via une trémie ou un magasin. Les Gatlings furent utilisées de façon limitée à la fin de la guerre de Sécession puis plus tard se répandirent dans les armées américaines et européennes sur divers théâtres d'opérations. Le Gardner fut quant à lui adopté par la Royal Navy puis plus tard complété par l'ajout du canon muti-fûts Nordenfelt de conception suédoise.

Cette première génération d'armes à manivelle fut remplacée à partir des années 1890 par la Maxim, la première mitrailleuse moderne. Nos règles couvrent la première génération.

La mitrailleuse Maxim

Sincèrement, nous ne pensons pas que la mitrailleuse Maxim appartienne à la période couverte par Black Powder bien que ces armes aient été utilisées avec des effets dévastateurs durant la Première Guerre des Matabélé en 1893 et à la bataille d'Omdurman durant la campagne du Soudan en 1898.

La mitrailleuse Maxim a changé radicalement le visage de la guerre, remplaçant le courage et la discipline des humains par l'efficacité et la brutalité mécaniques. L'introduction de cette arme entraîné un nouveau genre de conflit qui se transforma en fléau durant le XX^o siècle – et qui rendit obsolètes les ancienne vertus guerrières.

Nous considérons l'usage de ces armes comme absolument insupportable et nous ne désirions pas encourager son usage en ne proposant aucune règle dédiée. Cependant, de très simples ajustements peuvent être opérés par ceux qui désireraient suivre les pas de Lord Kitchener au Soudan.



Comme pour tous les tirs, un score de 1 « pur » est toujours un échec et un score de 6 « pur » toujours un succès qui désorganise la cible.

Quand elle est touchée par un tir de mitrailleuse, la cible effectue son jet de sauvegarde au moral réduit de 1 ou 2 en fonction de sa distance par rapport à la mitrailleuse.

Modificateur au jet de sauvegarde au moral

- 1 Touché par un tir de mitrailleuse à longue portée
- 2 Touché par un tir de mitrailleuse à courte et moyenne portée

Mitrailleuse prise pour cible

Quand elles subissent un tir, les mitrailleuses sont traitées de la façon que les autres pièces d'artillerie. Se reporter au chapitre consacré au Tir pour plus de précisions.

Mitrailleuses plus fiables

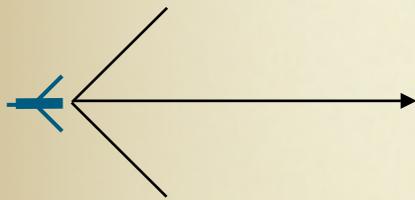
Bien que les règles concernant les mitrailleuses puissent être très amusantes, nous nous devons de faire la différence entre les premières mitrailleuses et les machines plus modernes et plus fiables comme les Gatling, les Gardner et les Nordenfelt. Aussi, ces trois mitrailleuses ignorent le premier dysfonctionnement quand elles tirent et le joueur peut relancer le dé s'il le désire.

Lance roquette

Cette section est consacrée aux règles concernant les lance-roquettes – et plus particulièrement les fusées Congreve utilisées par l'armée britannique (et la Navy !) dans les dernières décades du 19^{ème} siècle. L'idée d'utiliser de la conception des fusées Congreve vient des Indes. Une sorte de précurseur de la fusée Congreve était utilisée par l'armée britannique durant les guerres de Mysore. Durant ces guerres, le sultan Tipû Sâhib, qui luttait contre la domination britannique utilisa des fusées contre l'ennemi et remporta quelques batailles qui marquèrent les esprits avant d'être écrasé durant la troisième guerre de Mysore. Tombée dans les mains britanniques, l'arme a été développée et améliorée, tant en puissance qu'en portée, mais elle n'a jamais été une arme très fiable et très précise.

Les fusées sont combinées avec un lance-roquettes. Chaque lance-roquettes, avec ses servants, son attelage et ses chevaux forment une unité. Comme pour l'artillerie, on résout indépendamment chaque tir de lance-roquettes. Une arme peut tirer uniquement si elle est dételée et en position.

Comme on peut le voir sur le diagramme ci-dessous, un lance-roquettes peut tirer sur une cible présente dans un cône faisant un angle de 45° de chaque côté avec la direction dans laquelle est pointé le tube. Un lance-roquettes fonctionne donc comme toutes les autres artilleries.



Un lance-roquettes peut engager au feu toute cible sur son front – déterminé par la position du tube du canon.

La visibilité et la portée sont calculées à partir de la pointe de la fusée quand elle est placée dans le tube et prête à être lancée. Les lance-roquettes doivent tirer sur la cible la plus proche quand elle se trouve à courte ou moyenne portée, mais ils peuvent choisir leur cible si elles se trouvent à longue portée, exactement comme pour les canons et autres artilleries (voir page 53).

Notez que même si les lance-roquettes tirent ses fusées avec une trajectoire haute, il est nécessaire que les servants "voient" leur cible. Cependant, comme les lance-roquettes étaient sûrement capables de tirer contre des fortifications, nous autorisons les tirs contre des troupes installées dans des bâtiments, des bois, ou autres terrains similaires, du moment que les servants voient le terrain.

Contrairement aux canons, quand les servants d'un lance-roquettes peuvent voir une cible « au-dessus des têtes » de leurs propres troupes, ils peuvent toujours tirer. Comme les fusées suivent une trajectoire en cloche pour redescendre sur la cible, ils ne sont pas concernés par la règle du tir "au-dessus des têtes". À la différence des canons, dont les projectiles ont des trajectoires rectilignes et qui sont soumis à des restrictions.

Tous les lance-roquettes ont des portées minimales de 6". Ils ne peuvent pas tirer sur une cible située dans les 6". Exactement comme les mortiers.

Portée

Nous avons attribué aux fusées une portée nettement grande que celle de l'artillerie – alors que, comme nous allons le voir, le manque de précision diminue leur efficacité.

Comme les lance-roquettes lancent des projectiles incendiaires ou explosifs, ils infligent les mêmes dommages, quelle que soit la distance. Elle est généralement égale à 2 dés.

Portée du lance-Roquette

Fusées..... 60"

Pour tirer une fusée, on commence par désigner un endroit précis sur l'unité cible – en général une figurine. On lance alors un dé pour chaque attaque – en général, on lance donc deux dés.

Chaque dé obtenant un score de 6 indique une touche directe et la cible est désordonnée. Notez qu'il faut donc toujours obtenir un 6 pour toucher, pas 4+ comme généralement. Les lance-roquettes sont réputés pour leur imprécision !

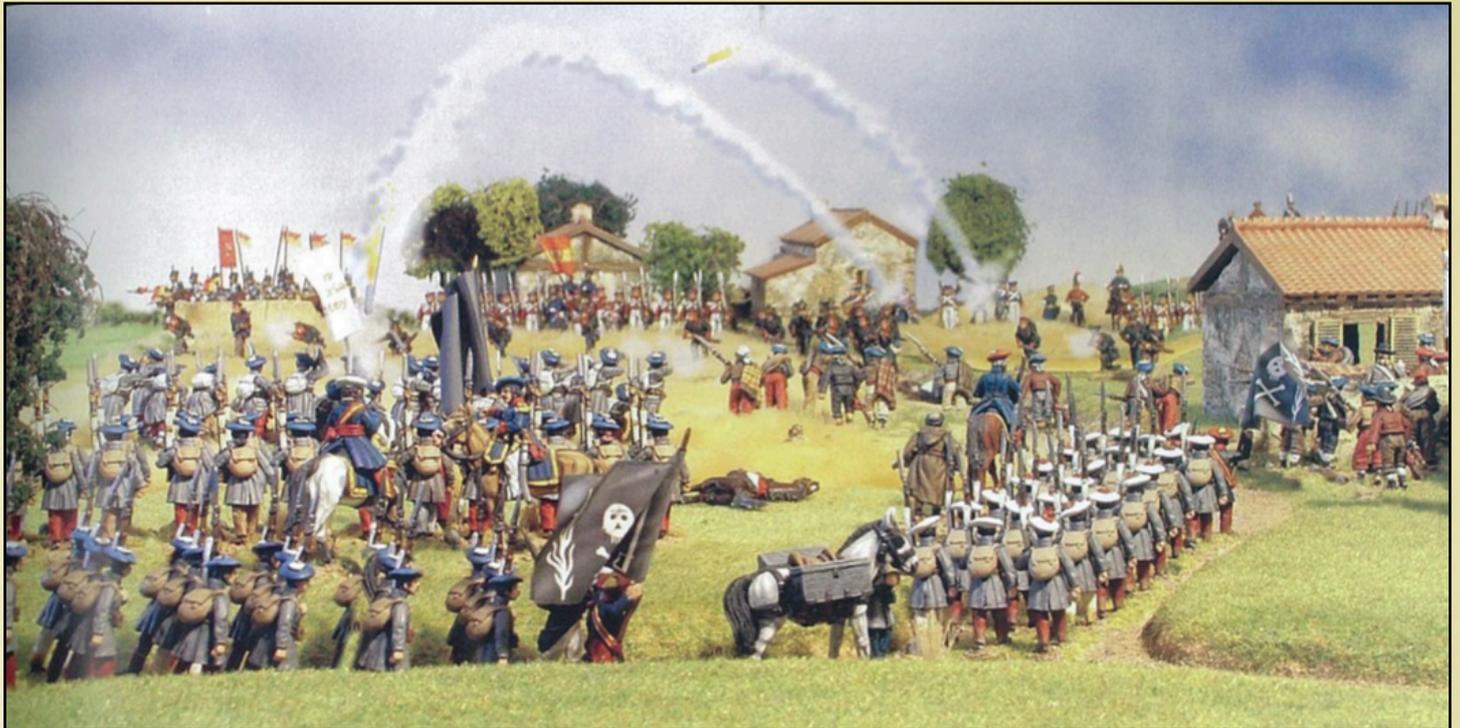
Si les deux dés indiquent deux 1, la fusée a explosé in situ et inflige deux "touches" au lance-roquette elle-même. C'est comme si ce dernier avait subi deux coups de la fusée.

À côté de cela, si le score est de 1, 2 ou 3, c'est un échec et le tir rate sans effet. Par contre, sur un score de 4 ou 5, la fusée tombe à une certaine distance de la cible. On détermine l'endroit indépendamment pour chaque tir. Pour chaque tir, on lance alors deux dés et on additionne les scores obtenus. Cela indique la distance entre la cible et l'endroit où tombe la fusée (elle est donc comprise entre deux pouces et douze pouces). On effectue cette opération pour chaque fusée. Par exemple, une fusée peut tomber à 5 pouces et l'autre à 11 pouces. Il faut maintenant déterminer la direction par rapport à la cible – cela peut être fait de plusieurs. Vous pourrez trouver pratique d'utiliser un « dé de dispersion » : un dé à six faces avec des flèches directionnelles sur chaque face. On lance le « dé de dispersion » à côté de la cible et cela indiquera la direction de la dispersion. Ce calcul est à effectuer pour chaque fusée.

Si la fusée tombe sur une cible autre que celle visée, cette cible subit une touche. Si la fusée tombe dans les 3 pouces d'une unité non désordonnée, cette unité devient désordonnée si un lancer de dé donne 6. Une fusée peut éventuellement désorganiser plusieurs unités.

Aucun des modificateurs pour toucher habituels ne s'applique avec les tirs de lance-roquettes. Le système est remplacé par la dispersion expliquée ci-dessus.

Quand elle est touchée par une fusée, la cible subit un malus de -2 à son jet de sauvegarde au moral, sans prendre en compte la distance.



Des roquettes plongent dans les rangs des carlistes causant des ravages parmi les hommes, les bêtes et le clergé.

Modificateur de jet de sauvegarde au moral

-2 Touché par une fusée.

Lance-roquettes pris pour cible

Les lance-roquettes sont traités exactement de la même façon que les autres artilleries quand elles subissent des tirs. Se référer à la section des Tirs pour plus de précision (voir page 35).

Incendier les bâtiments.

Les mortiers, les obusiers et les lance-roquettes peuvent tirer sur un bâtiment inoccupé dans le but de les incendier. Des bâtiments occupés peuvent être prendre feu si les troupes qui y sont abritées sont touchées. Les fusées perdues peuvent également incendier un bâtiment si elles tombent dessus. Un bâtiment vide peut également être incendiée par des troupes qui contactent le bâtiment à la fin de son mouvement. Une unité qui incendie un bâtiment ne peut rien faire d'autre durant le tour – pas même tirer. Il n'est pas autorisé d'incendier un bâtiment occupée de cette manière – les troupes à l'intérieur font tout pour l'empêcher !

Si un bâtiment ou une troupe dans un bâtiment est touchée par un tir de mortier, d'obusier ou de lance-roquettes, alors on doit jeter un dé une fois que tous les tirs aient été effectués. Si le bâtiment ou la troupe dans le bâtiment, on ajoute +1 au score pour chaque touche supplémentaire. Si des unités tentent d'incendier un bâtiment vide, on effectue également le jet de dé une fois que tous les tirs ont été effectués.

Sur un score de 6 ou plus, le bâtiment prend feu. On lance un dé pour déterminer la « férocité » du feu. On place ce dé à côté de le bâtiment pour signaler qu'elle est en feu. On peut arranger

le tout avec des bouts de coton pour simuler la fumée et les flammes.

Une fois que le bâtiment est en feu, il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour déterminer les effets de l'incendie, à moins que l'on ne tente de l'éteindre dans l'intervalle de temps.

Si un bâtiment brûle pendant trois tours consécutifs, elle est considérée comme inhabitable et est détruite. Toutes les troupes présentes dans le bâtiment à ce moment sont éliminées et retirées de la table – elles ont péri dans le feu.

Si un bâtiment en feu est occupée par des troupes, ces dernières peuvent tenter de l'éteindre. Elles le font automatiquement si elles achèvent leur mouvement dans le bâtiment en feu. Cela n'a aucune importance que l'unité lutte déjà au tir ou en combat – les troupes peuvent toujours détacher quelques hommes pour lutter contre l'incendie. Une seule tentative peut être effectuée par tour, quel que soit le nombre d'unités présentes dans le bâtiment. On lance un dé.

Si le score obtenu est égal à la férocité du feu, l'incendie est maîtrisé. Par exemple, si le feu a une férocité de 3, un score de 4, 5 ou 6 permet de l'éteindre.

Si le score excède la férocité du feu, le feu est éteint. Par exemple si le feu brûle avec une férocité de 3, un jet de 4, 5 ou 6 l'éteindra.

Si le score obtenu est inférieur à la férocité du feu, le feu continue à consumer le bâtiment avec la même férocité. Par exemple, si le feu a une férocité de 4, un score de 1, 2 ou 3 n'a aucun effet.

Général & autres commandants

Nous avons déjà parlé du rôle des commandants et fourni les règles qui permet de les représenter dans le jeu. Dans cette section, il vous est proposé quelques règles complémentaires, notamment celles qui couvrent les risques pris par les commandants quand ils dirigent avec les figurines des combats au tir au corps à corps.

Figurines de Commandants

Comme nous l'avons dit précédemment, chaque commandant doit être représenté par une jolie base sur laquelle est monté le commandant, accompagné de quelques figurines d'officiers et/ou éléments de décors si vous le souhaitez. Nous ne fixons aucune taille pour la taille de ces bases. Vous pouvez donc les concevoir à votre convenance. Dans tous les cas, les distances sont toujours mesurées à partir de la tête de la figurine de commandant.

Vulnérabilité des Commandants

Les figurines de Commandants ne peuvent être prises pour cible ou attaquées au corps à corps et elles sont toujours ignorées quand il s'agit de déterminer une présence amie ou ennemie. Par exemple, une figurine de commandant située dans les 12" d'une unité ennemie n'autorise pas cette dernière à user de son mouvement d'initiative. De la même manière, une figurine de commandant située directement sur le front d'une unité n'empêche pas cette dernière de tirer à travers à travers elle ! C'est en partie dû au fait que la figurine de commandant est énorme par rapport à la portée des armes et les capacités de mouvement, mais aussi parce que l'on considère que les acteurs de la bataille sont en constant mouvement – et c'est pour des raisons purement pratique que nous avons divisé notre jeu en des périodes définies de mouvement et de tir.

Les Commandants eux-mêmes ne combattent pas, ils ne peuvent ni tirer, ni charger, et ils ne participent à la bataille qu'en commandant les troupes et en facilitant leurs mouvements, comme décrit dans le chapitre sur le commandement. Dans la plupart des cas, les commandants sont invulnérables aux actions ennemies. Il y a cependant quelques exceptions qui s'appliquent quand un commandant a rejoint une unité.

- Si un Commandant a rejoint une unité et que cette unité est détruite, que cela soit par le tir, le corps-à-corps, ou tout autre raison, alors le commandant est également éliminé comme perte. Il n'a pas été nécessairement tué. Il peut avoir été gravement blessé ou capturé ; mais la conséquence est qu'il est retiré de la partie.
- Si un Commandant a rejoint une unité et que cette unité est Secouée, alors toutes les pertes en excédent subies par l'unité peuvent potentiellement affecter le Commandant. Pour chaque perte en excédent, on lance un dé – sur un score de 6, le Commandant est affecté et est éliminé comme perte.
- Si un Commandant est obligé de rejoindre une unité amie car des troupes ennemies le forcent à se déplacer, alors le Commandant est éliminé si il est dans l'impossibilité de rejoindre une unité située à une distance d'un mouvement normal (36" pour les commandants à pieds et 48" pour les commandants montés).



Sois fort petit ! Des Highlanders avancent stoïquement sous le feu ennemi

Commandants attachés aux unités

Un Commandant peut volontairement rejoindre une unité en se déplaçant à son contact, lors de ses mouvements dans la Phase de Commandement. Si nécessaire, le Commandant peut alors être introduit dans les rangs de l'unité. À ce moment, le Commandant attaché compte comme faisant partie de l'unité lors du tour de l'ennemi suivant et il le reste jusqu'à ce que l'unité se déplace ou, si elle ne se déplace pas, jusqu'à ce que le Commandant lui-même se déplace. Les Commandants qui ont rejoint une unité ne se déplacent généralement pas avec elle quand les ordres ont été donnés – à moins qu'il ne s'agisse d'un ordre "Suivez moi !" comme décrit dans la section sur le Commandement.

Les Commandants sont obligés de rejoindre une unité s'ils veulent délivrer un ordre « Suivez-moi ! » ou "Ralliement !". Les Commandants sont également obligés de rejoindre une unité amie s'ils sont déplacés suite à un mouvement de troupes ennemies. Notez que seules les troupes ennemies peuvent faire déplacer un Commandant – pas les autres Commandants !

Gardez à l'esprit que les mouvements des troupes ennemies ne peuvent faire déplacer un Commandant qui a déjà rejoint une unité amie – il est considéré comme faisant partie de l'unité. Si vous pensez que c'est plus pratique, ou plus explicite, vous pouvez introduire la figurine de Commandant dans les rangs de l'unité.

Bonus d'attaque fourni par des Commandants

Les figurines individuelles de Commandants ne peuvent combattre et elles n'ont pas, d'ailleurs, de valeurs de combat. La tentation d'arranger des duels peut cependant se déclarer chez les joueurs et cela peut se révéler aussi gratifiant qu'amusant, mais nous leur laissons le soin de développer leur propre règle.

Quand un Commandant rejoint une unité, il ajoute des attaques bonus à la valeur de combat de l'unité. Cela ne représente pas nécessairement l'habileté du Commandant à manier l'épée ou le pistolet – bien que cela pourrait être vraiment le cas ! Ce bonus peut tout aussi bien être les conséquences d'une poussée d'enthousiasme et de détermination au sein des troupes. Les actes d'héroïsme du Commandant servent d'exemple et d'inspiration et poussent les hommes à se surpasser.

Les Commandants n'ont pas tous les mêmes capacités martiales et, malheureusement, tous les Commandants ne sont pas spécialement inspirés, mais nous avons permis aux Commandants qui ont une Valeur de Commandement de 8 de bénéficier d'un bonus de +1. Il est possible que certains Commandants aient des valeurs de +2, voire +3, mais nous n'avons jamais senti le besoin d'attribuer de tels bonus. Nous précisons juste que c'est une possibilité, et les joueurs ayant un goût pour la dramaturgie peuvent avoir envie de le faire.

Cette valeur de combat du Commandant attaché est simplement un bonus d'attaque qui est ajouté aux attaques de l'unité qu'il a rejointe. Une unité ne peut bénéficier de ce bonus qu'une fois, même si plusieurs Commandants sont attachés. Nous conseillons aux joueurs souhaitant attribuer des bonus supérieurs à +1 de ne pas dépasser la valeur de Combat de l'unité – par exemple, un carré combat sur un front avec une

valeur de combat de 2, aussi le bonus maximum pouvant être attribué devrait être +2.

A-Z des ennemis de la reine victoria

Durant ces 64 années de règne ; les soldats ; et les marins de la Reine Victoria combattirent dans 60 campagnes , sur plus de 400 champs de batailles a travers 5 continents et contre de nombreux ennemis . Parmi eux , bien que la liste ne soit qu'exhaustive ; parmi tous ces gens qui combattirent Tommy Atkins et Jolly Jack tar ils y a les peuples suivants :

Abyssiniens; Afghans; Afridis; Arabes; Ashantis; Australiens

Balushis; Bengalis; Baezais; Boers; Bunerwals
Burmese

Canadiens; Chamalwals; Chankannis;
Chinois; Chitralis

Dervishes

Egyptiens

Fingoes

Gaikas; Galekas; Ghazis

Hadendowahs;Hassanzais; Hottentos; Hunzas

Indiens; Isazis

Japonais; Jawaki Afridis

Kaffirs; Khudu-kels ; Kodakhel; Kostwals

Lushais

Madda Khels; Mahrattas; Mashud Wazirs;
Malays; Mangals; Maoris; Mashons; Masais
Matabeles; Mohmands

Orakzais

Pathans; Peraks; Perses

Russes

Sepoys; Shinwarris; Shiranis; Sikhs; Somalis;

Sudanese

Tibétains

Utman Khels

Wazaris

Zaimukts; Zakha Khel

Afridis, et pour finir Zulu

Tous nos
remerciements a
Donald Featherstone
pour la compilation
de la liste des
protagonistes.

Uniforme de major anglais Seoy
corp 1794
(Collection Perry)



Une Sélection de règles utiles

Black Powder fournit un gabarit général de règles couvrant deux cents ans d'Histoire militaire. Il n'est pas besoin de préciser que pour reconstituer une bataille spécifique ou représenter les caractéristiques particulières d'une armée, à une époque donnée, il était nécessaire de représenter les propriétés particulières des troupes placées sous votre commandement. Cette section couvre de manière générale les caractéristiques spécifiques influant sur les valeurs de combat au feu, combat au corps-à-corps, moral et endurance, mais il y aurait encore beaucoup de choses à dire ! Qu'en est-il de ces indisciplinés Cosaques quand ils agissent sur les arrières ennemis et qu'ils se retrouvent sans commandement ? Comment réagirait la Vieille Garde de Napoléon si, qui avançant épaule contre épaule, elle se retrouverait devant un feu nourri ?

Ce chapitre décrit la manière dont nous représentons les qualités des nos soldats, dans des termes généraux ou dans le cadre d'une bataille spécifique. Nos objectifs est de rendre au mieux les capacités intrinsèques des troupes historiques et leur comportement sur un champ de bataille réel. Il n'est pas nécessaire de préciser comment nous avons atteint nos buts, à travers plusieurs séances de jeu, nous avons déterminé plusieurs règles différentes pour des troupes similaires, voire les mêmes !

Nous avons pensé que cette compilation de règles était à la fois pratique et utile. Il s'agit là d'exemples fournis aux joueurs qui auraient envie de créer les leurs, de les améliorer ou de les

modifier. Certaines d'entre elles peuvent être utilisées sans risquer de trop influencer le jeu ; d'autres sont plus remarquables et ne doivent être utilisées que dans le cadre de batailles spécifiques et inhabituelles. Vous remarquerez que l'ensemble compose un lot de règles qui ajoutent de la complexité au jeu ; mais, s'il vous plaît, souvenez-vous, l'idée n'est pas de les utiliser toutes en même temps.

Aguerri

- Lance un jet de dés pour ne plus être désordonné.

Une unité ayant la règle aguerri peut être gradée 2+, 3+, 4+, 5+, 6+ ; +2 étant les meilleures unités Aguerries et 6+ les moins bonnes. En général, les unités Aguerries sont gradées 4+. Au début de la Phase de Commandement, avant que les unités soient déplacées et que les ordres soient donnés, le joueur lance un dé pour toutes les unités Aguerries désordonnées qui ne sont engagées en mêlée. Si le résultat est égale ou supérieur à son grade, alors l'unité surmonte se réorganise. Le marqueur de Désordre est défaussé et l'unité peut utiliser son mouvement d'initiative ou recevoir un ordre normalement dans le tour.

En conjonction avec « Fiable », c'est la principale façon pour représenter les unités d'infanterie expérimentées ou d'élite dans les grandes batailles. Cette règle ne convient pas aussi bien aux unités de cavalerie. Bien qu'il soit possible d'attribuer plusieurs grades comme décrit plus haut, nous trouvons qu'il est plus facile de n'utiliser qu'une unique valeur de 4+, plus facile à se souvenir sur le champ de bataille.



En avant la Brigade lourde ! Balaklava - Leur charge victorieuse a été largement éclipsée par des événements ultérieurs !

Brave

- Les unités secouées rallient sans ordre

Si l'unité est secouée (elle a atteint son quota de pertes), elle peut tenter de rallier à la fin de sa Phase de Commandement si elle est au moins à 12" de toute troupe ennemie. On lance un dé. Si le score est de 4+, l'unité restaure une perte comme si elle avait reçu un ordre "Ralliement !".

C'est une règle qui est réservée aux petits engagements mettant en évidence les qualités héroïques des régiments individuels. Nous avons tendance à attribuer cette règle aux troupes coloniales Britanniques encerclées par des hordes Zoulous ou Soudanaises. Cette valeur de 4+ peut être modifiée pour représenter différents niveaux de bravoure, bien nous n'ayons jamais ressenti le besoin de la faire.

Cavalerie lourde

- +D3 au Résultat de combat sur une charge

Quand de la cavalerie lourde charge ou contre-charge en combat, leur camp reçoit un bonus au Résultat du combat égal à un D3 (donc +1, +2 ou +3). S'il y a plus d'une unité de cavalerie lourde impliquée dans le combat, on ne lance qu'un seul D3. S'il y a de la cavalerie lourde dans les deux camps, les deux camps lancent le D3. Ce bonus s'applique seulement durant le tour ou la cavalerie charge ou contre-charge. Il s'applique aussi si la charge est la conséquence d'une percée dans le premier tour.

La désignation « cavalerie lourde » n'est pas uniquement réservée aux cavaleries lourdes équipées de cavaliers en armures, mais elle est généralement attribuée à toute la cavalerie de ligne pour les distinguer des dragons et des hussards. Ce bonus représente « l'impact » généré par des unités de cavalerie en formation dense. On applique normalement cette règle aux unités de cavalerie en bonne forme – elle peut être fixée à un simple +1 si l'unité de cavalerie est un peu usée par des précédentes batailles.

Charge féroce

- Relancer le dé de combat suite à la charge

L'unité peut relancer les attaques au corps-à-corps ratées au cours du premier round de chaque combat, qu'elle charge ou qu'elle contre-charge. Notez que cette règle s'applique seulement quand l'unité charge ou contre-charge, pas quand elle est chargée.

Cette règle rend simplement les unités plus dangereuses quand elles chargent – D'autant plus qu'elles reçoivent également le dé bonus dû à la charge. Parmi les candidats à cette règle, on trouve notamment les Highlanders écossais.

Charge terrifiante

- L'ennemi chargé doit faire un Test De Panique

Les unités ennemies chargées doivent effectuer un test de panique dès que l'unité en charge arrive au contact et avant d'effectuer le tir de contre-charge. On finit tous les

mouvements consécutifs aux ordres, et on s'assure que l'ordre est bien passé, avant d'effectuer le test (exemple, si on ordonne à deux unités de charger, alors on effectue les deux mouvements avant d'effectuer le Test De Panique). Si le test est raté, alors on agit comme si l'attaquant avait gagné le combat au corps-à-corps. On effectue tous les mouvements conséquents (exemple, retraite, déroute, et mouvements de poursuite) avant de continuer la Phase de Commandement.

Cette règle est souvent combinée avec « Charge féroce » pour créer la règle « Fanatique » et elle a alors un terrible effet. Il vaut mieux utiliser cette règle dans un contexte historique – plutôt que l'attribuer systématiquement à un type de troupes – et en général, elle est souvent jumelée à d'autres bonus de combat comme « Cavalerie lourde » ou « Sanguinaire ».

Angles & Saxons

Dépassés en nombre et dispersés sur un large territoire, les forces britanniques en Amérique tentèrent de résoudre leur pénurie de soldats en employant des mercenaires allemands pour mater la rébellion. Bien que de bonne qualité dans l'ensemble -et parfois même de la meilleure-, les différentes troupes allemandes ne se sentaient pas vraiment les bienvenus parmi leur frères d'armes britanniques. Un aumônier de Hesse écrivait « les atermoiements du général anglais rendaient les allemands impatientes, mais ce n'était rien à côté du regard méprisant que les anglais adressaient fréquemment aux allemands. Cela dégénérait souvent en conflits sanglants. »

Il rapporta ensuite l'histoire d'un Jaeger qui fut agressé par un anglais en ces termes « Sois maudit, sale français, tu prends notre paye ! » outragé, le Hessien répondit « Je suis allemand et toi tu es une merde ». Ils se provoquèrent en un duel qui s'acheva par la mort de l'anglais.

Ces frictions et ces écarts de langages aboutissaient fréquemment à une division des forces royales en une aile britannique et une aile allemande, ce qui fut illustré lors de la bataille de Saratoga.

Merci à Steven Schwamenfeld pour nous avoir rapporté cette histoire.



Déterminés

- Réussi le premier test de panique

L'unité réussit automatiquement son premier test de panique, comme s'il réussissait le meilleur résultat possible. Notez que cela peut ne pas empêcher l'unité de retraiter ou même d'être détruite dans certaines situations – dans le cas de cavalerie ou d'artillerie vaincue, par exemple.

Cette règle est communément appliquée aux troupes professionnelles bien entraînées, surtout quand elles affrontent des amateurs, comme les milices ou les rebelles. C'est aussi un bon moyen de distinguer les troupes d'élite ou de garde dans les grandes batailles, et nous l'utilisons pour les troupes Russes de la période Napoléonienne, pour représenter leur ténacité.

Disciplinés

- Mouvement gratuit

Si l'unité reçoit un ordre et qu'il y a échec, elle peut quand même effectuer un mouvement. Notez que cela s'applique déjà aux troupes en colonnes de marche et à l'artillerie attelée – cette règle permet de l'étendre à toutes les troupes.

Cette règle est très utile quand de très longues marches et des manœuvres d'une longueur peu ordinaires sont nécessaires pour arriver au combat. Cela introduit de la prévisibilité dans les manœuvres. Elle est réservée aux troupes professionnelles, bien entraînées, et elle est idéale quand leurs adversaires ne le sont pas.

Fanatique

- Charge féroce + charge terrifiante.

La règle Fanatique combine deux autres règles – Charge Féroce et Charge Terrifiante. Ces troupes peuvent relancer les dés d'attaque ratés quand ils chargent et leur ennemi doit effectuer

un test de panique pour encaisser la charge. Se référer à ces deux règles pour plus de détails.

Nous trouvons qu'il est pratique d'utiliser ces deux règles ensemble pour représenter les charges particulièrement violentes, comme celles des Fuzzy-Wuzzy, spécialement dans des situations où leurs ennemis sont sujets à dérouter comme à la première bataille d'El Teb. Le terme Fanatique est juste une abréviation pratique à l'usage de ces deux règles.

Fiable

- +1 au commandement

Quand on donne un ordre à une unité Fiable, ou à un groupe d'unités Fiables, on ajoute +1 à la valeur de Commandement du leader. Le bonus s'applique seulement si toutes les unités du groupe sont fiables. Cela signifie qu'il sera plus facile de faire passer des ordres à certaines unités que d'autres.

Cette règle est un bon moyen de différencier les troupes ordinaires des troupes de vétérans et d'élite. En général, on attribue cette règle aux troupes d'élite d'une armée, comme la Vieille Garde de Napoléon.

Former le carré

- Se forme en carré quand chargé par de la cavalerie

Les unités non engagées qui bénéficient de cette règle peuvent et doivent se former en carré quand elles sont chargées sur leur front par de la cavalerie. Bien sûr, cette règle ne s'applique pas si l'unité est déjà engagée en mêlée sur son flanc ou son arrière ! Les troupes qui bénéficient de cette règle n'ont pas le choix. La seule exception est si l'unité d'infanterie occupe une position défensive, comme un bâtiment, où il est impossible de former le carré. Cela risque peu de se produire étant donné que la cavalerie n'a pas le droit de charger de l'infanterie dans des



En attente d'ordres. Waterloo - La Jeune Garde attend assise sur ses paquetages.

bâtiments, mais il peut y avoir d'autres situations où un élément de terrain limite les mouvements d'une unité et rend impossible le passage en carré. Dans ce cas, le bon sens devrait faire loi

Une unité qui tente de passer en carré alors qu'elle est chargée par de la cavalerie ne peut pas tirer à bout portant – elle passe en carré en réaction à l'apparition de la cavalerie et elle n'a pas le temps de tirer.

Guerriers émérites

- Relancez un Jet pour toucher

L'unité peut relancer un de ses jets pour toucher ratés au combat au corps-à-corps à chaque round de combat au corps-à-corps.

Cette règle rend le combat au corps-à-corps moins aléatoire et est une bonne solution pour représenter les unités qui sont indéniablement performantes en mêlée mais pas suffisamment pour bénéficier d'un dé de combat au corps-à-corps supplémentaire. Nous pensons que c'est une bonne règle pour distinguer les troupes de vétérans et les combattants de qualité sans pour autant leur donner trop de puissance.

Impétueux

- Doit charger

L'unité doit charger tout ennemi situé à distance de charge si elle est capable de le faire – l'unité doit charger sans tenir compte de l'ordre qu'elle a reçu et des souhaits du joueur propriétaire.

Cette règle nous permet de représenter les troupes impétueuses, indisciplinées et peu fiables – en général des natifs ou des irréguliers.

Inexpérimenté

- Résistance aléatoire

L'unité débute la partie avec une valeur de Résistance non testée. La première fois qu'une unité d'infanterie ou une unité de cavalerie de tailles standards prend une perte, on lance un dé – Cela détermine la valeur de Résistance de l'unité pour le reste de la partie. 1 = 1, 2-3 = 2, 4-5 = 3, 6 = 4. Les unités imposantes ajoutent 1 au jet de dé et les unités modestes appliquent soustraient 1.

Lanciers

- -1/-2 au jet de sauvegarde au moral

Quand la cavalerie armée de lances charge ou contre-charge, toutes les touches doivent être sauvegardées avec un malus de -1 si l'ennemi est de la cavalerie, et de -2 si l'ennemi est de l'infanterie ou de l'artillerie. Cela s'applique uniquement durant le tour ou l'unité charge ou contre-charge. Il s'applique aussi si la charge est la conséquence d'une percée dans le premier tour. Gardez en mémoire que la valeur de Moral ne peut jamais être pire que 6+ - donc si l'ennemi a un Moral de 6, cela ne change rien et les lanciers n'influencent pas le combat.

La cavalerie armée de lances garde un avantage d'allonge sur les autres cavaleries et sur l'infanterie qui doit se jeter à terre

pour l'éviter. Les Britanniques ont adopté la lance au Soudan pour atteindre les autochtones qui se couchaient au sol ou dans des trous, hors de portée des coups d'épées. On applique cette règle à toute cavalerie équipée de lances.

Maraudeurs

- Ignore les modificateurs de distance pour le Cd.

Quand on donne des ordres à une unité de maraudeurs, ou à une brigade composée uniquement de maraudeurs, les pénalités de distance sont ignorées. Cela signifie qu'un Commandant peut donner un ordre à des maraudeurs situés à 48" aussi facilement que s'ils étaient à 6".

Bien que cette règle puisse être attribuée à toutes les unités de brigands, d'éclaireurs, et autres infanteries, elle est généralement employée pour représenter les unités de cavalerie légères semi-indépendantes comme les Hussards ou les Cosaques. C'est pour cela que nous désignons cette règle sous le terme « règle de la cavalerie légère » et ceux qui trouvent le terme « maraudeur » inadapté peuvent utiliser celui-ci. Cette règle est appliquée à toutes les armées qui utilisent ce type de troupes.

Milice

- Pas de mouvement si le test est égal à la valeur Cd.

Les unités peu fiables ne bouge pas quand un jet de Commandement est égal à la valeur de Commandement du Commandant. Sinon, elles se déplacent exactement comme les autres unités. Si des unités peu fiables font partie d'un groupe et qu'elles reçoivent un ordre, il est possible que cette unité reste immobile alors que les autres se déplacent. Nous appelons souvent cela la règle "Milice" car on l'applique souvent aux unités de milices.

La règle nous permet de différencier les troupes ordinaires et enthousiastes des troupes médiocres comme les milices. On applique communément cette règle aux milices comme les Landwehr Prussiens.

Premier feu

- +1 dé au premier tir

La première fois que l'unité tire dans le jeu, elle gagne un dé d'attaque supplémentaire (par exemple, si l'unité a une valeur de tir de 3, elle lance 4 dés).

Cette règle représente la meilleure efficacité du premier tir et elle mieux employée durant les grandes batailles du XVIII^e siècle où le contrôle des tirs était primordial. Comme la poudre était de piètre qualité dans les premières années de la période couverte par Black Powder, plus d'importance devrait être accordée à la discipline de feu – il était nécessaire de représenter le désavantage qu'il y avait à tirer trop tôt. Cette règle encourage simplement les joueurs à « retenir leur feu ». Un effet similaire peut être obtenu en autorisant le relancer un dé d'attaque raté pour le premier feu, en ajoutant +1 au jet de dé pour le premier feu, ou en appliquant un malus de -1 au jet de sauvegarde au moral de l'unité cible lors du premier feu adverse... Toutes ces possibilités sont valables.



Cuirasse Française 1834
(Collection Perry)

Cuirassier & cuirassier, disait Alice

Nombre des victoires de Napoléon à travers l'Europe ont été obtenues par la charge massive de cuirassiers bardés d'acier. A Waterloo, douze régiments de cuirassiers ont effectué des charges répétées contre la cavalerie et les carrés d'infanterie des anglo-alliés et ils furent proches de parvenir à briser les lignes et de remporter la victoire. Composés de grands hommes (il fallait au minimum faire 1,80m) montés sur de puissants chevaux et portant de magnifiques tuniques bleues, de hautes bottes de cuir et coiffés d'un casque à cimier argenté, ils étaient considérés comme la meilleure cavalerie d'Europe.

La cuirasse d'acier qui leur a donné leur nom était polie de sorte à étinceler au soleil. Quand ils demandèrent à pouvoir porter des peaux d'ours pour marquer leur caractère de troupe d'élite comme cela se faisait chez les autres régiments de cavalerie de ligne, le maréchal Berthier leur répondit qu'ils étaient tous des vétérans et étaient déjà tous considérés comme l'élite, un compliment éloquent. Vers 1807, tous les généraux de cavalerie lourde français devaient porter la cuirasse, montrant par là même que le cavalier en armure était la véritable troupe de choc.

Les deux régiments de carabiniers, qui se sont toujours considérés comme au-dessus du reste de la cavalerie de ligne, se virent eux aussi équipés d'une cuirasse en cuivre et d'un casque après les lourdes pertes qu'ils avaient essuyé à Wagram, bien que dans un esprit grommeleur typiquement gaulois, ils répondirent qu'il aurait fallu voir cela plutôt comme la preuve de leur courage...

Armé d'une épée de cavalerie droite, peu d'ennemis pouvaient faire face à la charge massive de cuirassiers, bien que le fait de savoir dans quelle mesure cette longue épée pouvait les rendre vulnérables dans une véritable mêlée contre des cavaliers légers armés de sabres soit toujours sujet à débat.

Le plastron fournissait sans aucun doute une bonne protection contre les épées, les lances et les tirs de pistolets mais elle n'était pas à l'épreuve du mousquet...

Recrues

Les compétences de l'unité sont incertaines : elle a été récemment levée, sa loyauté est mise en doute, son entraînement est insuffisant, etc. En fait, on s'interroge sur son niveau d'efficacité. Nous allons établir ce niveau au moment où l'unité tire la première fois sur l'ennemi, entre pour la première fois dans un combat au corps-à-corps. Jusqu'à ce moment, l'unité agit comme toutes les autres et c'est au moment où elle se retrouve au cœur du combat que sa valeur est révélée !

La première fois que l'unité tire ou lors du premier round du premier combat qu'elle livre, on lance un dé :

- | | | |
|-----|--------------|--|
| 1 | Terreur ! | L'unité est paralysée par la Terreur - Cf. Voir résultat "Panique !". De plus, l'unité est immédiatement désordonnée, si elle ne l'est pas déjà. |
| 2-3 | Panique ! | L'unité est prise de panique - Pour ce tour uniquement, toutes les attaques de tir et de corps à corps, nécessite un 6 pour toucher. |
| 4-5 | Bon boulot ! | Les troupes font leur devoir - aucun effet |
| 6 | Hourrah ! | L'unité étonne par son héroïsme - Elle gagne un dé d'attaque au tir ou au corps-à-corps ce tour seulement. |

Cette règle est le moyen le plus simple pour représenter les armées qui ont un grand nombre de nouvelles recrues, moins extrême que la règle "inexpérimenté". Nous l'utilisons pour les troupes Anglaises fraîchement levées de Cumberland dans nos batailles de la guerre de 1745.

Résolu

- Relancez un jet raté de Sauvegarde au moral tant que vous n'avez pas subi une perte.

L'unité peut relancer un unique jet de Sauvegarde au moral raté à chaque fois qu'elle subit une touche tant qu'elle n'a pas subi de perte. On relance tout simplement le dé. Une fois que l'unité a subi une perte, l'unité perd cette capacité de relancer les jets de sauvegarde au moral ratés.

C'est un bonus très utile – un peu comme si l'unité disposait d'un « demi-point » de Résistance en plus. Nous avons tendance à utiliser cette règle dans les grands engagements des guerres coloniales où des troupes régulières se retrouvent face à des autochtones mal entraînés – par exemple, la Révolution Américaine ou les Mutineries Indiennes. C'est également un bon moyen de distinguer les troupes d'élite dans les grandes batailles – bien que leur comportement ne fut pas toujours prévisible.

Sanguinaire

- Rejouez le premier round de combat au corps-à-corps

L'unité peut relancer tous les dés ratés de combat au corps-à-corps dans le premier round de chaque combat. Notez que cela s'applique tout au long de la partie et seulement dans le premier round de combat au corps-à-corps.

Cette règle permet de représenter les troupes qui ont hâte d'en découdre mais qui ne sont pas nécessairement très professionnelles – c'est une bonne règle pour les bandes de natifs et de rebelles qui jouent leur succès sur leur premier choc en mêlée.

Tenace

- Relancez un Jet de Sauvegarde au moral raté

L'unité peut relancer un de ses jets de sauvegarde au moral raté à chaque fois que l'unité subit des pertes. Cela entraîne que l'unité peut relancer un jet de sauvegarde raté à chaque fois qu'elle est prise pour cible dans la phase de Tir ennemi et à chaque round de corps-à-corps.

C'est un bonus très important. Dans la pratique, cela revient presque à donné à l'unité un point de Résistance supplémentaire. Il peut être utilisé pour distinguer les très bonnes troupes au sein d'une grande bataille. Cependant, il est très approprié quand il est attribué à des troupes placées dans une situation désespérée et luttant jusqu'au dernier homme. La défense Britannique à Rourke's Drift et la résistance des Américains à Alamo procure de bonnes occasions de l'utiliser.

Tireurs d'élite

- Relancez les tirs ratés

L'unité peut relancer un unique tir raté à chaque fois qu'il tire.

Cette règle rend les tireurs plus efficaces et c'est un bon moyen pour représenter les troupes qui ont été bien entraînées au tir ou qui sont naturellement plus doués.

Vaillant

- Relance gratuite d'un Test De Panique.

L'unité peut relancer un test de panique, mais seulement une fois au cours de la partie.

C'est un petit bonus mais pas négligeable – c'est un bon moyen de donner une seconde chance à une unité de classe tout à fait correcte. Nous réservons ce bonus généralement pour les reconstitutions historiques de batailles, comme une façon de laisser aux unités la possibilité de garder la tête froide plus longtemps – comme, par exemple, la fameuse « fine ligne rouge » formée par le 93^{ème} (Highlanders d'Argyll et de Sutherland) à Balaklava.

Vacillant

- Perte entraînant un Test De Panique

L'unité doit faire un Test De Panique dès qu'elle prend une perte. Si l'unité subit une ou plusieurs pertes suite à un tir ou dans un combat au corps-à-corps, elle doit passer un Test De Panique. Si elle prend une perte dans un combat au corps-à-corps, elle doit passer le test, peu importe le camp qui a remporté l'engagement.

Nous utilisons cette règle pour représenter la Gendarmerie Egyptienne au Soudan – mal entraînée, peu motivée, et capable de fuir à la simple vue de l'ennemi ! Avec de la chance et une soudaine inspiration, ces unités peuvent faire le devoir, mais ne comptez pas trop sur elles !



Résumé des Règles Utiles

Bloodthirsty <i>Sanguinaire</i>	Relance des dés de combat ratés au premier round
Brave <i>Brave</i>	Les unités Secouées rallient sur 4+ si elles se trouvent à plus de 12" de l'ennemi
Crack <i>Résolu</i>	Relance un jet de Sauvegarde au Moral raté tant qu'elle n'a pas de perte.
Determined charge <i>Impétueux</i>	Doit charger si elle est en capacité de le faire
Elite <i>Aguerri</i>	Se réorganise durant la Phase de Commandement sur 4+
Fanatique <i>Fanatique</i>	Charge féroce + Charge terrifiante
Férocious charge <i>Charge féroce</i>	Relance les dés de combat ratés suite à la charge
First fire <i>Premier feu</i>	+1 dé au premier tir de la bataille
Form Square <i>Former le carré</i>	Peut et doit former le carré quand chargé par de la cavalerie
Freshly Raised <i>Recrues</i>	Efficacité aléatoire au premier tir ou au premier round de combat au corps-à-corps
Heavy Cavalry <i>Cavalerie lourde</i>	+D3 au Résultat du combat suite à une charge
Lancers <i>Lanciers</i>	-1 au Moral à la cavalerie et -2 à l'infanterie quand chargé par des lanciers
Marauders <i>Maraudeurs</i>	Ignore les modificateurs de distance pour le Commandement
Reliable <i>Fiable</i>	+1 de Commandement
Sharp shooters <i>Tireurs d'élite</i>	Relancer un dé de combat au tir raté
Steady <i>Déterminés</i>	Réussit le premier test de panique de la bataille
Stubborn <i>Tenace</i>	Relancer un Jeu de sauvegarde au moral raté
Superbly Drilled <i>Disciplinés</i>	Un mouvement gratuit si Commandement raté
Terrifying Charge <i>Charge terrifiante</i>	Charger l'ennemi le force à passer un test de panique
Tough Fighters <i>Guerriers émérites</i>	Relancer un jet de combat en mêlée raté
Unreliable <i>Milice</i>	Ne bouge sur Jet de Commandement égal à la valeur
Untested <i>Inexpérimenté</i>	Résistance aléatoire 1=1, 2- 3=2, 3-4=3, 6=4
Valiant <i>Vaillant</i>	Peut relancer un test de panique raté
Wavering <i>Vacillant</i>	Passe un test de panique quand subit une perte

Aptitudes des commandants

Les règles présentées dans ce chapitre démontrent la façon dont les règles pour les Commandants peuvent être utilisées pour représenter leurs capacités et leurs incompétences. Il n'est pas nécessaire de préciser que ces règles ont pour but de différencier des Commandants, ayant réellement existé ou non – et nous laissons aux joueurs le choix de le faire. Il s'agit ici d'une simple et amusante manière d'arranger les règles pour faire figurer dans le jeu des personnalités ; des héros têtes brûlées ; des timides indécis ; des bouffons arrogants... Les exemples historiques abondent.

Nous avons évalué trois niveaux de Commandants (haut, moyen et bas) dans trois caractéristiques de leurs personnalités : agressivité, assurance et autonomie. Ces caractéristiques peuvent être déterminées aléatoirement en lançant un dé pour chacune d'entre elle.

Un Commandant peut être haut, moyen ou bas dans chacune de ces caractéristiques : aussi il peut hautement agressif, mais seulement moyen dans ses décisions et peu autonome. Par exemple, un Commandant pourrait passer des jours entiers assis sur une colline si cela faisait partie du plan de bataille de son général mais, une fois reçu l'ordre d'avancer, il pourrait alors se lancer sans hésitations au cœur de l'action.

Les Commandants de niveau moyen ne reçoivent ni bonus, ni pénalité – ce sont des Commandants moyens. Un Commandant décrit dans les règles générales est d'agressivité moyenne, d'assurance moyenne et d'autonomie moyenne. Les autres Commandants reçoivent des bonus ou des pénalités en fonction du jet de dé :

Jet de dé modifié	Haut (score 6)	Moyen (score 2-5)	Bas (Score 1)
Agressif	Courageux, avec des nerfs d'acier. Inconscient du danger, pour lui comme pour les autres. Pense que les victoires se gagnent à la pointe des baïonnettes	Une personnalité équilibrée, sachant garder son sang-froid mais énergique si nécessaire	Evite l'engagement autant que possible. Affligé par les pertes humaines excessives.
Assurance	Rapide à juger une situation et prendre des décisions. Manque parfois de prudence et de préparation	Agit de façon opportune mais conscient avoir besoin d'une bonne reconnaissance du terrain	Prudent par nature, préfère récolter des informations et juge la situation avant d'agir. Enclin à tergiverser.
Autonomie	Méprise l'autorité et très confiant en ses capacités. Ne soutienne pas les critiques et les dédaigneux de l'avis des autres	Respectueux de l'autorité mais capable de prendre des décisions personnelles si nécessaire	Incapable d'agir sans avoir reçu des instructions claires et à l'obéissance aveugle. Fuit se responsabilités et mets ses erreurs sur le dos des autres



La charge des féroces highlanders était crainte par les troupes régulières.

Haute Agressivité (Agressif)

Le Commandant ajoute +1 à sa valeur de Commandement quand il donne un ordre de charger un ennemi à portée. Ce bonus est valable uniquement si l'unité est capable d'atteindre l'ennemi au moment où l'ordre est donné. Le bonus s'applique à la brigade entière du moment qu'il est possible pour une unité d'atteindre l'ennemi.

Basse Agressivité (Timide)

Le Commandant déduit -1 à sa valeur de Commandement quand il donne un ordre de charger. Le Commandant ajoute +1 à sa valeur de Commandement quand il donne l'ordre de s'éloigner d'une unité ennemie du moment que l'ordre ne le fait pas se diriger vers une autre unité ennemie.

Haute Assurance (Sûr de lui)

Le Commandant peut toujours relancer un test de Commandement, si le joueur le décide, MAIS en cas de nouvel échec, le résultat est toujours considéré comme une Bourde, sans tenir compte du jet de dé. Par exemple, votre chef nécessite un score de 7 ou moins pour passer son ordre - il obtient 9 (échec) mais comme il a une forte assurance le joueur relance le dé et cette fois il obtient 6 – il réussit et obtient un mouvement. S'il avait obtenu 8, alors cela aurait entraîné une Bourde !

Basse Assurance (Hésitant)

Si le Commandant réussit à passer un ordre et obtient 3 mouvements, le joueur doit relancer le dé et appliquer le second score. A ce moment, il est dans la tradition pour l'adversaire de le chahuter, « Allons monsieur ! Vous allez vous décider ou nous allons devoir attendre toute la journée ? »

Haute autonomie (Tête de mule)

Si le Commandant est le premier Commandant à donner un ordre dans le tour, il ajoute +1 à sa valeur de Commandement pour le tour. Cependant, sans tenir compte qu'il agisse le premier ou non, le Commandant commet toujours une Bourde quand il obtient 11 ou 12, et non pas simplement 12 – il a donc deux fois plus de risques de commettre une Bourde que les autres généraux.

Basse autonomie (Irresponsable)

Si le Commandant délivre ses ordres avant le Général de l'armée, alors il subit une pénalité de -1 sur sa valeur de Commandement. S'il attend que le Général ait délivré ses ordres, alors il utilise sa valeur normale. A côté de cela, s'il obtient une Bourde, alors le joueur lance deux fois les dés sur la table et choisit le résultat qui lui convient. Si le Commandant est le Général alors il a toujours une valeur de Commandement diminuée de 1 en raison de son incapacité à prendre ses responsabilités.



Lord Cardigan. Héros de Balaklava, fléau de l'artillerie russe.

Revenons à notre exemple de Commandant imaginaire. Notre Commandant Agressif mais Irresponsable ajoute +1 quand il ordonne un charge mais -1 tout le temps, sauf s'il laisse son Général agir en premier. Dans le cas d'une Bourde, le joueur lance deux fois les dés et choisit le résultat – On imagine bien les estafettes du Général venir le trouver pour le secouer un peu !

Générer et utiliser les Qualités Individuelles

Notre système de personnalités a pour but de permettre de représenter les différents commandants historiques qui étaient téméraires, prudents, têtus ou vaniteux, à différents degrés. Cependant, il est également possible d'utiliser le système pour donner plus de couleurs à vos commandants fictifs. Dans ce cas, il est recommandé de considérer toujours le Général comme moyen dans tous ses aspects – après tout, ils se retrouvent à la tête de vos armées et vous n'avez sûrement pas envie que vos troupes soient commandées par une tête brûlée ou un timoré !

Pour chaque commandant autre que le Général, lancez un dé pour chaque caractéristique. Effectuez les jets de dé au premier tour de la partie. Sur un score de 1, le Commandant est Bas dans cette qualité. Sur un score de 6, il est haut. Tous les autres scores obtiennent Moyen. Evidemment, il beaucoup d'autres moyens d'utiliser ce système, vous pouvez même l'améliorer ou le modifier, mais attention de ne pas trop ajouter de complexité au jeu en demandant aux joueurs de mémoriser trop de détails.



Victoires & Défaites

Dans cette section, nous allons vous parler de victoire et de défaite – ou comment reconnaître le moment où la bataille est jouée et où une armée est identifiée comme victorieuse. Dans nos parties, il n’y a pas vraiment de recette pour désigner le vainqueur ; ni même quand la bataille est terminée. Nous décidons en général en commun le moment où le combat s’achève. Nous ne nous formalisons pas à fixer un nombre de tours- bien que nous ayons, bien entendu, toujours la possibilité de le faire ! Pas plus que nous ne inquiétons pas de déterminer exactement quel coté a remporté la partie, nous préférons juger de cela en en discutant, après la partie, autour d’un bon verre.

Ceci dit, certaines de ces conventions ont évolué au fil des ans pour former les bases de ce qui est présenté dans ce chapitre. Les joueurs ne sont pas obligé de respecter ce qui suit à la lettre – nous sommes toujours prêts à les ignorer ou en changer les termes quand cela nous arrange – aussi nous vous suggérons d’en faire de même.

Morale de brigade

Une fois qu’une brigade a subi un grand nombre de pertes, ou si une partie a abandonner le champ de bataille, l’esprit combatif des unités encore présentes est affecté. Les troupes survivantes sont désormais trop démoralisées ou épuisées pour continuer à combattre avec efficacité. Ceci est appelé la règle du “Moral de brigade” et fonctionne comme suit :

Si, au début du tour d’un joueur, la moitié ou plus des unités d’infanterie ou de cavalerie de l’une de ses brigades est perdue, alors la brigade entière est considérée comme “Brisée”. Toutes les unités de la brigade sont obligées d’obéir

à la règle gérant les brigades brisées. Une fois qu’une brigade est brisée, elle le reste jusqu’à la fin de la partie – elle ne peut rallier.

Une unité est considérée comme “perdue” dans le cadre du calcul de Moral d’une brigade si :

- Elle a été retirée du champ de bataille car elle a été détruite, ou
- Elle a quitté délibérément le champ de bataille, ou
- Si elle est Secouée au début du tour (c'est-à-dire, si elle subi un nombre de pertes égal à sa Résistance – généralement 3).

Les unités d’artillerie sont généralement ignorées dans ce calcul, mais elles seront affectées si elles font partie d’une brigade brisée, comme les autres unités. Il y a cependant exception quand les unités d’artillerie composent la majorité des unités de la brigade – c'est-à-dire s’il s’agit d’une brigade d’artillerie, ou “grande batterie” - dans ce cas, on tient compte des unités d’artillerie, de la même manière que les unités d’infanterie ou de cavalerie.

Par exemple, si une brigade est composée de trois infanteries, deux cavaleries et deux canons, alors elle est brisée si trois unités de cavalerie/infanterie sont perdues – trois étant le plus petit nombre représentant la “moitié ou plus” de cinq. Dans ce cas, les canons sont simplement ignorés. Si la brigade contient quatre canons et deux infanteries, il s’agit d’une grande batterie et la brigade est brisée si elle subit trois pertes, en comptant les canons – trois étant la moitié de six.



Ne tirez pas avant que vous puissiez voir le blanc de leurs yeux !



Des troupes de l'Union engagée dans une fusillade classique de la guerre de Sécession

Parfois, les brigades comprennent des unités minuscules représentant des éclaireurs, ou d'autres unités spéciales, et on doit les ignorer lorsque l'on calcule le Moral d'une brigade. On doit aussi ignorer les très petits canons de bataillon, sans tenir compte de leur nombre dans une brigade. Si des unités de cavalerie légère sont assignées à des brigades mais non déployée avec elles au début de la bataille, alors on doit les ignorer car elles vont normalement opérer loin de leur brigade et parfois même de l'autre côté du champ de bataille – c'est une chose qu'il faut établir au début de la bataille. Ces unités seront affectées par l'état de la brigade mais elles n'entrent pas dans le calcul du Moral de la brigade.

Les unités d'une Brigade Brisée.

On applique ces règles aux unités appartenant à une brigade brisée.

- Les unités qui ont déjà quitté la table, ou qui vont quitter la table, ne peuvent revenir et sont considérées comme éliminées.
- Les unités désordonnées restent désordonnées tour après tour et elles ne peuvent se réorganiser même si elles sont "Elite" ou si elles bénéficient d'une règle spéciale qui leur permet de se réorganiser automatiquement.
- Les unités Secouées ne peuvent pas être ralliées, même si elle pourrait le faire en raison d'une règle spéciale. Une fois Secouées, elles le restent.
- Les unités sont autorisées à effectuer un unique mouvement de "Repli" dans la Phase de Commandement au lieu d'utiliser leur Initiative ou de recevoir un ordre. Elles peuvent effectuer cela même si elles sont désordonnées – dans quel cas c'est le seul

mouvement qu'elles sont autorisées à faire. Les unités en repli doit tenter de se retirer du combat de la façon la plus pratique possible et elles doivent quitter la table si elles le peuvent.

- Les unités dans les 12" de l'ennemi et qui ne sont pas engagées dans un combat au corps-à-corps doivent replier comme décrit plus haut à moins qu'elles n'occupent un bâtiment ou une autre position défensive, ou qu'elles soient en carré, dans quel cas, elles peuvent tenir la position. Les unités d'infanterie qui sont encerclées peuvent se former en carré si elles sont autorisées à le faire.
- Les unités d'artillerie qui choisissent de replier peuvent dépenser deux mouvements – un pour atteler et un autre pour bouger – en s'assurant qu'elles soient dans la capacité de le faire. Les unités d'artillerie qui ne peuvent atteler ne peuvent replier et l'on considère alors que les servants abandonnent leurs canons. Ils ne vont pas tenter de sauver les canons en les manœuvrant à la main.

Moral de l'Armée

Une fois que la moitié des brigades de l'armée sont brisées, toutes les autres brigades sont automatiquement brisées, et l'on applique la règle à toutes les brigades de l'armée.

C'est souvent le signal qui met un terme à la partie – bien que cela dépende de la nature de la partie et des objectifs fixés pour les deux armées. Si les deux aspects sont proches, il peut arriver qu'ils se déclenchent mutuellement, les forces en retraite pouvant amener l'adversaire à prendre possession d'un terrain abandonné.

La couleur de la guerre

Peu d'armées ont parues plus colorées ou imposantes que la puissante armée de Derviches commandée au Soudan par Mohammed Ahmed ibn Al-Sayid Abdullah, le Mahdi. Son immense armée rassemblait de plus de 600 tribus différentes, arborant elles-mêmes toutes sortes de couleurs depuis les tons bruns clairs jusqu'au noir. Unis dans leur foi en Allah et derrière leur chef charismatique, ils s'habillaient d'une simple tunique blanc-cassé appelée jibbeh. A l'origine, cette tenue devait représenter la pauvreté et l'humilité du croyant. Les ornements colorés criards qui étaient cousus dessus et portés avec des pantalons bouffants devinrent la marque de chaque soldat. Les pièces de tissu étaient cousues symétriquement : deux ou trois sur le devant, une sur chaque manche et une sur chaque côté. Le col arborait une bordure de couleur de forme triangulaire.

Il semble que les couleurs les plus populaires étaient les suivantes : noir, bleu, rouge, turquoise et vert. Les pièces noires étaient lignées de jaune tandis que les pièces bleues étaient bordées de rouge. Pour compléter cette tenue - très simple à l'évidence - des vêtements rouges, bleus, noirs ou jaunes étaient utilisés pour la coupe des poignets, les ourlets du bas et la collerette. Ces ornements étaient fabriqués en masse à Omdurman et distribués aux soldats en campagne de la même façon que leurs adversaires égyptiens ou britanniques.

Les Amirs, des officiers, pouvaient arborer des jibbahs encore plus élaborées. A Omdurman, Khalifa Abdullah se présentait avec une jibbah aux ornements bleus avec une ceinture bleue et monté sur un âne, protégé du soleil par un parasol. Amir Mahud qui fut blessé et capturé fut l'objet d'une photographie fameuse sur laquelle il portait une simple tunique bien que tachée du sang provenant d'une blessure de baïonnette à sa jambe.

Qui pourrait résister à l'envie de peindre une armée entière de ces troupes braves et colorées !?



Jibbeh Mahdiste pris comme trophée par un officier Britannique après la bataille d'Omdurman 1898 (Collection Perry)

Gagnants et perdants

Une fois que le moral de l'armée s'est écroulé, il est généralement admis qu'elle a été vaincue. C'est finalement simple – le camp dont l'armée voit son moral brisé en premier perd la bataille, et c'est tout !

Dans certaine occasion, il peut être envisagé d'effectuer un tour supplémentaire, pour voir si l'armée en retraite puisse infliger la même condition à un adversaire très fragilisé, ou si elle peut remplir un éventuel objectif. Un combat livré par une unité en retraite, si victorieux, peut amener un nul et c'est donc une chose importante aux yeux des joueurs.

Chasser l'ennemi du champ de bataille est évidemment décisif. Parfois, la bataille fait rage jusqu'à la nuit sans qu'aucune armée ne soit brisée et les circonstances exigent que la partie prenne fin. Dans ce cas, ces parties indécises peuvent seulement être résolues en termes de succès relatifs, du moment que les deux camps ont atteint une partie de leurs objectifs (et qu'aucun ne les a tous perdus). Alors, l'armée avec la plus grande proportion de brigades intactes est considérée comme ayant l'avantage et, en gardant à l'esprit qu'aucune des deux armées n'a atteint ses objectifs, elle est déclarée vainqueur.

Les objectifs

Nous fixons souvent comme objectif autre chose que la destruction pure et simple de l'armée ennemie. Par exemple, la bataille peut être livrée pour la possession d'un village, d'une colline ou d'un autre important point stratégique ; si un camp si retrouve assiégé par un autre comme, par exemple, à Rorke's Drift ou El Teb. Un autre objectif courant est la "running battle" dans laquelle un camp entre par un côté de la table et doit sortir à l'opposé pour "s'échapper" - généralement – en traversant un

rivière par un étroit passage ou en forçant les lignes ennemies. Le camp adverse est bien entendu chargé de poursuivre, attraper et détruire l'armée avant qu'elle ne s'échappe. Dans ce type de partie, on considère que l'armée en fuite gagne la partie si elle arrive à faire sortir la moitié de ses unités.

Quand on fixe des objectifs, il peut être utile de fixer un nombre limité de tours – par exemple, vous devez prendre les positions du défenseur dans les 8 tours. Cela oblige les joueurs à ne pas perdre de temps à tourner en rond, il est important que la partie se déroule à un rythme qui permette de faire une décision avant la fin de journée. Votre but est d'arriver à une conclusion livrée bec et ongle mais livrée dans les temps – et non pas une longue tache aux airs de mission impossible, en tout point inintéressant.

Résumé

Une brigade est brisée une fois que la moitié de ses unités sont brisées.

Les unités appartenant à une brigade brisée :

- Ne peuvent revenir sur la table.
- Restent désordonnées si elles le sont.
- Restent Secouées si elles le sont.
- Peuvent automatiquement replier d'un mouvement (même si désordonnée)
- Doivent automatiquement replier d'un mouvement si elles sont dans les 12" d'une unité ennemie, sauf si en position défensive ou en carré.
- Les artilleurs qui ne peuvent replier abandonnent les canons.

Une armée est brisée quand la moitié de ses brigades sont brisées.



L'officier indien Joseph Brant conduit les braves sujets natifs de sa majesté à la guerre contre les rebelles américains.



Les Hanovriens avec leur traditionnelle casquette sont en route pour combattre Napoléon et ses alliés.