



Casques et Plumets

Règle pour les figurines napoléoniennes
28mm du
Club des hussards d'Isengard

V7.1

Table des matières

<p><u>1. Présentation... page 3</u></p> <p><u>2. matériel de jeu .page 3</u></p> <p><u>3. unitéspage 3</u></p> <p><u>4. Officierspage 3</u></p> <p><u>5. Compétence des officiers page 3</u></p> <p><u>6. Statut des troupes.....page 3</u></p> <p><u>7. Les formations de la règle.. page 4</u></p> <p><u>8. Les Mouvementspage 4</u></p> <p><u>9. Début de partie.....page 5</u></p> <p><u>10. Les points de commandement ou PC.. page 5</u></p> <p><u>11. Portée des armes....page 6</u></p> <p><u>12. Procédure de tirpage 6</u></p> <p><u>13. Tir d'opportunité....page 7</u></p> <p><u>14. Rayon de commandement des officiers page 7</u></p> <p><u>15. Récupération des Valeurs de combat ..page 7</u></p>	<p><u>16. Procédure de test moral....page 7</u></p> <p><u>16.a Pénétrer ou traverser une zone de contrôle d'une unité ennemie ...page 7</u></p> <p><u>16.b Tenter de se mettre en carré...page 8</u></p> <p><u>17. mouvements , changement d'orientation, chargespage 8</u></p> <p><u>18. Ralliement.....page 9</u></p> <p><u>19. Procédure de mêlée ...page 9</u></p> <p><u>20. résultat de la mêlée.....page 9</u></p> <p><u>21. combats multiples....page 10</u></p> <p><u>22. Officiers dans les mêlées ou les tirs...page 10</u></p> <p><u>23. Franchissement d'obstacles linéaires page 10</u></p> <p><u>24. Terrains difficiles.....page 11</u></p> <p><u>25. Fin de la bataille.....page 11</u></p> <p><u>26. Budget.....Page 11</u></p> <p><u>Aide de jeu..... page 12 et 13</u></p>
--	---

Casques et Plumets

1. Présentation : Casques et plumets est une règle pour jouer des batailles de l'époque napoléonienne avec des figurines 28mm.

La taille du soclage n'a pas d'importance du moment que les deux armées sont soclées de la même manière. L'Unité de Distance ou UD est la valeur de base pour mesurer une distance ou un déplacement, elle correspond ici à 5 cm. 1 centimètre représente environ 15 mètres de terrain réel.

2. matériel de jeu : Pour jouer vous aurez besoin de marqueurs désordre et feu, de marqueurs indiquant la valeur de combat de chaque unité, d'un mètre, de dés 6.

3. unités : Les unités représentent des bataillons (12 à 24 figurines) pour l'infanterie, des régiments (9 à 12 figurines) pour la cavalerie ou une batterie (un canon), son train et ses servants pour l'artillerie.

4. Officiers : Les officiers sont représentés par des figurines à cheval du grade de colonel ou général. Chaque officier commande cinq unités au plus (canon compris) et deux unités au moins.

5. Compétence des officiers : Les officiers sont classés en 3 catégories : les brillants : +1 ; les compétents : +0 ; les incompetents : -1.

Le niveau de compétence est déterminé au début de la partie en jetant un dé 6 pour chaque général.

Sur un résultat de 5/6, l'officier est **brillant** et apportera un bonus de **+1** aux unités qu'il commande.

Sur un résultat de 4/3, l'officier est **compétent**, sans être pour autant charismatique et brillant, il fait son travail. Il n'apporte ni bonus, ni malus : **+0** aux unités qu'il commande.

Sur un résultat de 2/1, l'officier est **incompétent** et sera plus une gêne et une cause d'inquiétude pour ses hommes, il inflige un malus de **-1** aux unités qu'il commande.

6. Statut des troupes : les unités sont classées en **4 statuts** de valeur quelque soit le type d'unité (infanterie, cavalerie, artillerie) :

- **Les unités de garde** (vieille garde française, garde russe et britannique) qui ont une valeur au combat de 5.

- **Les unités d'élite** : (autres gardes, moyenne et jeune garde française, grenadiers, cuirassiers, fantassins avec des carabines rayées rifles_jaegers, lanciers, troupes d'élite) qui ont une valeur de combat de 4.

- **Les unités régulières** : (troupes de base, entraînées), qui ont une valeur de combat de 3.

- **Les unités de Milices-conscrits-landwehr irréguliers** : (troupes peu entraînées et novices à la guerre ou indisciplinées) qui ont une valeur de combat de 2.

Cette **Valeur de Combat (VC)** correspond à son entraînement au tir, son courage au combat et son niveau de moral. L'unité qui a perdu tous ses points de valeur de combat est éliminée et retirée du jeu.

7. Les formations de la règle :

Infanterie	Colonne de marche, colonne d'attaque, ligne, carré, en tirailleur pour les unités dites légères
Cavalerie	Colonne de route, colonne d'attaque, ligne, en fourrageur pour la cavalerie légère
Artillerie	Attelé, en batterie, à la bricole

8. Les Mouvements : 1 UD (unité de déplacement) égale 5 cms

Unité	Terrain plat		Terrain Difficile		En colonne sur la Route	
	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique
Infanterie en colonne d'attaque et tirailleurs	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 5 UD
Infanterie en ligne, tirailleurs	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	impossible	impossible
Cav. Légère en colonne d'attaque, fourrageurs et officiers	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	35 cm ou 7 UD	30 cm ou 6 UD
Cav. Légère en ligne	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	impossible	impossible
Cav Lourde y compris dragons en colonne d'attaque	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD
Cav Lourde y compris dragons en ligne	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	impossible	impossible
Artillerie de campagne à pied	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD bricole 5 cm ou 1 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD
Artillerie à Cheval	25 cm ou 5 UD	20 cm (4 UD) bricole 5 cm	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD
Artillerie Lourde	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	25 cm ou 4 UD	20 cm ou 4 UD
Recul face à l'ennemi	Uniquement l'infanterie, vitesse de la formation en terrain difficile (la cavalerie et les tirailleurs rallient). L'unité recule en faisant face à l'ennemi					

IMPORTANT : Le mouvement stratégique passe en tactique à 40 cms d'un adversaire visible (non caché par le terrain)

9. Début de partie:

Après avoir mis en place le terrain et défini les objectifs.

- a) Les joueurs tirent au sort le côté de table.
- b) à l'aide d'un dé 6, chaque joueur attribue un niveau de compétence à ses officiers pour toute la partie..
- c) Alternativement, chaque joueur place un officier et « sa brigade » sur la table.
- d) Pour chaque officier et à chaque début de tour, les joueurs lancent 1 dé 6 pour connaître le nombre de points de commandement dont va disposer sa brigade lors de ce tour.
- e) les joueurs lancent 2 dés 6 pour l'initiative + ou – la valeur du général en chef, + 1 point par tour d'initiative perdue, + points de commandement du général en chef ajoutés par celui-ci. A chaque nouveau tour, les joueurs lancent deux dés 6 pour connaître celui qui aura l'initiative et décidera qui commencera à jouer en premier sur ce tour. Chaque tour, le joueur qui n'a pas eu l'initiative ajoute un point sur son lancé de dés.
- f) Le joueur en phase bouge une de ses brigades au choix, change de formation, charge, enlève des marqueurs désordre ou tire en dépensant ses points de commandement (éventuellement renforcé des points du général en chef). Le général de brigade est bougé en dernier.
- g) Le joueur non en phase peut effectuer des tirs de réaction, se mettre en carré (s'il lui reste des points de commandement), ou se défendre si attaqué.
- h) Le joueur en phase termine sa séquence et son adversaire commence la sienne en jouant à son tour une de ses brigades et ainsi de suite alternativement jusque qu'à ce que toutes les brigades des deux joueur aient été activées.
- i) fin de toutes les actions, déplacement des généraux en chef et début du tour suivant.

10. Les points de commandement ou PC : Tous les changements de formation, les mouvements, les charges, les tirs, réorganiser une unité en désordre, effectuer une réorientation, récupérer des valeurs de combat, consomment des points de commandement (PC).

Avant le début du tour, chaque joueur lance un dé 6 pour chacun de ses officiers qu'il laisse positionné derrière l'officier pour le tour.

C'est ce résultat qui correspond aux points de commandement de l'officier. Ce résultat est majoré ou minoré d'un point suivant que l'officier est brillant ...ou incompetent.

L'officier commandant l'armée se voit, lui aussi, attribuer un niveau de compétence et ses points de commandement par tour.

N'ayant pas d'unités directement sous ses ordres, il peut les distribuer à ses officiers subalternes dans son rayon de commandement, ajouter des points à son jet pour obtenir l'initiative, tenter une ou plusieurs récupérations de valeurs de commandement (unité dans son rayon de commandement).

Chaque unité peut exécuter jusqu'à deux actions par tour (mais un seul tir).

Les points de commandement peuvent être dépensés en totalité pendant la phase de jeu du joueur ou, en partie, gardés en réserve durant la phase de jeu de l'adversaire pour un tir d'opportunité ou tenter de se mettre en carré.

Chaque mouvement tactique, changement de formation, orientation ou tir coûte un point de commandement, **les mouvements stratégiques (au delà de 40 cm ou 8 UD de l'ennemi visible) ne requièrent aucun point de commandement (contrairement aux changements de formation qui eux en requièrent toujours).**

Lorsque un officier perd une de ses unités, le résultat de son dé de point de commandement **diminue automatiquement d'un point le tour suivant par unité perdue (le minimum est toujours de 1PC).**

Lorsque l'unité perd son officier, celui ci est remplacé obligatoirement par un officier incompetent et les points de commandement dont il a besoin sont pris sur les dés des autres officiers de l'armée ou du commandant en chef (il ne jette plus de dé).

A la fin du tour, tout point de commandement non dépensé est perdu.

11. Portée des armes :

Arme	Portée longue (moitié de la valeur de combat arrondie au supérieur)	Portée courte (toute la valeur de combat) +2 dés mitraille
Mousquet/carabine	10 cm 2UD	5 cm 1 UD
Canon de campagne, art. à cheval.	50 cm 10 UD	25 cm 5 UD/mitraille 10 cm :2 UD
Canon lourd	70 cm ou 14 UD	40 cm 8 UD/ mitraille 15 cm : 3 UD

12. Procédure de tir : 1 dé par valeur de combat + ou – les dés de bonus/malus .**Touche sur 5/6. Sauvegarde sur 5/6. Le nombre de dés de sauvegarde est égale au nombre de touches.**

Chaque touche non sauvegardée enlève une valeur de combat.

Le tir ne peut jamais être inférieur à 1 dé quelques soient les malus.

Une unité qui rate toutes ses sauvegardes passe désordre.

Il n'y a pas d'angle de tir, l'unité tire devant toute la largeur de son front et tout droit sur l'ennemi le plus proche sans pouvoir scinder son feu sur deux adversaires. Un carré ou une unité dans une habitation peut tirer sur tous les côtés mais une seule fois par tour sur un seul de ses fronts.

Bonus/Malus TIR	
Premier tir de l'unité (salve) ou si nombreuse	+1 dé
Cible en carré. Tireur infanterie/artillerie	+1/+2 dés
Tir sur une colonne (route ou d'attaque)	+1 dé
Officier au sein de l'unité qui tire	+1 dé
Tireur infanterie en ligne	+1 dé
Tireur avec carabine rayée	+1 dé
mitraille	+ 2dés
Tireur en désordre ou dans une maison	- 2 dés
Cible en abri léger	-1 dé
Cible en abri dur	-2 dé
Cible cavalerie à la charge	-1 dé
Cible en tirailleur	-1 dé

13. Tir d'opportunité : intervient durant le tour de l'adversaire dès que **celui ci tente de pénétrer ou de traverser la zone de contrôle de l'unité**. Pour cela, l'unité ne doit pas être en désordre, elle doit être commandée, avoir gardé un point de commandement en réserve et n'avoir pas fait feu durant son tour de jeu. S'il s'agit du premier tir d'une unité d'infanterie, elle bénéficie d'un dé de plus (salve). Les canons tirent à mitraille.

14. Rayon de commandement des officiers : Le rayon de commandement des officiers est de **25 cm (5 UD)**. Toute unité dans ce rayon est commandée, toute unité en dehors est non commandée et ne peut tirer, bouger ou changer de formation mais peut se défendre si attaquée en mêlée.

L'officier ne peut commander que ses hommes, seul le général en chef peut commander toutes les troupes de son armée.

L'officier ne dépense pas de point de commandement pour se déplacer, il se déplace en fin de tour pour anticiper les mouvements du tour suivant (voir tableau des mouvements). Les unités commandées ou non commandées sont considérées au début du tour suivant.

15. Récupération des Valeurs de combat : une fois par tour, l'officier de l'unité ,s'il est encore en vie et **s'il n'est pas pris dans une mêlée**, ou le général en chef, peuvent essayer de récupérer une valeur de combat perdue pour une unité dans son rayon de commandement. Pour cela il doit lancer un dé 6 + ou – sa compétence. Tout résultat de **5 ou 6** est une réussite. Cette procédure consomme un point de commandement. **La première perte est toujours irrécupérable.**

16. Procédure de test moral : Un test moral doit être réalisé pour ces deux événements :

16.a Pénétrer ou traverser une zone de contrôle d'une unité ennemie : La zone de contrôle d'une unité s'étend **devant son front** à une profondeur de **5 cm (1 UD)**. Pour la pénétrer ou la traverser, l'unité doit effectuer un test selon la procédure suivante : **2 dés 6 plus + ou – niveau de compétence de l'officier auquel s'ajoutent ou se soustraient les bonus ou malus suivants :**

Bonus /Malus Test Moral (s'ajoute ou se soustrait au résultat des dés)	
Infanterie en colonne d'attaque	+ 1
Statut de l'unité	Milice -1, Régulier 0, Elite +1, Garde +2
Cavalerie lourde avec un ordre de charge	+ 1
Cavalerie cuirassée avec un ordre de charge	+ 2 (ne se cumule pas avec cavalerie lourde)
Unité fraîche ou unité nombreuse	+ 1
Par unité en soutien (flanc et arrière) à 5 cm (1UD)	+ 1 par unité en soutien
Par perte reçue avant le test	- 1
Ennemi sur le flanc , l'arrière	- 2
Cav. légère entrant dans une zone de contrôle d'une unité d'infanterie en ligne non en désordre	- 2
Pour toute cavalerie, entrer dans une zone de contrôle d'un carré	- 4 ; si carré en désordre : malus ramené à -1
Unité en désordre	Ne peut entrer dans une zone de contrôle

Le résultat final du test moral doit être de 8 + sinon le test a échoué : l'unité ne peut pénétrer dans la zone de contrôle ennemie ou la traverser et reste sur place.

- 1. NOTA : Ce test est toujours effectué après un éventuel tir d'opportunité du défenseur en tenant compte des pertes essuyées du fait de ce tir.
Une unité ne peut effectuer qu'un seul test moral par tour.**

- **Une unité en désordre n'a plus de zone de contrôle**, on peut donc entrer en contact avec elle sans faire de test. **Une unité en colonne de route et une unité en tirailleur/fourrageur également . Une unité ne peut être remise en ordre et tenter d'entrer dans une ZDC lors de la même séquence de jeu. Elle doit attendre le tour suivant.**

16.b Tenter de se mettre en carré : l'unité sous la menace ou par anticipation d'une future attaque de cavalerie et s'il lui reste au moins un point de commandement peut tenter de se mettre en carré suivant la même procédure :

2 dés 6 + ou - niveau de compétence de l'officier auquel s'ajoutent ou se soustraient les bonus ou malus ci-dessus.

Le résultat final du test moral doit être de 8+ sinon le test a échoué.

L'unité qui voulait passer en carré passe en désordre.

- **Nota:** Un carré a quatre zone de contrôle pour chacun de ses côtés.
- Les flancs et l'arrière d'une unité n'ont pas de zone de contrôle (sauf en carré).

17. mouvements , changement d'orientation , charges: les mesures de mouvements se calculent à partir du front de l'unité (aile marchante) . Un changement d'orientation jusqu'à 45° nécessite un point de commandement, entre 45 et 90°: deux...etc... Cependant une unité en ligne ou tirailleur peut faire demi-tour en dépensant **2 actions**.

Les charges se font « tout droit » vers l'adversaire chargé, celui ci doit être visible de l'attaquant. Il ne doit pas y avoir d'obstacle ou de troupes entre les deux.

La charge doit atteindre la zone de contrôle de l'ennemi (dans les 5cm). Si celle ci n'y parvient pas, l'unité qui charge passe en désordre.

Les unités prises de flanc ou de dos se tournent face à l'adversaire au deuxième tour de mêlée (s'il y en a un) et ne sont plus considérées comme prises de flanc ou de dos .

Artillerie : Une batterie peut pivoter jusqu'à 45° et peut tirer dans le même tour mais consomme 2 points de commandement.

Une batterie à cheval peut dételer et tirer dans le même tour mais consomme 2 points de commandement. Elle dételle dans l'orientation souhaitée.

Les batteries de campagnes et lourdes qui détellent ne tirent qu'au tour suivant . Elles détellent dans l'orientation souhaitée.

Une colonne de route ne peut pas entrer dans la zone de contrôle d'un adversaire. Le changement de formation de colonne de route à colonne ou ligne se fait dans l'orientation souhaitée par le joueur. Une colonne de route peut pivoter et changer son orientation librement sans dépenser de point de commandement. Sur route, elle suit le tracé de celle-ci.

La double ligne est autorisée pour toutes les nations (compte comme ligne).

18. Ralliement : Toute unité de cavalerie peut se rallier sur ses arrières pour rompre ou refuser un combat.

L'unité utilise un point de commandement pour rallier sur ses arrières, Elle recule vers ses arrières à la vitesse de la colonne d'attaque. Elle fait alors face à l'ennemi et passe **en désordre**. Ce mouvement n'est jamais obligatoire sauf pour de l'infanterie en tirailleurs et la cavalerie en fourrageur chargées par de la cavalerie qui chercheront à se réfugier dans un couvert ou derrière une unité amie. L'adversaire peut au choix : stopper sa charge à l'endroit du départ du ralliement de l'adversaire en restant en ordre, soit le poursuivre du total du reste de son mouvement initial mais passe désordre. S'il rattrape l'unité qui rallie, le combat est résolu immédiatement.

19. Procédure de mêlée : 1 dé par valeur de combat + ou – les dés de bonus/malus ci dessous : **Touche sur 4/5/6. Sauvegarde sur 4/5/6. Le nombre de dés de sauvegarde est égale au nombre de touches. Chaque touche non sauvegardée enlève une valeur de combat.**

La valeur de combat ne peut jamais être inférieure à 1 dé quelques soient les malus.

Une unité qui rate toutes ses sauvegardes passe désordre.

Les unités en désordre ne donnent pas de bonus de soutien.

Bonus /Malus mêlée	
Officier placé au sein de l'unité	Quelque soit la compétence ...+ 1dé
Infanterie en colonne d'attaque	+ 1 dé
Cavalerie lourde contre infanterie non en carré	+ 1 dé
Cavalerie cuirassée contre tous	+ 2 dé
Cavalerie lourde non cuirassée contre cavalerie légère	+ 1 dé
unité(s) en soutien dans les 5 cms (1 UD)	+ 1 dé par unité en soutien non en désordre
Lanciers contre tous au premier tour de mêlée	+ 1 dé
Unité fraîche ou unité nombreuse	+ 1 dé
Tous contre colonne de route , arrière, flanc, artillerie	+ 2 dés
Tous contre artillerie attelée	détruite
Artillerie en mêlée	- 1 dé
Cavalerie légère contre infanterie en ordre	-1 dé
Adversaire plus haut	-1 dé
Cavalerie en mêlée dans les bois	- 2 dés
Unité en désordre	- 2 dés
Adversaire en abri léger	- 1 dé
Adversaire en abri dur	- 2 dés
Cavalerie contre carré	- 3 dés ; si carré en désordre, malus ramené à -1 dé

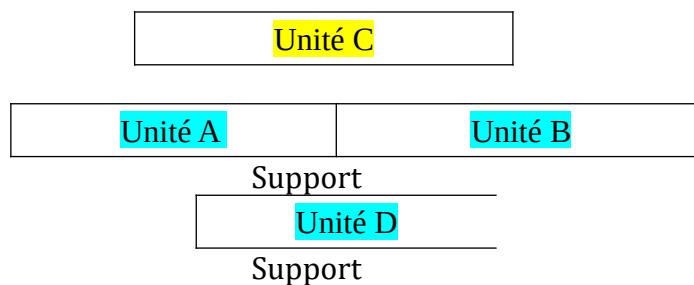
20. résultat de la mêlée : l'unité qui a perdu le plus de valeurs de combat recule de 10 cm ou 2 UD.

Si lors de ce mouvement rétrograde, son centre traverse les deux bords opposés d' une unité amie, les deux unités passent en désordre.

L'unité gagnante peut occuper sa position sans consommer de point de commandement.

- Une unité qui perd toutes ses valeurs de combat **est détruite et retirée du jeu.**
- Une unité qui ne peut reculer parce que prise de dos est détruite.
- Une batterie qui perd une mêlée ne recule pas, elle est détruite.
- En cas d'égalité, c'est le défenseur qui est réputé vainqueur de la mêlée.
- Une cavalerie **victorieuse** face à de l'infanterie mais qui n'a pas réussi à l'anéantir totalement **va se reformer en arrière** de sa vitesse en ligne. Elle fait face à l'ennemi et n'est pas en désordre. Elle ne consomme pas de point de commandement. Son adversaire reste sur ses positions. Elle pourra à nouveau tenter une charge au tour suivant si elle le désire.

21. combats multiples :



Chaque mêlée est résolue individuellement, unité par unité, la mêlée étant engagée avec les deux adversaires. C'est **l'attaquant qui décide de l'ordre dans lequel va se dérouler la mêlée.**

Ici, l'attaquant décide d'attaquer d'abord avec A qui possède plus de valeurs de combat que B.

Les combats sont résolus de la manière suivante : Tous les points de valeur de A plus les dés de support de B et D contre tous les points de valeur de C.

Si lors de cette première mêlée, l'unité C n'est pas vaincue, alors B entre en mêlée et A recule: tous les points de valeur de B plus le support de D (A n'apporte plus de support à B car il a reculé) contre ce qu'il reste de points de valeurs de C après son combat contre A.

Si l'unité C finit par reculer suite au résultat du premier ou du second combat, l' unité qui l'a fait reculer peut prendre la position sans consommer de point de commandement.

En cas d'égalité de pertes, c'est l'attaquant qui perd la mêlée et doit reculer de 10 cms (2 UD).

22. Officiers dans les mêlées ou les tirs : L'officier placé dans une unité peut ajouter un bonus de tir ou de combat à la valeur de combat de celle-ci quelque soit sa compétence.

Sur chaque tir essuyé par cette unité ayant fait au moins une perte de valeur de combat ou pour chaque mêlée perdue, l'adversaire jette un dé 6.

Sur un 6 pur, l'officier est tué ou blessé . Lorsque l'unité perd son officier, celui ci est remplacé obligatoirement par un officier incompetent et les points de commandement dont il a besoin pour ses unités **sont pris sur les dés des autres officiers de l'armée pour le reste de la partie. On ne jette plus de dés pour lui. La distance de commandement le séparant des autres généraux n'est pas pris en compte.**

23. Franchissement d'obstacles linéaires : le franchissement des obstacles linéaires tels que murets ; haies , ruisseau ou pour entrer dans les abris durs (redoutes, fortins, habitations) nécessite de dépenser un point de commandement. L'unité avance lors de son mouvement jusqu'à toucher l'obstacle et se conforme gratuitement à celui-ci puis doit dépenser un nouveau point pour traverser l'obstacle ou occuper l'abri .

Une unité en ligne peut être traversée par une autre unité amie sans désordre. L'unité qui la traverse utilise un point d'ordre pour la traverser en plus de son point de mouvement. On ne peut cependant pas charger à travers une unité amie. **Les unités en colonne et les batteries sont aussi traversables mais les 2 unités sont alors en désordre.**

Lors d'un combat de chaque côté d'un obstacle linéaire ou pour l'assaut d'un bâtiment, la prise de position par le vainqueur entraînant le franchissement de l'obstacle ou l'entrée dans le bâtiment **ne consomme pas de point de commandement.**

24. Terrains difficiles : les collines à forte pente, les bois, les cultures , les vergers, les vignes sont des terrains difficiles. Elles réduisent la manœuvre des unités (voir le tableau des mouvements).

Deux unités dans un bois se voient à 10 cm (2 UD) . Une unité n'est visible à l'intérieur d'un bois par un adversaire qui se trouve à l'extérieur que si elle **se porte à la lisière du bois**. Elle ne pourra tirer ou charger que lorsqu 'elle sera arrivée en lisière. Il n'y a pas de zone de contrôle pour une unité dans un bois mais il y en a une si l'unité est en lisière.

La cavalerie, non en fourrageur, est **en désordre** dans un bois.

Les troupes qui occupent les maisons sont en ordre à l'intérieur mais en **sortent en désordre**. Elles peuvent tirer par tous les côtés de la maison mais sur une seule cible par tir et avec un malus.

25. Fin de la bataille : La bataille est terminée, si après un nombre de tours déterminés, l'une des deux armées a rempli tous ses objectifs et/ou a détruit plus d'unités ennemies que son adversaire.

26. Budget

Proposition de Budget	
Statut de l'unité	Infanterie, cavalerie ou artillerie
Garde (Vieille garde française, russe et britannique)	20 points
Elite (autres gardes, moyenne et jeune garde française, grenadiers, cuirassiers, inf avec des carabines rayées, troupes d'élite)	16 points
Réguliers (troupes de base, entraînées)	10 points
Milice/conscrits/irréguliers (troupes peu entraînées et novices à la guerre ou indisciplinées)	6 points
Officier	5 points
Unité nombreuse, unités régulières de cavalerie lourde autre que cuirassiers, cavalerie avec lance et art. Lourde.	+2 points par unité (bonus au tir, en mêlée et au moral)

Unité	Terrain plat		Terrain Difficile		En colonne su la Route	
	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique	Stratégique (à plus de 40 cm d'un adversaire visible)	Tactique
Infanterie en colonne d'attaque et tirailleurs	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 5 UD
Infanterie en ligne, tirailleurs	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	impossible	impossible
Cav. Légère en colonne d'attaque, fourrageurs et officiers	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	35 cm ou 7 UD	30 cm ou 6 UD
Cav. Légère en ligne	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	impossible	impossible
Cav Lourde y compris dragons en colonne d'attaque	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD
Cav Lourde y compris dragons en ligne	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	impossible	impossible
Artillerie de campagne à pied	20 cm ou 4 UD	15 cm ou 3 UD bricole 5 cm ou 1 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	25 cm ou 5 UD	20 cm ou 4 UD
Artillerie à Cheval	25 cm ou 5 UD	20 cm (4 UD) bricole 5 cm	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	30 cm ou 6 UD	25 cm ou 5 UD
Artillerie Lourde	15 cm ou 3 UD	10 cm ou 2 UD	10 cm ou 2 UD	5 cm ou 1 UD	25 cm ou 4 UD	20 cm ou 4 UD
Recul face à l'ENI	Uniquement l'infanterie, vitesse de la formation en terrain difficile (la cavalerie et les tirailleurs rallient). L'unité recule en faisant face à l'ennemi					

IMPORTANT : Le mouvement stratégique passe en tactique à 40 cms (8 UD) d'un adversaire visible.

Portée des armes :

Arme	Portée longue (moitié de la valeur de combat arrondie au supérieur)	Portée courte (toute la valeur de combat) +2 dés mitraille
Mousquet	10 cm 2UD	5 cm 1 UD
Canon de campagne, art. à cheval.	50 cm 10 UD	25 cm 5 UD/mitraille 10 cm :2 UD
Canon lourd	70 cm ou 14 UD	40 cm 8 UD/ mitraille 15 cm : 3 UD

Procédure de tir : 1 dé par valeur de combat + ou - dé de bonus/malus **Touche sur 5/6. Sauvegarde sur 5/6. Le nombre de dés de sauvegarde est égale au nombre de touches.**

Chaque touche non sauvegardée enlève une valeur de combat.

Le tir ne peut jamais être inférieur à 1 dé quelque soient les malus.

Une unité qui rate toutes ses sauvegardes passe désordre.

Il n'y a pas d'angle de tir, l'unité tire devant toute la largeur de son front et tout droit sur l'ennemi le plus proche sans pouvoir scinder son feu sur deux adversaires. Un carré peut tirer sur ses 4 côtés mais une seule fois par tour. sur un seul de ses fronts.

Bonus/Malus TIR	
Premier tir de l'unité (salve) ou si nombreuse	+1 dé
Cible en carré. Tireur infanterie/artillerie	+1/+2 dés
Tir sur une colonne (route ou d'attaque)	+1 dé
Officier au sein de l'unité qui tire	+1 dé
Tireur infanterie en ligne	+1 dé
Tireur avec carabine rayée	+1 dé
mitraille	+ 2dés
Tireur en désordre ou dans une maison	- 2 dés
Cible en abri léger	-1 dé
Cible en abri dur	-2 dé
Cible cavalerie à la charge	-1 dé
Cible en tirailleur	-1 dé

V7.1

La zone de contrôle d'une unité s'étend devant son front à une profondeur de 5 cm. (1UD)

Pour la pénétrer ou la traverser, l'unité doit effectuer un test selon la procédure suivante :

2 dés 6+ plus ou moins niveau de compétence de l'officier auquel s'ajoutent ou se soustraient les bonus ou malus suivants :

Bonus /Malus Test Moral (s'ajoute ou se soustrait au résultat des dés)	
Infanterie en colonne d'attaque	+ 1
Statut de l'unité	Milice -1, Régulier 0, Elite +1, Garde +2
Cavalerie lourde avec un ordre de charge	+ 1
Cavalerie cuirassée avec un ordre de charge	+ 2 (ne se cumule pas avec cavalerie lourde)
Unité fraîche ou unité nombreuse	+ 1
Par unité en soutien (flanc et arrière) à 5 cm (1UD)	+ 1 par unité en soutien
Par perte reçue avant le test	- 1
Ennemi sur le flanc , l'arrière	- 2
Cav. légère entrant dans une zone de contrôle d'une unité d'infanterie en ligne non en désordre	- 2
Pour toute cavalerie, entrer dans une zone de contrôle d'un carré	- 4 ; si carré en désordre : malus ramené à -1
Unité en désordre	Ne peut entrer dans une zone de contrôle

Procédure de mêlée : 1 dé par valeur de combat + ou - les dés de bonus/malus ci dessous : **Touche sur 4/5/6. Sauvegarde sur 4/5/6. Le nombre de dés de sauvegarde est égale au nombre de touches. Chaque touche non sauvegardée enlève une valeur de combat.**

La valeur de combat ne peut jamais être inférieure à 1 dé quelques soient les malus.

Une unité qui rate toutes ses sauvegardes passe désordre.

Les unités en désordre ne donnent pas de bonus de soutien.

Bonus /Malus mêlée	
Officier placé au sein de l'unité	Quelque soit la compétence ...+ 1dé
Infanterie en colonne d'attaque	+ 1 dé
Cavalerie lourde contre infanterie non en carré	+ 1 dé
Cavalerie cuirassée contre tous	+ 2 dé
Cavalerie lourde non cuirassée contre cavalerie légère	+ 1 dé
unité(s) en soutien dans les 5 cms (1 UD)	+ 1 dé par unité en soutien non en désordre
Lanciers contre tous au premier tour de mêlée	+ 1 dé
Unité fraîche ou unité nombreuse	+ 1 dé
Tous contre colonne de route , arrière, flanc, artillerie	+ 2 dés
Tous contre artillerie attelée	détruite
Artillerie en mêlée	- 1 dé
Cavalerie légère contre infanterie en ordre	-1 dé
Adversaire plus haut	-1 dé
Cavalerie en mêlée dans les bois	- 2 dés
Unité en désordre	- 2 dés
Adversaire en abri léger	- 1 dé
Adversaire en abri dur	- 2 dés
Cavalerie contre carré	- 3 dés ; si carré en désordre, malus ramené à -1 dé

Officiers dans les mêlées ou les tirs : L'officier placé dans une unité peut ajouter un bonus de tir ou de combat à la valeur de celle-ci.

Sur chaque tir essuyé par cette unité ayant fait au moins une perte de valeur de combat ou pour chaque mêlée perdue, l'adversaire jette un dé 6. Sur un 6 pur, l'officier est tué ou blessé . Lorsque l'unité perd son officier, celui ci est remplacé obligatoirement par un officier incompetent et les points de commandement dont il a besoin pour ses unités sont pris sur les dés des autres officiers de l'armée.

Tir d'opportunité : Intervient durant le tour de l'adversaire dès que celui ci tente de pénétrer ou de traverser la zone de contrôle de l'unité.

Pour cela, l'unité ne doit pas être en désordre, elle doit être commandée, avoir gardé un point de commandement en réserve et n'avoir pas fait feu durant son tour de jeu. S'il s'agit du premier tir d'une l'unité d'infanterie, elle bénéficie d'un dé de plus (salve).