

## INTRODUCTION

« La Jeune Armée » (LJA) est une règle de jeu rapide ou d'initiation couvrant les conflits du début de la Révolution Française à la fin des guerres napoléoniennes en 1815, au niveau du corps d'armée.

Cette règle a été synthétisée au maximum afin de permettre :

- Soit une compréhension rapide des mécanismes de jeu du jeu d'histoire. Après son assimilation on pourra mieux appréhender la règle historique « La Grande Armée » (LGA).
- Soit permettre à 2 joueurs de faire une partie dans un temps imparti, il devrait se situer entre 1h à 2h de jeu.

LJA, malgré sa simplification, permet de se plonger dans le jeu napoléonien avec figurines, tout en conservant une bonne historicité.

Gustave Martinez

## EQUIPEMENT:

- Une règle graduée en centimètres.
- Des dés:
  - un dé à 20 faces, D20, numéroté de 1 à 20.
  - un dé à 10 faces, D10, numéroté de 0 à 9 (0 valant 10).
  - un dé à 6 faces, D6, numéroté de 1 à 6.
  - un dé de Moyenne à 6 faces, DM, numéroté « 2, 3, 3, 4, 4, 5 ».
- Des bases de mouvement (90 mm par 90 mm).

## ECHELLE DE FIGURINES

La règle est prévue pour utiliser des unités entières sans retrait de figurines pour les pertes. Le 15 mm est conseillé mais rien n'empêche l'utilisation du 25 mm.

## ECHELLE DE TERRAIN

- 3 cm représente 200 m dans la réalité pour du 15 mm.
  - La surface de la table de jeu recommandée est de 1,00 x 1,00 mètre.
- 3 cm représente 100 m dans la réalité pour du 25 mm.
  - La surface de la table de jeu recommandée est de 1,80 x 1,20 mètre.

## ECHELLE DE TEMPS

Chaque tour représente environ 1 heure de temps réel, partagée en deux phases de jeu alterné, une pour chaque joueur.

## GÉNÉRAUX

Le jeu se situe au niveau du corps d'armée, il y aura donc un général de corps qui sera le Commandant-en-Chef (C-en-C), sous ses ordres il aura 3 généraux subordonnés qui pourront chacun commander des divisions. Les qualités des généraux influencent les actions possibles des troupes placées sous

leurs ordres. A chaque tour, chaque général jette un dé pour déterminer le nombre d'actions pour ses unités, c'est la phase d'**initiative**.

Les généraux sont classés comme suit:

Classe	Description	Initiative
<b>Bon</b>	: Généraux de qualité.	<b>Dé de « Moyenne »</b>
<b>Moyen</b>	: La plupart des généraux.	<b>Dé « D6 »</b>

Tous les généraux d'une même armée n'ont pas forcément les mêmes capacités.

Les généraux sont considérés soit comme utilisant la Doctrine Prussienne ou la Doctrine Française :

- **Prussien (Ps)** : Ils sont entraînés à utiliser les tactiques linéaires sur les champs de bataille.
- **Français (Fs)** : Ils peuvent utiliser toutes les formations.

## DEFINITION DES TROUPES

### Artillerie :

Il s'agit en fait d'une batterie d'artillerie composée de plusieurs canons. L'artillerie servait à affaiblir l'ennemi tant physiquement par les pertes effectuées que sur l'aspect moral par ses tirs incessants et le vacarme qu'elle engendrait. Il ne sera pas fait dans cette règle de différence de calibre ni de mobilité.

### Infanterie :

**Doctrine Prussienne (P)** : Elle représente toutes les troupes professionnelles combattant comme au 18<sup>ème</sup> siècle. Elles ont utilisé la tactique linéaire et rarement les colonnes sauf pour la marche. Par défaut elle inclut la Doctrine Britannique de la règle LGA.

**Doctrine Française (F)** : Ce type de doctrine pour l'infanterie fut introduit durant la Révolution française quand les Français, qui avaient peu de troupes professionnelles, levèrent des conscrits et des volontaires, qui n'ayant pas l'entraînement de leurs prédécesseurs, étaient capable d'accepter une doctrine plus flexible comme l'attaque en colonne. Ces tactiques furent copiées par la plupart des puissances continentales au cours des années suivantes.

Certaines unités, comme ci-dessus, possèdent en plus les caractéristiques suivantes :

- **Infanterie française et alliées** : Les unités d'infanterie auront un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.
- **Infanterie anglaise** : Les unités d'infanterie en ordre auront un bonus au tir de +1 colonne sur la table de tir.
- **Infanterie russe** : Les unités d'infanterie en ordre auront un bonus au moral de +1 si elles ne contre chargent pas.
- **Artillerie russe et saxonne** : Les unités d'artillerie auront un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.
- **Infanterie espagnole** : Les unités d'infanterie auront un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

### Cavalerie :

Il existe deux types de cavalerie :

- **Cavalerie Légère (LH)** : Elle représente des unités régulières de cavalerie légère, comme les dragons légers, les hussards ou les chasseurs à cheval. Elles sont utilisées en éclaireurs ou pour poursuivre l'ennemi vaincu. Elles n'appartiennent normalement pas à la cavalerie de choc.
- **Cavalerie Lourde (HC)** : Ces unités représentent l'ossature de la cavalerie de choc de la plupart des nations. Elles sont utilisées en priorité pour combattre la cavalerie adverse puis pour achever l'infanterie adverse.

### ABREVIATIONS

**Montées** : Toutes les unités de cavalerie ainsi que l'artillerie attelée.

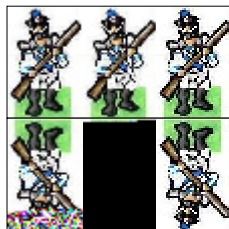
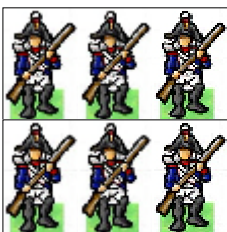
**A pied** : Toutes les unités à pied ainsi que l'artillerie déployée.

**En Ordre** : L'unité est en état de combattre ou de tirer normalement.

**En Désordre** : C'est un état provisoire qui marque une perte grave de la cohésion, du fait des tirs, des combats en mêlée ou du moral.

**En Retraite** : La retraite matérialise la perte de contrôle momentanée des officiers sur la troupe et leur incapacité à empêcher l'unité de fuir une menace ou une situation particulière.

**En Déroute** : L'unité n'existe plus en tant que troupe combattante et on la retire du jeu. La déroute représente l'ensemble des pertes possibles que peut subir une troupe : morts et blessés au tir, en mêlée, les prisonniers faits par



Une base peut contenir soit :

- Un général de corps isolé.
- Une division complète.
- Une ou deux divisions complètes avec le général de corps.
- Rien. Les bases qui ne contiennent pas d'unités (**bases leurre**s) représentent des petits groupes d'éclaireurs ou de sentinelles, car toute troupe qui se déplace produit de la poussière, ce qui pourrait faire croire à des troupes imaginaires surtout si les soldats marchent très déployés.

Les bases leurre ont le même dé d'initiative que le commandant en chef et opèrent comme des bases de mouvement normales jusqu'à leur observation par le joueur adverse. A ce moment là, elles sont retirées de la partie.

Les unités présentes dans une base de mouvement comptent comme une seule unité pour toutes les actions et continuent ainsi jusqu'à ce qu'elles soient observées ou placées volontairement sur la table.

Une base de mouvement mesure 90 mm de large sur 90 mm de profondeur.

## MISE EN PLACE DE LA PARTIE

### Initiative

Chaque joueur lance un D6 pour connaître celui qui va gagner l'initiative. Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne l'initiative, en cas d'égalité il suffit de relancer les dés, et choisi son milieu de table. L'autre joueur prend le milieu de table adverse.

### Déploiement

Le joueur qui n'a pas l'initiative se déploie jusqu'à **15 cm** de son bord de table.

Les deux camps doivent écrire leurs ordres et décider de leurs objectifs **avant** le placement des bases de mouvement sur la table.

Le joueur ayant l'initiative commence ses déplacements en mesurant les distances à partir de son bord de table.

### Objectifs

Chaque joueur choisi deux objectifs, un d'attaque dans le milieu de table adverse et l'autre de défense dans sa propre demie-table.

Les objectifs possibles sont les **collines** et les **habitations**.

L'objectif de **défense** vaut **25 points** et celui d'**attaque** vaut **50 points**.

### Ordres

au début de la partie, chaque général reçoit un ordre pour les unités qu'il commande. Cela consiste en une direction de déplacement (à représenter sur la carte par une flèche) et un ordre d'attitude (Attaquer, Freiner ou Défendre).

Les ordres doivent être écrits pour chaque général commandant directement des unités et pour chaque base leurre.

Chaque **général de division** devra se situer **sur la flèche** que lui a tracé son général de corps. Il servira de marqueur de contrôle qui représentera le centre de sa division. Le général de division ne peut en **aucun cas reculer**.

La **zone de commandement** est de **20 cm** à partir de la position du général de division qui sert de référence.

Les ordres d'attitude sont : **Attaquer**, **Freiner** ou **Défendre**.

Les directions doivent être précisées par une flèche sur la carte du terrain.

Une fois qu'une unité a atteint la fin de sa flèche alors l'ordre d'attitude de la division deviendra Défendre. Il sera applicable dès la phase suivante.

La façon dont les unités agiront si l'objectif prévu ou la position finale est occupée par l'ennemi, dépendra du type d'ordre qui leur a été donné.

✚ **ORDRE : ATTAQUER :** C'est un ordre offensif. Il oblige le général qui a reçu cet ordre de l'exécuter le plus rapidement possible et par tous les moyens, notamment la charge à la baïonnette. L'ordre doit préciser un objectif spécifique. Les unités peuvent charger et contre charger, dès que le général le désire, tout ennemi dans la zone de commandement. Le général doit avancer de **3 cm** par point d'initiative si aucune de ses unités n'est **en mêlée, en ralliement** ou à **5 cm ou moins** d'une unité ennemie. Le général peut toujours bouger plus loin si le joueur le désire. Si le général passe à travers un terrain qui réduit la vitesse de déplacement, il se déplacera à vitesse réduite (voir tableau de mouvement).

**Changer un ordre :** Le général de corps peut émettre de nouveaux ordres à ses subordonnés durant sa phase d'initiative et de mouvement. Pour changer un ordre le général de corps payera **deux** points d'initiative (PIs) par

tranche de 20 cm commencée, au-delà de la distance de commandement (20 cm) qui elle ne coûte qu'**un** point d'initiative (PI). A la réception d'un ordre le général de division l'appliquera lors du **tour suivant**.

### DEPLOIEMENT A PARTIR D'UNE BASE DE MOUVEMENT

Les unités appartenant à une base de mouvement doivent être placées sur la table une fois que cette dernière a été découverte durant la phase d'observation. Les unités ne peuvent pas se déployer sur un front plus large que la largeur de la base de mouvement. Les unités supplémentaires se déploient à l'arrière de la base. Les joueurs peuvent déployer leurs unités comme ils le désirent

à partir d'une base de mouvement. Un général de corps découvert ne peut pas bouger les bases de mouvement.

**Avant de lancer les dés d'initiative** le joueur peut décider de découvrir volontairement l'intégralité de ses troupes à l'intérieur d'une base de mouvement. Cette dernière sera retirée de la table. Aucun point d'initiative n'est nécessaire pour cette action.

### SEQUENCE DE JEU

La partie est découpée en tours alternés entre les deux joueurs. Chaque tour est divisé en plusieurs phases énumérées ci-dessous. Le joueur ayant l'initiative débute le premier tour de la partie en phase 4. Il ne peut pas utiliser de mouvements stratégiques pour franchir la ligne médiane de la table lors de ce premier tour.

#### Phase 1 :

- (i) Test de moral pour les unités chargées durant le tour adverse.
- (ii) Mouvements de retraite, d'esquive ou de dérouté suite à (i).
- (iii) Retrait, de la table, des unités en dérouté.
- (iv) Les unités en charge, dont les adversaires ont retraits ou ont dérouté, avancent de 5 cm.
- (v) Les généraux et les bases de mouvement peuvent tenter de détecter les bases de mouvements ennemies visibles.

#### Phase 2 :

- (i) Tirs (un seul tir par unité).
- (ii) Une unité doit faire un test (et un seul) de moral dans les cas suivants:
  - a. Toutes les unités ayant reçu des pertes en (i).
  - b. Toutes les unités en charge avec un ennemi lui faisant face. Si une unité est contactée de flanc ou sur ses arrières et n'a pu faire face (en passant un test de moral ou de réaction), l'attaquant ne devra pas faire de test.
  - c. Si une unité, autre que de l'artillerie dételée, est la cible d'un tir d'une batterie d'artillerie (même si il n'y a pas eu de pertes).
- (iii) Mouvements de retraite, de ralliement ou de dérouté suite à (ii).
- (iv) Les unités contre chargeant contactent leurs adversaires sinon les unités en charge, qui ont réussi leur test de charge à fond, contactent leurs cibles.
- (v) Les unités en charge qui ont raté leur test de charge peuvent soit faire un ralliement sur leurs arrières ou un mouvement de retraite s'ils sont contactés.
- (vi) Les unités en contre charge, dont les adversaires sont partis en retraite ou en dérouté, avancent de 5 cm.
- (vii) Retrait, de la table, des unités en dérouté.

#### Phase 3 :

- (i) Corps à corps.
- (ii) Tests de moral pour **toutes** les unités en mêlée.
- (iii) Mouvements de retraite, de dérouté et de poursuite suite à (ii).
- (iv) Retrait des unités en dérouté.

#### Phase 4 :

- (i) Détermination de l'initiative des généraux.
- (ii) Bouger les **généraux de division** qui ont un ordre d'**attaquer** et éventuellement les généraux qui ont l'ordre de freiner.
- (iii) Ecrire les changements d'ordres donnés par le général de corps.
- (iv) Bouger les unités d'un général. On ne peut charger des unités adverses que si elles se trouvent dans la zone de commandement et que cela soit permis par les ordres reçus.
- (v) Passer à la phase (iv) du général suivant.
- (vi) Les unités, sauf artilleries dételées, hors de la zone de commandement deviennent en désordres.

On passe ensuite au tour de l'adversaire. Le joueur ayant l'initiative débute le premier tour en phase 4. La partie se termine à la fin de la phase 3 du joueur qui a commencé la partie.

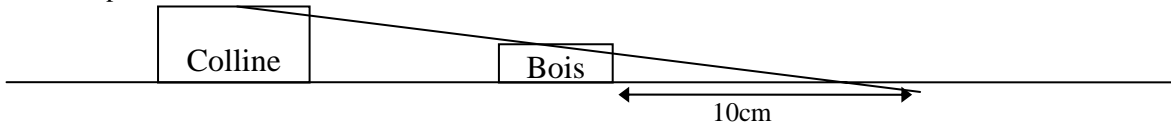
Du fait des mouvements alternés, il est permis de mesurer les distances sur la table.

## LIGNE DE VUE

Tous les terrains, sauf les routes et les chemins, obstruent la ligne de vue.

Les collines et les terrains de type 1 masquent entièrement la vue.

Exemple :



Les unités ou les généraux situés sur un terrain plus haut peuvent voir et être vus derrière les terrains de type 1 (Bois et habitations) sauf dans un angle mort de 10 cm derrière cet élément où les unités ne sont pas visibles.

Les unités, sauf pour les généraux qui les commandent, et les terrains de type 2 obstruent la visibilité. Les unités observées sont considérées comme étant derrière un obstacle linéaire.

## OBSERVATION

Tous les généraux et les bases de mouvement peuvent essayer d'identifier les bases de mouvements ennemies. Un seul essai par général ou base de mouvement.

Pour observer, il faut mesurer la distance entre le général ou le milieu de la base de mouvement, et le point le plus proche de la base de mouvement observée, puis consulter les

facteurs modificateurs ci-dessous et lancer un D10. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur correspondante du tableau ci-dessous, alors la base est découverte et les unités sont placées sur la table. Les bases leurres quant à elles sont retirées de la table.

Position de la cible	Distance en cm							
	- de 5	- de 10	- de 20	- de 30	- de 40	- de 60	- de 90	+ de 90
Terrain découvert	..	..	..	..	3	5	7	9
Obstacle linéaire	..	..	..	3	5	7	9	0
Terrain Type 2	..	..	3	5	7	9	0	Imp.
Terrain Type 1*	..	3	5	9	0	Imp.	Imp.	Imp.

Voir le tableau des terrains pour connaître les caractéristiques des types de terrains.

\* L'unité cible doit être visible dans ce terrain ou les deux unités doivent être dedans et visibles pour qu'il y ait détection.

.. : Base de mouvement automatiquement repérée par une unité ennemie ou une base de mouvement autre qu'un leurre à cette distance. Ceci ne compte pas comme un essai de repérage.

Imp.: L'unité ne peut pas être vue.

## Terrains :

Type 1 : Bois et habitations.

Type 2 : Marais, marécage, champ cultivé, sables mous, terrain rocaillieux, broussaille, verger, oliveraie, vignoble et terrains gelés (sauf cours d'eau).

Obstacle linéaire :

- Fortifications.
- Obstacles provisoires (Abattis, palissades, etc.).
- Bases de mouvement derrière un terrain de type 2 ou derrière des unités/bases de mouvement qui ne sont pas sous son commandement direct, sauf pour un observateur qui est plus haut que la cible.
- Bases de mouvement observées par des généraux ou bases de mouvement dans un terrain de type 1.

Un général ou une unité qui est à **3 cm ou moins** de la ligne de crête d'une colline peut voir ce qui se trouve derrière la crête de cette colline, mais il sera également visible.

Si une base de mouvement occupe plus d'un type de terrain, alors elle est considérée comme étant dans le terrain qu'elle occupe **majoritairement**.

### Facteurs modificateurs :

- L'observateur est plus haut que la cible.
- La base de mouvement est cachée.
- Si plus de la moitié d'une base de mouvement est cachée derrière une colline ou un terrain de type 1.

### Transfert de colonne :

- 1 colonne à gauche
- 1 colonne à droite
- 1 colonne à droite

### Découverte automatique d'une base de mouvement :

Une base de mouvement sera découverte dès qu'elle sera à une certaine distance d'une base ou d'une unité ennemie. Cette distance est donnée par le tableau ci-dessous :

➤	Unité ennemie <b>en ordre</b> ou Base de mouvement, en <b>terrain découvert</b> :	<b>30 cm</b>
➤	Unité ennemie <b>en ordre</b> ou Base de mouvement, <b>visible</b> dans où au-delà :	
	▪ d'un <b>obstacle</b> linéaire	<b>20 cm</b>
	▪ à 3 cm ou moins de la <b>crête</b> d'une colline	<b>20 cm</b>
	▪ d'un terrain <b>type 2</b> (Broussaille, rocaille, marais, etc.)	<b>10 cm</b>
	▪ d'un terrain <b>type 1</b> (Bois et habitations)	<b>5 cm</b>
➤	Unité ennemie <b>en désordre</b> :	<b>5 cm</b>

### INITIATIVE DES GENERAUX

Un général peut utiliser ses points d'initiative (PIs) pour commander des unités directement sous ses ordres ou sous les ordres d'un général subordonné, c'est à dire qu'un général peut donner des ordres à ses unités ou à celles de ses subordonnés en respectant cependant l'ordre initial. Un divisionnaire ne peut commander que ses propres unités. Ils n'ont pas besoin d'être en contact physique avec les troupes pour les commander.

Le joueur peut choisir l'ordre d'activation de ses généraux mais doit terminer l'activation d'un général avant de passer au suivant. Les points d'initiative restants sont perdus.

Pour chaque général, le joueur lance un dé correspondant à sa qualité afin de déterminer son nombre de points d'initiative. Les points sont utilisés pour réaliser les actions suivantes:

Initiative	Coût
- Déplacer une unité, un groupe d'unités, une base de mouvement ou un général de corps.	<b>1</b>
- Amener une unité au contact de l'ennemi suite à une charge.	<b>1</b>
- Rallier une unité en désordre qui n'est pas en mêlée et qui est à plus de 5 cm d'un ennemi en ordre.	<b>1</b>
- Rallier une unité en désordre qui n'est pas en mêlée et, qui est à 5 cm, ou moins, d'un ennemi en ordre ou qui est à plus de 20 cm de son général de division.	<b>2</b>
- Changer la formation d'une unité ou son orientation (180°).	<b>1</b>
- Pour bouger ou changer de formation ou d'orientation, une unité ou un groupe d'unités à plus de 20 cm de son général de division.	<b>+1</b>
- Permettre à une unité à pied ou à une base de mouvement (Doctrine prussienne) d'interpénétrer d'autres unités.	<b>+2</b>
- Permettre à une unité à pied ou à une base de mouvement (Doctrine française) d'interpénétrer d'autres unités.	<b>+1</b>
- Une unité qui passe par une ouverture plus petite que sa propre largeur (minimum 3 cm).	<b>+1</b>
- Pour bouger ou changer de formation ou d'orientation, toute unité d'infanterie qui a tiré.	<b>+1</b>
- Avancer un général de division (une seule fois par tour).	<b>0</b>
- Donner un ordre à un général divisionnaire par le général de corps dans les 20 cm.	<b>1</b>
- Pour chaque tranche de 20 cm, après les 20 premiers cm, qui sépare le général de corps de son divisionnaire.	<b>+2</b>

Les unités qui ont quitté la table, y reviennent entre leur point de sortie et une distance de mouvement tactique à la fin de tous les mouvements de cette phase, ils seront en désordre et rallieront lors de leur prochain tour de jeu.

### MOUVEMENTS

#### ❖ Mouvement stratégique:

➤ Ils représentent la facilité de mouvement et de commandement des unités éloignées de l'ennemi. Ces unités ou bases de mouvement peuvent faire un mouvement par point d'initiative dépensé par le général.

➤ Le mouvement stratégique s'arrête lorsque les unités ou les généraux arrivent à distance tactique d'une base de mouvement ou d'unité ennemie **visible**. Un général ne compte pas comme une unité ennemie et n'empêche pas les mouvements stratégiques.

<u>Distance tactique :</u>		
➤	Unité ennemie <b>en ordre</b> ou Base de mouvement, en <b>terrain découvert</b> :	<b>30 cm</b>
➤	Unité ennemie <b>en ordre</b> ou Base de mouvement, <b>visible</b> dans où au-delà :	
	▪ d'un <b>obstacle</b> linéaire	<b>20 cm</b>
	▪ à 3 cm ou moins de la <b>crête</b> d'une colline	<b>20 cm</b>
	▪ d'un terrain <b>type 2</b> (Broussaille, rocaille, marais, etc.)	<b>20 cm</b>
	▪ d'un terrain <b>type 1</b> (Bois et habitations)	<b>10 cm</b>
➤	Unité ennemie <b>en désordre</b>	<b>10 cm</b>

**Mouvement tactique:**

<b>Mouvement (en cm)</b>	<b>Vitesse 1</b>	<b>Vitesse 2</b>	<b>Vitesse 3</b>
Général de corps et Cavalerie légère (LH)	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
Cavalerie lourde (HC)	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
Infanterie en colonne d'attaque ou de marche, et Artillerie attelée	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
Infanterie en ligne	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
Infanterie en carré et artillerie dételée	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
Base de mouvement	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
Général de division avec un ordre d'Attaquer	<b>3 x PIs</b>	<b>2 x PIs</b>	<b>1 x PIs</b>

❖ **Généralité :**

- Les **unités** ayant déjà bougées ce tour-ci du à une **retraite**, un **ralliement**, une **poursuite** ou un mouvement d'**esquive** ne peuvent **pas bouger** pendant cette phase si elles sont à distance tactique de l'ennemi. Elles peuvent néanmoins changer de formation ou d'orientation si elles ne sont pas en mêlée.
- Une unité ou un groupe à distance tactique de l'ennemi ne peut bouger et/ou changer de **formation ou d'orientation** qu'**une seule fois** dans le même tour, le changement de formation/d'orientation a lieu avant ou après un éventuel mouvement. L'exception reste l'artillerie qui peut bouger et changer de formation deux fois (atteler, bouger, mettre en batterie), elle ne peut pas changer d'orientation.
- Une unité peut se déplacer **vers l'avant** dans n'importe quelle direction aussi longtemps qu'aucune partie de cette unité ne dépasse pas la distance maximale autorisée. Ce mouvement peut inclure un **pivot** jusqu'à **90°**.
- Une unité ou un groupe d'unités qui bouge d'un angle de **moins de 45°**, bouge à **vitesse 2**. S'il l'effectue dans un terrain qui le ralentit, il bougera à v3. Pour bénéficier de la totalité du mouvement il faut qu'une partie du socle avant soit à l'intérieur du cône (Le mouvement latéral et le recul sont donc permis mais à vitesse 2). Un mouvement sur ses arrières ne peut pas inclure un pivot.
- Une base de mouvement ne peut pas faire un **mouvement de recul**. Elle pourra pour 2 PIs faire un changement d'orientation (180°) et uniquement si un nouvel ordre lui change sa direction de mouvement.
- Une unité peut passer à travers un espace plus petit que son front pour 1 point d'initiative supplémentaire. Cet espace ne doit pas être **plus petit que 3 cm de large**. L'espace doit être franchi à la fin du mouvement. Cela ne peut pas être utilisé pour contourner des unités ennemies.

❖ **Général :**

- Un général de division peut **avancer gratuitement** pendant sa phase de mouvement mais uniquement sur la flèche (direction de déplacement). Par contre il ne pourra **jamais reculer**.
- Un général de corps peut bouger normalement avec ses PIs.

❖ **Interpénétration :**

- Un général peut dépenser deux ou trois points d'initiative pour permettre l'**interpénétration** volontaire de deux unités. L'interpénétration doit être terminée avant la fin du tour, sinon les troupes interpénétrées deviennent en désordres. L'unité ayant initiée l'interpénétration se retrouvera devant l'autre unité s'il y a de la place, sinon derrière.
- Une unité qui interpénètre une unité en désordre sera également en désordre, et inversement.
- Une unité en désordre qui est interpénétrée, n'aura pas de malus supplémentaire et vis et versa.

❖ **Groupe :**

- Un général peut faire se déplacer un groupe d'unités sous son commandement, si toutes ses unités sont visibles, bougent dans la même direction, de la même distance et ne sont pas séparées entre elles par des unités ne participant pas à ce mouvement ou par un terrain infranchissable, et ne sont pas éloignées entre elles de plus de 5 cm. Les unités devront conserver la même orientation tout au long du mouvement.
- Un groupe d'unités, sauf artillerie, peut faire un changement de formation si toutes les unités sont orientées identiquement, qu'elles ne sont pas séparées de plus de 5 cm et qu'elles adoptent la même formation.

❖ **Carré :**

- Les unités en carré ne peuvent faire un **mouvement de groupe** que si toutes les unités sont en carrés.
- La cavalerie chargeant une infanterie en ordre qui passe en carré ou un carré d'infanterie en ordre qui réussit son test de moral, doit rallier sur ses arrières où passer à 3 cm de sa cible en évitant tout contact avec des unités ennemies (il ne peut y avoir de mêlée). Dans ce dernier cas elle finira dos au carré et si elle ne peut se positionner à 3 cm, elle devra impérativement faire un **ralliement sur ses arrières**.
- On peut former un **carré** à partir d'une colonne ou d'une ligne. Un carré qui se rompt, se retrouve en ligne ou en colonne.

❖ **Terrains :**

- Les unités qui rallient, se replient, esquivent ou déroutent **ignorent** les pénalités de mouvement, mais ne peuvent pas traverser des terrains infranchissables. Dans ce dernier cas, s'ils ne peuvent les contourner dans les 15 cm, ils seront considérées en déroute et enlevées de la table à la fin des mouvements.
- Pour obtenir la protection d'un terrain difficile, autrement qu'en charge, contre le tir ou du terrain, des collines ou d'autres troupes pour le repérage, la moitié ou plus de l'unité ou de la base de mouvement doit s'y trouver.
- Les **unités en colonne de marche ou d'attaque** et les **bases de mouvement**, qui se déplacent sur une **route** ignorent les pénalités de mouvement dues au terrain traversé.
- Les unités qui bougent à travers deux types différents de terrains pendant un même tour se déplacent toujours avec la vitesse imposée la plus lente (à partir du bord avant de l'unité ou de la base de mouvement).
- Si une partie du front d'une unité ou base se trouve dans du terrain difficile ou est sur le point d'y rentrer, l'unité bouge à vitesse réduite, autrement elle bouge normalement.
- Les fortifications ne donnent une protection que sur leur face avant.

❖ **Combat :**

- Une unité, qui charge s'arrête à 3 cm de son adversaire, et si elle le peut, elle devra s'aligner socle à socle, si elle a une unité ou un obstacle à 3 cm ou moins de ses arrières elle ne sera pas obligé de le faire.
- L'unité chargée devra, avant de faire son test de charge, annoncer ou pas son intention de contre charger.
- Si l'unité, qui avait décidé de contre charger, a réussi son test de moral, elle contactera l'unité en charge.
- Si l'unité en charge réussit son test de charge à fond, le combat débutera immédiatement. Dans le cas contraire

soit cette unité accepte le combat en désordre ou soit elle décide de faire un mouvement de retraite, elle perdra alors 1 PF et, sera en désordre et en ralliement. Dans ce dernier cas l'unité contre chargeant avancera de 5 cm en poursuite de sa cible et contactera toute unité à portée (qui devra tester son moral immédiatement). Elle ne pourra continuer son mouvement qu'une seule fois par tour.

- Une unité qui a contre chargé, aura bougé par anticipation et sera en ralliement lors de sa prochaine phase de mouvement.
- Une unité ne peut pas interpénétrer une unité ennemie ou une unité amie au contact de l'ennemi.
- Une unité qui souhaite attaquer un ennemi présent dans un terrain qui ralentit son mouvement doit avoir la capacité de mouvement nécessaire pour pénétrer dans ce terrain.

❖ **L'artillerie :**

- L'artillerie **attelée** peut bouger en **mouvement de groupe** avec d'autres unités.
- Les **changements de formation** se font toujours individuellement sauf si elles sont commandées par un général d'artillerie. Lui seul peut effectuer un changement de formation à un groupe d'artillerie
- Une batterie d'artillerie attelée aura un front de 3 cm et une profondeur de 9 cm, une fois déployée le front sera toujours de 3 cm mais la profondeur sera de 4 cm. L'attelage sera enlevé de la table jusqu'à ce que la batterie décide de bouger attelée.
- L'artillerie attelée peut **dételer** et s'orienter dans un **angle de 90°** par rapport au front et mesuré à partir du centre de l'unité (*soit un angle complet de 180°*).
- L'artillerie **atèle** toujours par rapport à son **front**.
- L'artillerie ne peut pas pénétrer dans les terrains de type 1 (habitations et bois) sauf par l'intermédiaire d'une route.

**TEST DE CHARGE**

Il faut tester le moral des unités contactées par des unités ennemies durant le tour précédent de l'adversaire.

Avant de prendre le test :

- a) La cavalerie contactée par de l'infanterie, doit déclarer vouloir esquiver, pour recevoir le bonus de moral pour ce mouvement d'esquive.
- b) La cavalerie légère contactée par de la cavalerie lourde doit déclarer vouloir esquiver, pour recevoir le bonus de moral pour ce mouvement d'esquive. C'est un mouvement par anticipation.

Une unité qui **réussit son test** et qui a un moral « **en ordre** » peut choisir de réaliser une des actions suivantes, tout en respectant ses ordres initiaux :

- 1) Contre charger (l'infanterie contre de la cavalerie, et le carré ne peuvent pas contre charger).
- 2) Attendre à l'arrêt et, éventuellement, tirer.
- 3) Esquiver la charge si on a déclaré vouloir le faire.
- 4) Se retourner si l'unité est chargée de dos ou de flanc. L'unité peut choisir ou pas de se retourner physiquement, si elle ne le fait pas elle sera quand même considérée comme l'ayant fait. Ce mouvement sera obligatoire après un tour de mêlée.
- 5) L'infanterie chargée par de la cavalerie peut former un carré.

- Une **unité en désordre** ne peut pas changer d'orientation et doit recevoir une charge à l'arrêt. Elle peut
- Une unité qui esquive, rallie, se replie ou dérouté doit effectuer son mouvement immédiatement. Les unités adverses (sauf l'infanterie en ligne) continueront **5 cm en poursuite** de sa cible et contacteront toute unité à portée (qui devra tester leur moral immédiatement). Une unité ne peut continuer son mouvement qu'une seule fois par tour.

cependant tirer, même si elle vient de rater son test de moral, en respectant les restrictions de tir.

- Les unités désirant mener à terme leur charge pendant ce tour devront tester leur moral en phase 2, même si elles ne subissent aucune perte par le feu, sauf si l'unité contactée de flanc ou sur ses arrières a raté son test de moral

## MORAL

Tous les tests de moral ayant lieu dans une même phase sont simultanés et **non cumulatifs**.

**Méthode:** Prendre la force de l'unité et ajouter les facteurs suivants pour calculer la valeur totale du moral de l'unité.

Facteurs de moral		
+2	Cavalerie chargeant ou au contact avec une unité d'infanterie en désordre.	PERMANENT
+2	Artillerie en ordre avec son flanc couvert d'unités amies en ordre et non en mêlée à 3cm ou moins, +2 par flanc couvert.	
+1	Général de la division dans les 10 cm.	
+v	Valeur de la protection utilisée par l'unité*.	
-1	Par unité perdue appartenant au même divisionnaire suite à des pertes ou à une déroute lors des tours précédents.	
-2	Infanterie, utilisant la <b>doctrine prussienne, en colonne</b> (sauf si contactée par de la cavalerie ou pour charger dans une habitation ou un bois).	
-1	<b>Artillerie</b> ou, <b>Infanterie</b> qui n'est pas en carré et en ordre, ou qui n'est pas dans un terrain qui ralentit la cavalerie, et en contact ou chargé par de la <b>cavalerie légère ennemie en ordre</b> .	CHARGE
-2	<b>Artillerie</b> ou, <b>Infanterie</b> qui n'est pas en carré et en ordre, ou qui n'est pas dans un terrain qui ralentit la cavalerie, et en contact ou chargé par de la <b>cavalerie lourde ennemie en ordre</b> .	
+4	Infanterie <b>en ordre</b> et en <b>carré</b> , et qui est chargée par de la cavalerie.	
+4	Cavalerie en ordre qui teste pour contacter ou recevoir, une charge de cavalerie de même classe ou inférieure.	
+4	Cavalerie légère (LH) voulant <b>esquiver</b> .	
+4	Cavalerie voulant <b>esquiver</b> de l' <b>infanterie</b> adverse.	
+1	Infanterie en ordre <b>russe</b> ne contre chargeant pas et recevant une charge d' <b>infanterie</b> .	
+1	Infanterie en ordre <b>française</b> contactant des <b>troupes à pied</b> .	
+1	Par unité amie chargeant une <b>même cible</b> individuelle (cumulable par unité).	
-2	Unité en désordre qui teste pour <b>recevoir une charge</b> .	
-4	Infanterie qui teste pour contacter de l'infanterie <b>en ordre et en ligne</b> .	TIR
-4	Unité contactée sur le <b>flanc ou l'arrière</b> par une unité ennemie.	
-2	Unité recevant un tir sur le <b>flanc ou l'arrière</b> .	
<b>PERMANENT</b> : s'applique pour toutes les causes de test.		
<b>CHARGE</b> : s'applique uniquement lors du 1 <sup>er</sup> contact pour une mêlée.		
<b>TIR</b> : s'applique uniquement lors de ce tir.		

\* Sauf pour les unités qui testent pour charger à fond.

Lancer ensuite un D20 (D10 pour les unités ®) et comparer son résultat à la valeur totale de moral de l'unité.

Résultat du dé	Résultat		
	Normal	Gagne le combat	Perd le combat
Inférieur ou égal à la valeur de moral	En Ordre	En Ordre	En Désordre
Supérieur à la valeur de moral	En Désordre	En Ordre	Retraite en Désordre
Plus du double de la valeur de moral	Retraite en Désordre	En Désordre	Dérouté
Plus du triple de la valeur de moral	Dérouté	Retraite en Désordre	Dérouté

Si un résultat de **20** est obtenu sur le jet de dé, alors le résultat est « **dégradé** » d'un cran, en plus des modificateurs d'après mêlée.

Si un résultat de **1** est obtenu sur le jet de dé, alors l'unité réussit son test de moral et devient « **en ordre** » même si elle était en désordre précédemment, sauf si elle a perdu le combat en étant en désordre, dans ce dernier cas elle ne dégrade pas son moral. Si toutes les unités ennemies se retirent ou déroutent suite à un combat avant que l'unité adverse ne prenne son propre test, cette dernière ne pourra pas recevoir de résultat pire que en désordre.

### Résultat du test de moral:

**En ordre :** L'unité est OK, sauf si elle était déjà en désordre suite à un test antérieur, et peut agir comme le désire le joueur. La cavalerie chargeant un **carré** d'infanterie **en ordre** doit passer à 3 cm de sa cible en évitant tout contact avec des unités ennemies (il ne peut y avoir de mêlée) où rallier sur ses arrières.

**En désordre :** L'unité ne peut pas s'approcher d'une unité ennemie en distance tactique et tire et combat avec une valeur réduite jusqu'à ce qu'elle soit ralliée par un général. Si elle était en charge, l'unité doit s'arrêter à 3 cm de sa cible et soit rester immobile où soit rallier sur ses arrières.

**Retraite en désordre :** L'unité se replie immédiatement d'un mouvement complet à l'opposé de la cause du test en faisant face à l'ennemi à la fin du mouvement. Un résultat de retraite fera perdre immédiatement 1 point de force. L'unité est en désordre jusqu'à ce qu'elle soit ralliée par un général. L'artillerie atèle sans pénalité de mouvement. On s'aperçoit que lors du ralliement il y a eu plus de pertes que lors du combat lui-même. En fait, quand une unité retraite, les soldats partent dans toutes les directions, et certains ne retrouvent plus leur régiment. D'autres perdent leur fusil, d'autres encore «font le mort» ou se cachent en estimant en avoir assez fait. Il y a aussi les blessés légers, avec une cheville tordue ou une contusion, et ceux en état de choc. Ils ne sont donc pas morts, mais ils ne sont plus considérés comme combattant d'où cette fameuse « **usure du combat** ».

**Déroute :** L'unité se replie immédiatement d'un mouvement complet à l'opposé de la cause du test et est retirée de la partie, afin de représenter son inaptitude à combattre.

### Généralités :

- Les unités en retraite ou en déroute éviteront d'autres unités ou du terrain impassable s'il y a une ouverture d'au moins 3 cm sur leur front et sur le chemin de leur fuite. Si ce n'est pas possible, l'unité passera à travers l'unité amie si celle-ci n'est pas au contact de l'ennemi, l'unité interpénétrée passera en désordre. Si l'unité ne peut pas éviter une unité ennemie ou un terrain infranchissable, elle s'arrête, et si elle est au contact de l'ennemi elle capitule et est retirée de la partie à la fin de la phase.
- Une unité retraitera ou déroutera dans la direction opposée au point de contact (face, flanc ou dos) et pas dans la direction de la charge. S'il y a plusieurs points de contact il faudra prendre la bissectrice.

- Une unité en déroute ou en retraite peut bouger plus de son mouvement normal pour finir une interpénétration.
- Une unité de cavalerie ou d'infanterie, **en ordre** couvre le flanc d'une artillerie pour le test de moral, si elle **n'est pas en mêlée**, si elle est orientée dans la **même direction** et si elle se trouve à **3 cm ou moins** du prolongement du flanc de la batterie, même partiellement.
- Un carré **en ordre** ignore le malus au moral du contact avec la cavalerie.

### **TIRS**

#### Conditions de tir :

- Les unités, qui se sont déplacées en phase 1, ne peuvent pas tirer.
- Les unités, qui ont été interpénétrées en phase 1 par des unités amies qui se replient, rallient, déroutent ou esquivent, ne peuvent pas tirer.
- Les unités utilisant la doctrine prussienne et **en colonne** ne peuvent pas tirer.
- Pour être autorisée à tirer, l'unité entière doit avoir à sa portée et dans sa ligne de vue l'unité cible (la **portée** se mesure du centre du **front** de l'unité qui **tire** jusqu'à la **partie la plus proche** de l'unité cible).
- Une unité ne peut tirer sur un ennemi en contact avec des amis après qu'une phase de mêlée ait été jouée.

- L'artillerie doit avoir un **couloir de feu** d'au moins **3 cm** jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer.
- Une unité ne peut pas répartir son feu sur des cibles différentes sauf si les cibles chargent le tireur.
- Un tir sur des troupes en charge ou en poursuite, ou ayant chargées la phase précédente bénéficie d'un décalage de colonne à gauche.

#### Angle de tir :

- Toutes les unités peuvent tirer dans un **angle de 45°** par rapport au front et mesuré à partir du centre de l'unité (soit un angle complet de 90°).

**Priorités de tir :**

Les unités doivent tirer en priorité, dans l'ordre :

- 1) Les unités qui **chargent** l'unité qui tire.
- 2) Une unité à **10 cm ou moins** et capable de tirer ou de charger l'unité qui tire.
- 3) Les unités qui **chargent** des unités **amies**.
- 4) L'unité ennemie **la plus proche** si c'est une cible valide.

**Tir sur Troupe Montée :**

- Un tir sur des troupes montées (cavalerie ou artillerie attelée) bénéficie d'un décalage de colonne à droite.

**Couvert :**

- Le terrain et les fortifications donnent une protection tant que la moitié ou plus **du front** de l'unité se trouve dans le terrain ou derrière et en contact avec celui-ci. Cette protection peut-être cumulée si les troupes sont dans plus d'un terrain (exemple des fortifications dans un terrain rocailleux).

**Cible constituée de plusieurs unités :**

- Le joueur qui tire peut choisir de faire tirer une ou plusieurs unités sur plusieurs unités ennemies en respectant les priorités de tir. Dans ce cas, toutes les unités du groupe cible subiront des pertes égales, en les répartissant équitablement selon le choix du joueur qui commande les unités cibles.

- Toutes les unités tirant sur une même cible combinent leur facteur de tir.

- Lorsqu'un corps à corps a eu lieu, toutes les unités amies concernées forme un seul groupe cible.

**Tir de flanc ou sur l'arrière :**

- Il se produit quand au moins la moitié de l'unité ou du groupe d'unité qui tire est derrière la ligne déterminée par le front de l'unité cible.

**Tir par dessus des unités amies :**

- L'artillerie peut tirer à partir ou vers une position élevée au-dessus d'unités amies qui ne sont pas à moins de 10 cm du tireur ou de la cible. Elle peut aussi tirer au-dessus d'unités amies dans des tranchées si celles-ci sont à plus de 5 cm de la cible.

**TABLEAUX DE TIR****Méthode :**

- (1) Déterminer la distance de tir et consulter le tableau des armes.
- (2) Multiplier la valeur actuelle de la force de l'unité par le facteur d'arme.
- (3) Arrondir le résultat au multiple supérieur de 5.
- (4) Consulter le tableau des modificateurs et appliquer les éventuels transferts de colonne.
- (5) Consulter le tableau des pertes.

**Facteurs d'arme :****Armes légères :**

Portée	5 cm (Courte)	10 cm (Effective)	15 cm (Longue)
Infanterie en ligne	2	1	0,5
Infanterie en colonne	1	0,5	-
Infanterie en carré	0,5	-	-

**Artillerie :**

	Courte	Effective	Longue
Portée de l'artillerie en cm	10	20	30
Facteur	3	1	0,5

**Modificateurs :**

Pour l'unité cible	Transfert de colonne	Pour l'unité qui tire	Transfert de colonne
En charge, en poursuite ou ayant chargée	1G		
Colonne, carré ou artillerie attelée	1D		
Cavalerie			
Couverture de la cible	vG		

## CORPS A CORPS

Toutes les unités au contact combattent au corps à corps. Si, dans un combat avec plusieurs unités, les unités se font exactement face alors l'attaquant pourra choisir de combattre en groupe(s) ou unité par unité selon son choix et aussi l'ordre dans laquelle se déroule les combats. Dans le cas d'une mêlée avec plusieurs unités il ne faut **JAMAIS** résoudre les combats séparément.

### Séquence:

(a) Multiplier la valeur de force de l'unité par l'un des facteurs suivants en respectant les priorités :

Priorité		Facteur multiplicatif
1	- <b>Infanterie</b> en contact avec de la <b>Cavalerie</b> . - <b>Artillerie</b> . - Toute unité prise <b>sur le flanc</b> ou <b>sur l'arrière</b> .	<b>0,5</b>
2	- <b>Cavalerie en ligne</b> chargeant, contre chargeant des troupes à pieds non en carré <sup>2</sup> , ou poursuivant des troupes à pieds.	<b>3</b>
3	- <b>Infanterie</b> en ordre et en <b>colonne d'attaque</b> , utilisant la Doctrine Française, chargeant ou contre chargeant des troupes à pied. - <b>Cavalerie régulière en ligne</b> chargeant, contre chargeant ou poursuivant des troupes montées <sup>2</sup> . - <b>Cavalerie en ordre</b> en contact avec des troupes à pied et non en carré <sup>3</sup> .	<b>2</b>
4	- <b>Autres cas</b> .	<b>1</b>

<sup>2</sup> : Uniquement si l'unité ne traverse pas un type de terrain qui la ralentie.

<sup>3</sup> : La cavalerie ne tient pas compte du facteur multiplicateur si elle combat contre un carré en désordre.

(b) **Arrondir** le résultat au multiple supérieur de 5 et consulter le tableau des modificateurs de corps à corps :

Modificateur de corps à corps (par unité)	Transfert de colonne
En charge, en contre charge ou en poursuite (sauf dans un bois ou une habitations).	1 Droite
Cavalerie lourde contre cavalerie légère	1 Droite
L'ennemi est à couvert.	v Gauche
Unité en désordre.	1 Gauche

v : dépend de la valeur de la protection.

**Tous les modificateurs sont cumulatifs.**

- ❖ L'infanterie ne peut pas charger de la cavalerie en ordre et non en mêlée.
- ❖ La cavalerie ne bénéficie pas du bonus de la charge, contre charge ou poursuite dans un terrain qui la ralentie.

(c) Consulter le tableau des pertes, le vainqueur est celui qui a infligé le plus grand nombre de pertes. Une unité perdant la mêlée ne peut pas réussir son test de moral sauf si le résultat du dé est 1.

(d) Après le corps à corps, **toutes les unités** participantes doivent faire un **test de moral** dans l'ordre suivant:

- 1) **Les perdants.**
- 2) **Les unités en désordres.**
- 3) **Les attaquants contre du couvert.**
- 4) **L'artillerie.**
- 5) **L'infanterie non en carré contre de la cavalerie.**
- 6) **La cavalerie (légère en premier et lourde à la fin).**
- 7) **L'infanterie.**

Le niveau de moral du perdant est toujours diminué d'un cran supplémentaire à la normale, c'est à dire qu'une unité en ordre devient en désordre, une unité en désordre devient en retraite et en désordre, et une unité en retraite et en désordre devient déroute. Le niveau de moral du gagnant est toujours augmenté d'un cran supplémentaire à la normale, c'est à dire qu'une unité en désordre devient en ordre et une unité en retraite et en désordre devient en désordre.

Si toutes les unités adverses se replient ou déroutent avant qu'une unité ne teste son moral, alors l'unité deviendra au pire en désordre.

### Terrains et combat

- Lorsque des unités combattent pour accéder à un terrain, la couverture est considérée comme rompue dès que l'attaquant gagne un tour de corps à corps. Les obstacles

linéaires sont ignorés pour les combats et la mêlée tant que le corps à corps n'est pas terminé.

- Les unités qui sont chargées à l'intérieur d'une habitation ou d'un bois possèdent le bénéfice de la couverture pour la mêlée si elles ne contre chargent pas, les unités qui chargent la possèdent uniquement lorsqu'elles se font tirer dessus mais pas pour le corps à corps tant qu'elles n'ont pas rompu la couverture (cf. ci-dessus).
- Seules les **colonnes d'attaque** peuvent **charger** les habitations et les bois. Il n'y a **pas de bonus de charge** contre une habitation ou un bois.
- Pour charger une unité ennemie occupant un terrain l'unité qui charge doit entrer dans le terrain puis se déplacer à la vitesse permise par ce terrain.

### Moral

- Si une unité **en ordre**, qui est attaquée **sur le flanc ou l'arrière**, réussit son test de moral alors elle est considérée comme s'étant retournée, et combat normalement.
- Si une unité échoue son test en devenant juste en désordre ou si elle reste en désordre, certaines troupes peuvent faire un **mouvement volontaire de retraite** (elle perdra 1 PF) :
  - Toute cavalerie non en mêlée chargées par de l'infanterie.
  - Toute unité ratant sa charge à fond.

### Combat

- En cas de combat multiple (*exemple une cavalerie et une infanterie contre une infanterie ennemie en ligne*) on prend toujours le cas **le plus favorable** (*dans l'exemple on retiendra le facteur 1 contre l'infanterie au lieu de 0,5 contre la cavalerie*).
- Une unité ne peut se retirer qu'à la condition de pouvoir distancer l'ennemi en contact, cela correspond à un repli ou à une esquive et l'unité doit se déplacer d'un mouvement complet en s'éloignant de l'ennemi qui était au contact.
- De nouvelles unités peuvent intégrer une mêlée déjà existante à la condition que l'ennemi soit à une distance de mouvement. Si la nouvelle unité ne peut pas contacter l'ennemi à cause d'unités amies déjà au contact, il faut placer cette nouvelle unité derrière les unités déjà au contact. Un maximum d'une unité par unité déjà au contact avec l'ennemi peut être placée de la sorte. Une telle unité n'apporte que sa valeur de force et n'applique aucun modificateur sauf pour la couverture de l'ennemi et le fait qu'elle soit en désordre. En mêlée, lorsqu'une unité vient soutenir une unité amie qui dérouté par la suite, elle ne sera ni en désordre ni obligée de reculer mais elle pourra continuer le combat aussi longtemps que son moral le lui permettra.
- Les unités en mêlée ne peuvent pas changer de formation.
- Les unités en mêlée ou en poursuite sont considérées imbriquées les unes dans les autres. Il **n'y a pas de flanc ou d'arrière**.

- Une **artillerie** ou une unité en **carré** ne peut pas charger un ennemi, même après un changement de formation dans cette même phase.
- Les généraux ne peuvent pas être attaqués ou tués.

### Mouvement dans les combats

- On ne peut effectuer une charge que si la cible se trouve à **distance de charge** et dans un **angle de 45°** par rapport au front et mesuré du centre de l'unité (*soit un angle complet de 90°*), et ceci avant tout changement de formation ou d'orientation.
- On ne peut **charger** des unités adverses que si elles se trouvent dans la **zone de commandement** du général de division et que cela soit permis par les ordres reçus.
- Une unité est obligée d'**aligner** son élément de contact avec celui de l'unité chargée si elle a la place de se positionner sauf si son recul serait impossible sans interpénétrer une autre unité.
- Une unité ne peut **pas interpénétrer** une autre unité pendant la charge.
- Une unité ne peut pas contacter un ennemi sur son flanc si elle démarre son mouvement dans la zone frontale de l'ennemi et à plus de 45° par rapport à son front (*soit un angle complet de 90°*), ou si le flanc est protégé par une unité amie située dans les 5 cm et capable de venir au contact. L'angle de 45° ne s'applique que si l'unité **n'est pas engagée en mêlée**.
- Une unité protège le flanc d'une autre unité amie si elle se trouve à **5 cm ou moins** et si elle est capable de bouger au point de contact sans avoir à interpénétrer une autre unité. La distance est mesurée par rapport à l'arrière du socle menacé.
- Les unités ne peuvent pas contacter l'ennemi ou interpénétrer lors d'un **mouvement de groupe**.
- L'infanterie n'a pas de bonus de charge contre la cavalerie.
- Lorsqu'une unité, qui a quitté la table, revient, elle doit le faire à moins d'une distance de mouvement tactique de l'endroit où elle était sortie et le plus près possible de son général, à un endroit qui n'est pas occupé par l'ennemi. L'unité apparaît sur le bord de table à la fin de tous les mouvements de ce tour.
- Une unité qui n'est pas en contact frontal avec un adversaire et qui est contactée sur ses arrières peut décider de se tourner physiquement de 180° si elle réussit son test de moral. Elle sera obligée de le faire si le combat **dure plus d'un tour**. Cette orientation servira de référence lors de son propre tour. Ce n'est pas un mouvement par anticipation.

### Désordre et ralliement

- Une **unité en désordre** ne peut pas **changer de formation** à distance tactique d'un adversaire en ordre.
- On ne peut pas enlever le **désordre** d'une unité qui est en **mêlée**.
- Le **ralliement** s'effectue soit sur place ou soit en effectuant un mouvement complet sur ses arrières, elle ne perdra pas de point de force. L'unité finit face à la direction

parcourue. C'est un mouvement par anticipation et l'unité **ne pourra pas bouger** lors de sa prochaine phase de mouvement.

### Retraite et poursuite

- La cavalerie et l'infanterie qui retraitent, éclatent et vont se rassembler au loin. Un **carré qui retraite** se retrouvera en **colonne** et effectuera le mouvement de retraite de celle-ci. Une unité qui s'est contractée pour s'écouler, restera en colonne à la fin de son mouvement.
- Une unité ne peut **poursuivre qu'une seule fois** par tour.
- Lorsqu'une unité quitte la table en ayant un poursuivant au contact, elle sera retirée du jeu et considérée en déroute.
- Une unité **en désordre** ne peut pas poursuivre.

- Une unité **en retraite** ne peut pas finir son mouvement à **moins de 3 cm** d'une unité ennemie. Elle pourra, si nécessaire, dépasser son potentiel de mouvement pour finir à 3 cm ou plus de l'ennemi.

- La poursuite a lieu en même temps que la retraite de l'ennemi. Les unités qui poursuivent peuvent décider d'arrêter cette poursuite si elles sont en bord de table.

- Si les unités en retraite ou en déroute passent à travers des unités amies, ou si les unités poursuivantes ont un front plus large que les unités poursuivies, les unités qui poursuivent doivent contacter ces nouvelles unités si elles sont à une distance n'excédant pas leur mouvement, sauf la cavalerie contre un carré en ordre. La poursuite se transforme en **charge**. L'unité contactée à ce moment là doit immédiatement tester son moral, elle ne pourra pas tirer ou contre charger. Le corps à corps débute immédiatement.

## CALCUL DES PERTES

Lancer un D6 et consulter le tableau ci-dessous. Si le facteur de tir est supérieur à 100, lancer un D6 pour les 100 points et un autre D6 pour les points restants. Le résultat indique le nombre de points de force perdus par l'unité cible. Cela représente les pertes, l'affaiblissement du moral et la perte de cohésion de l'unité.

🚩 **Tableau des pertes**

D6	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
2	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
3	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
5	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
6	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7

Dans le cas d'un combat ou d'un tir sur **un groupe**, les unités composant ce groupe subiront des pertes égales, en les répartissant équitablement selon le choix du joueur qui commande les unités cibles.

Toute unité **subissant des pertes** doit **tester son moral**.

## FIN DE LA PARTIE

A la fin de la partie, chaque joueur calcule le pourcentage d'unités restantes en jeu, chaque élément de génie compte comme une unité pour les pertes mais pas pour la somme totale des unités d'un corps d'armée, additionne les points d'objectifs gagnés et soustrait les points d'objectifs perdus. Le parc d'approvisionnement ne compte pas pour le total des troupes ni dans les pertes subies.

### Pertes

Le nombre de points de pertes obtenus est donné par le tableau ci-dessous :

LJA		Nombre d'unités du corps d'armée									
		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
P E R T E S	1	13	11	10	9	8	8	7	7	6	6
	2	25	22	20	18	16	15	14	13	13	12
	3	38	33	30	27	25	23	21	20	19	18
	4	50	44	40	36	33	31	29	27	25	24
	5	63	56	50	45	42	38	36	33	31	29
	6	75	67	60	55	50	46	43	40	38	35
	7	88	78	70	64	58	54	50	47	44	41
	8	100	89	80	73	67	62	57	53	50	47
	9		100	90	82	75	69	64	60	56	53
	10			100	91	83	77	71	67	63	59

Pour **tenir un objectif**, il faut **l'occuper** avec des unités sans qu'il y ait d'unités ennemies dessus. Si les deux camps possèdent des unités sur un même objectif, alors celui-ci est considéré comme disputé. Les **unités en désordre** ou **l'artillerie** ne peuvent pas tenir ou disputer un objectif s'il y a aussi des unités ennemies en ordre de cavalerie ou d'infanterie sur ce terrain.

Un objectif est compté **comme tenu** si des troupes amies sont **passées dessus**, et s'il n'y a pas de **troupes ennemies en ordre** à moins d'une distance équivalente au mouvement de ces troupes (l'artillerie ne peut prétendre à cette condition).

Il n'est donc pas nécessaire de laisser des troupes sur un objectif dans sa moitié de terrain mais si à la fin de la partie il y a des troupes ennemies, autres que en désordre ou artillerie, à moins d'une distance équivalente au mouvement de ces troupes, le terrain sera considéré comme contesté et personne n'obtiendra de points.

### Objectifs

Chaque joueur a deux objectifs, un d'attaque et l'autre de défense.

Un objectif situé au milieu de la table ne comptera pas comme étant un objectif pour les deux joueurs.

Objectif de <b>défense</b>	<b>25 points</b>
Objectif d' <b>attaque</b>	<b>50 points</b>

Si un ou les deux joueurs ont à la fin de la partie **des troupes en ordre** sur les objectifs, les points seront donnés selon les modalités suivantes :

Rapport de force en nombre d'unités	Attribution des points
Moins de 2 contre 1	L'objectif est contesté. Personne n'obtient de points.
Entre 2 :1 et 3 :1	Le joueur avec le plus d'unités sur l'objectif obtient la moitié des points. L'autre joueur n'obtient rien.
Supérieur à 3 contre 1	Le joueur avec le plus d'unités sur l'objectif obtient la totalité des points. L'autre joueur n'obtient rien.

Si le terrain n'est pas tenu ou disputé alors il est perdu.

### Résultat final

Le gagnant est celui qui a le plus de points. Le système Suisse donne les points de cette façon :

Différence entre les joueurs	Gagnant		Perdant	
<b>0 - 5</b>	5 points	Nul	5 points	Nul
<b>6 - 15</b>	6 points		4 points	
<b>16 - 30</b>	7 points	Victoire	3 points	Défaite
<b>31 - 50</b>	8 points		2 points	
<b>51 - 70</b>	9 points	Victoire éclatante	1 point	Défaite sans appel
<b>71 et +</b>	10 points		0 point	

### **PARTICULARITE DES TERRAINS**

- Les collines ont pour effet sur le jeu de bloquer la ligne de vue, de permettre des tirs par dessus des unités amies et s'ils sont avec des pentes abruptes de rendre leurs possessions plus difficiles.
- D'autres types de terrains peuvent être placés sur une colline, par exemple un terrain rocailleux placé sur une colline peut donner une colline rocailleuse et difficile qui aura les mêmes effets qu'un terrain rocailleux. Les protections de la colline se cumulent avec celui de l'élément superposé et dans tous les cas on retiendra les mouvements de vitesse et la visibilité les plus défavorables.
- Les **habitations** peuvent contenir autant d'unités qu'il y a de place sur cette zone.
- Le résultat du dé pour les pénalités de mouvement et les valeurs de protection inclut les murs, les haies, etc. qui font partie de ce terrain.
- Le général de corps peut se déplacer comme de l'infanterie si le type de terrain interdit les mouvements d'unités montées.
- Les routes à travers les terrains de type 1 ou 2 n'aident pas la visibilité à travers ces obstacles.
- Les routes suppriment les pénalités du mouvement du terrain mais pas sa valeur de protection.
- Les fortifications sont déterminées par les listes d'armée. Elles fournissent un couvert aux troupes qui s'y abritent tant que la moitié ou plus du front de l'unité se trouve derrière la fortification.
- Une unité partiellement dans un bois ou une habitation et qui est contactée dans sa partie extérieure au terrain, réagira comme si elle était en formation de carré creux. Elle ne bénéficiera pas du couvert pour le test de moral et ni pour le combat.
- Si le joueur gagne l'initiative ses fortifications seront perdues, s'il perd l'initiative ou lors d'une rencontre aléatoire le joueur placera ses fortifications dans sa zone de déploiement. Les fortifications doivent être toutes en contact entre-elles au moins par un point.
- Une unité protégée par un couvert est considérée entièrement à l'abri même si quelques figurines ne le sont pas. Il faut pour cela qu'au moins la moitié des socles soient dans le couvert.

### MISE EN PLACE DU TERRAIN

La mise en place du terrain se fait en utilisant la méthode aléatoire ci-dessous :

Le joueur qui a perdu l'initiative lance les dés pour déterminer le terrain.

Le nombre d'éléments est déterminé par le **résultat d'un jet de dé D4 plus 2 éléments fixes**.

Ces 2 éléments fixes sont déterminés par un jet de dé :

- **Pair** c'est une **habitation**.
- **Impaire** c'est une **colline**.

Puis il lance un **D10** pour chaque élément suite au résultat du dé 4 afin de déterminer sa nature :

<b>D10</b>	<b>Europe Centrale</b>	<b>Russie / Pologne</b>	<b>Espagne</b>	<b>Afrique du Nord</b>
<b>1</b>	Colline	Colline	Colline	Colline
<b>2</b>	Habitation	Habitation	Habitation	Habitation
<b>3</b>	Bois	Bois	Bois	Broussaille/Verger/etc.
<b>4</b>	Bois	Bois	Champ cultivé	Broussaille/Verger/etc.
<b>5</b>	Champ cultivé	Champ cultivé	Champ cultivé	Champ cultivé
<b>6</b>	Champ cultivé	Marais ou Marécage	Terrain rocailleux	Sables mous
<b>7</b>	Broussaille/Verger/etc.	Broussaille/Verger/etc.	Terrain rocailleux	Sables mous
<b>8</b>	Habitation	Habitation	Habitation	Habitation
<b>9</b>	Habitation	Colline	Colline	Colline
<b>0</b>	Colline	Colline	Colline	Colline

Après le tirage il faut avoir au minimum 2 terrains éligibles comme objectifs (Colline, Habitation, Gué ou Pont), sinon le joueur, qui a perdu l'initiative, convertira suivant son choix un Champ cultivé en Colline ou un Terrain rocailleux en Habitation.

Si le **premier résultat** du dé est un « 0 », à la place d'une colline, le joueur place 100 cm de **cours d'eau**. Si le deuxième résultat du dé est aussi un « 0 », le joueur place 60 cm de cours d'eau en plus.

Chaque élément de terrain doit faire approximativement 15 cm sur 30 cm à l'exception des habitations (voir paragraphe en dessous) et des cours d'eau dont la largeur est de 3 à 6 cm. Une fois que le nombre d'éléments de terrain a été déterminé on divise la table de jeu en **deux** dans sa **longueur**, puis en **deux** dans sa **largeur**, pour obtenir 4 secteurs, qui sont numérotés de 1 à 4. Pour chacun des éléments de terrain, autre que les cours d'eau, on jette un dé **D4** à tour de rôle et il doit être placé entièrement dans le

## TABLES DES TERRAINS

Lorsqu'une unité essaie pour la première fois de pénétrer ou de se déplacer le long d'un terrain non découvert, le joueur lance un D6 et consulte les tables ci-dessous pour déterminer les effets sur l'initiative, le mouvement et la protection. Au début de la partie, le joueur lance le dé pour chaque terrain situé dans sa zone de déploiement ainsi que pour chaque colline, avant de donner ses ordres.

## Terrains de type 1

D6	Bois			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	Imp*	Imp	Imp	1*	I	N
2 - 3	2	3	Imp	2	5	N
4 - 5	2	3	3	1	10	O
6	1	2	2	-	15	O

D6	Habitations			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	3	Imp	Imp	2	5	N
2 - 3	2	3	Imp	2	5	N
4 - 5	2	3	3	1	10	O
6	1	2	2	1	15	O

## Terrains de type 2

D6	Marécages, Marais Etangs, Sables mous			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	Imp	Imp	Imp	-	-	N
2	3	Imp	Imp	-	-	N
3 - 4	3	3	Imp	-	-	N
5 - 6	2	2	3	-	-	O
D6	Champs cultivés			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	2	2	3	1	-	N
2 - 3	2	2	2	1	-	O
4 - 5	1	1	2	-	-	O
6	1	1	1	-	-	O

D6	Terrains rocailleux, Marais ou Etangs glacés			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	3	Imp	Imp	2	10	N
2	3	3	Imp	1	-	N
3 - 4	2	2	2	1	-	O
5 - 6	1	2	2	1	-	O
D6	Broussailles, Vergers, Oliveraies, Vignobles			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	2	Imp	Imp	2	10	N
2 - 3	2	3	3	1	-	N
4 - 5	2	2	2	1	-	O
6	1	1	1	-	-	O

## Obstacles Linéaires

D6	Terrassements (Fortifications)			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	Imp	Imp	Imp	3	Voir Habitations	N
2 - 3	3	Imp	Imp	2		N
4 - 5	2	Imp	Imp	2		N
6	2	3	Imp	1		N

D6	Obstacles (Abattis, haies, palissades, etc.)			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	3	Imp	Imp	1	-	N
2 - 3	2	3	Imp	1	-	N
4 - 5	2	2	3	1	-	N
6	1	1	2	-	-	O

## Terrains linéaires

D6	Colline			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	Colline à pentes abruptes (à déterminer)					
2	1	2	2	1	-	O
3 - 4	1	1	2	-	-	O
5 - 6	1	1	1	-	-	O

D6	Cours d'eau*			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	Imp	3	Imp	1	-	N
2	3	2	Imp	1	-	N
3 - 4	2	2	3	1	-	O
5 - 6	1	1	2	-	-	O

## Collines à pentes abruptes

D6	Colline à pentes abruptes			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
1	3	Imp	Imp	2	10	N
2 - 3	2	3	Imp	1	10	N

D6	Colline à pentes abruptes			Couvert	Visibilité	Mvt de Groupe
	Inf.	Montée	Autres			
4 - 5	2	2	3	1	15	N
6	1	2	2	1	-	O

Couvert : Valeur de la protection apportée par le terrain.  
Mouvement de Groupe : O = autorisé ; N = non autorisé.

Visibilité : Distance en cm.  
\* Cours d'eau gelé donne +1 au jet de dé.

Imp = Impassable  
I = Impossible

## FORCE DES UNITES

Dans ces règles, l'unité de base est le régiment de deux ou plusieurs bataillons pour l'infanterie, la brigade de deux ou trois régiments pour la cavalerie et la batterie pour l'artillerie.

La force d'une unité représente son habileté à combattre et son moral du jour. Cela représente donc un compromis entre la qualité de l'unité et la quantité d'hommes qu'elle contient. Une demi-brigade de la Révolution française peut n'avoir que 900 hommes mais être aussi efficace qu'un régiment autrichien de 2 000 ou 3 000 hommes.

### Détermination de la force d'une unité :

La force d'une unité est déterminée par les listes d'armée.

Pendant la partie, la force initiale d'une unité est réduite lors des combats et des tirs, et ceci sera noté sur la composition de la liste d'armée. Dès que la force d'une unité est inférieure à 1, ou si celle-ci obtient un résultat de déroute lors d'un test de moral, l'unité entière est retirée du jeu, afin de représenter la désagrégation de l'unité et sa perte d'influence sur le déroulement de la bataille.

## SOCLAGE DES UNITES

TROUPES	FRONT	PROFONDEUR	NOMBRE DE FIGURINES
Infanterie	3 cm	1,5 cm	3
Cavalerie	3 cm	3 cm	2
Artillerie	3 cm	4 cm	1 canon + 3 artilleurs
<b>Autres :</b>			
Général de corps	3 cm	5 cm	2 à 3
Général de division	3 cm	3 cm	1 à 2
Base de mouvement	9 cm	9 cm	1 élément en carton
Fortifications	3 cm	1 cm	1 élément de fortification

Pour du 20 / 25 mm, il faut doubler la taille des socles.

Les unités sont composées d'un socle pour l'artillerie et de deux socles identiques pour l'infanterie et la cavalerie. Les généraux sont, toujours, représentés par un socle.



## SEQUENCE DE JEU

## Phase 1 :

- a) Test de moral pour les unités chargées durant le tour adverse.  
b) Mouvements de retraite, d'esquive ou de dérout suite à a).  
c) Retrait, de la table, des unités en dérout.  
d) Les unités en charge, sans adversaire, avancent de 5 cm.  
e) Observation.

## Phase 2:

- a) Tir  
b) Tester le moral des unités qui ont subi des pertes et/ou des unités qui sont en charge, et/ou ont été la cible de l'artillerie.  
c) Mouvement des unités qui retraitent, rallient ou déroutent suite à b).  
d) Les chargeants qui ont raté leur test peuvent faire un ralliement ou une retraite.  
e) Les unités en contre charge, contactent leurs adversaires ou avancent de 5 cm.  
f) Retirer du jeu les unités en dérout.

## Phase 3 :

- a) Corps à corps.  
b) Tester le moral de toutes les unités en corps à corps.  
c) Mouvement des unités qui retraitent, déroutent suite à b) et de leurs poursuivants.  
d) Retirer du jeu les unités en dérout.

## Phase 4:

- a) Détermination de l'initiative des généraux.  
b) Bouger les généraux qui ont l'ordre d'attaquer.  
c) Ecriture des changements d'ordre donnés par le C-en-C.  
d) Mouvement des unités d'un général.  
e) Passer à la phase d) du général suivant.  
f) Les unités, sauf artilleries dételées, hors de la zone de commandement deviennent en désordres.

## TIR

## CIBLES PRIORITAIRES

- a) Les unités qui chargent l'unité qui tire. b) Une unité ennemie à 5 cm, ou à courte portée de l'artillerie et capable de charger ou de tirer l'unité qui tire.  
c) Les unités qui chargent des unités amies au contact. d) L'unité de son choix pour l'artillerie avec un général d'artillerie ou son divisionnaire ou le C-en-C.  
e) L'unité ennemie la plus proche.

ARMES A FEU	C	Eff	L
<i>Distance</i>	<b>5 cm</b>	<b>10 cm</b>	<b>15 cm</b>
Ligne	2	1	0,5
Colonne	1	0,5	-
Carré	0,5	-	-
ARTILLERIE			
<i>Portée</i>	<b>10 cm</b>	<b>20 cm</b>	<b>30 cm</b>
Facteur x	3	1	0,5

MODIFICATEURS DE TIR			
Unité cible		Unité qui tire	
En charge ou en poursuite	1G	Unité en désordre	2G
Unité formée ou en carré	1D	Mauvaise discipline feu	1G
Troupes montées	1D	Bonne discipline feu	1D
Couverture de la cible	vG	Artillerie déployée *	1G

\* Uniquement pour un tir d'artillerie.  
Seules les unités utilisant la doctrine française peuvent tirer en colonne.

## MODIFICATEURS DE CORPS A CORPS

Charge contre charge ou poursuite sauf bois/habitat.	1D	L'unité est en désordre	1G
Cavalerie en ordre (lourde contre légère)	1D	L'adversaire est à couvert	vG

## PERTES

L'INTERSECTION ENTRE LE RESULTAT DU D6 ET LA FORCE MODIFIEE DE L'UNITE INDIQUE LES PERTES SUBIES PAR LA CIBLE																							
Dé	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	Dé	
1	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	1
2	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	2
3	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	3
4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	4
5	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	5
6	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	6

- a) Multiplier la force de l'unité par le facteur correspondant :

**0,5 x** si l'unité est une unité d'**artillerie**, ou est contactée par le **flanc** ou **l'arrière**, ou est une unité d'infanterie en contact avec de la **cavalerie**.  
**3 x Cavalerie en ligne** contre de l'infanterie (sauf contre carré). \* et \*\*  
**2 x Infanterie en colonne d'attaque**, utilisant la Doctrine Française, contre des troupes à pied. \*\*  
**2 x Cavalerie en ligne** contre des troupes montées. \* et \*\*  
**2 x Cavalerie en ordre** en contact avec des troupes à pied non en carré.  
**1 x Autres cas.**

\* facteur multiplicatif valable si l'unité ne traverse pas un terrain qui la ralentit.  
\*\* uniquement si en charge, en contre-charge ou en poursuite

- b) Appliquer les modificateurs de corps à corps.  
c) Consulter le tableau des pertes.  
d) Le gagnant est le camp qui subit le moins de pertes.  
e) Tester le moral des unités dans l'ordre suivant:  
- Perdant ou unité en désordre vs unité en ordre,  
- Attaquant vs couvert,  
- Artillerie,  
- Infanterie non en carré vs cavalerie,  
- Cavalerie (légère puis lourde),  
- Infanterie .

## OBSERVATION

- a) Mesurer la distance qui sépare le général des troupes observées. b) Regarder dans le tableau le résultat requis pour réussir l'observation. c) Appliquer les modificateurs. d) Si D10 ≥ résultat requis l'observation est réussie.

Position de la cible	Distance d'observation en cm							
	- 5	- 10	- 20	- 30	- 40	- 60	- 90	≥ 90
Terrain découvert	a	a	a	a*	3	5	7	9
Obstacle linéaire	a	a	a*	3	5	7	9	10
Marais, terrain rocaillieux, broussailles, etc.	a	a	3*	5	7	9	10	i
Bois, habitations	a	3*	5	9	10	i	i	i

\*: distance de mouvement tactique

a: observation automatique

i: observation impossible

Les unités qui tirent sont automatiquement observées.

Les bases derrière d'autres bases/unités comptent comme derrière un obstacle.

Les bases qui se trouvent dans plusieurs types de terrains comptent comme étant dans le terrain où elles se situent majoritairement.

Modificateurs	
Cible à un niveau inférieur	1G
A moitié derrière un relief	1D

## MOUVEMENT

Vitesse en cm	v1	v2	v3	Vitesse en cm	v1	v2	v3	Vitesse en cm	v1	v2	v3
Général de corps et cavalerie légère	30	15	10	Infanterie en colonne et artillerie attelée	20	10	5	Infanterie en carré et artillerie dételée	5	3	3
Cavalerie lourde	25	10	5	Infanterie en ligne et base de mouvement	10	5	3	Général de division avec un ordre d'attaquer	3 x PI	2 x PI	1 x PI

<b>A</b>		<b>G</b>	
Abréviations.....	2	Généraux.....	1, 7
Angle de tir.....	10	Groupe.....	7
Artillerie ...1, 7, 8, 11, 12, 18, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37		<b>I</b>	
Attaquer.....	3	Initiative.....	3, 6
Attribution des points.....	15	Interpénétration.....	7
<b>B</b>		Introduction.....	1
Bases de mouvement.....	2	Infanterie.....	1, 6, 7, 8, 11, 12, 18
Bonus au combat ou au moral.....	1	<b>L</b>	
<b>C</b>		Ligne de vue.....	5
Calcul des pertes.....	14	Listes d'armée.....	21
Carré.....	2, 7	<b>M</b>	
Cavalerie.....	2, 7, 8, 11, 12, 18	Mauvaise discipline de feu.....	11
Cavalerie légère.....	7, 8	Mise en place de la partie.....	3
Charge.....	19	Mise en place du terrain.....	16
Cible constituée de plusieurs unités.....	11	Moral.....	9, 13
Combat.....	8, 13	Mouvement.....	6, 7, 13, 17
Conditions de tir.....	10	Mouvement dans les combats.....	13
Corps à corps.....	4, 12	Mouvement stratégique.....	6
Couvert.....	11	Mouvement tactique.....	7
<b>D</b>		<b>O</b>	
Défendre.....	3	Objectifs.....	3, 15
Définition des troupes.....	1	Observation.....	5
Déploiement.....	3, 4	Ordres.....	3
Déployées.....	2	<b>P</b>	
Déploiement.....	3	Pertes.....	14
Déroute.....	2, 8, 10	Poursuite.....	13
Désengager.....	3	Priorités de tir.....	11
Distance tactique.....	6	<b>R</b>	
Doctrine Britannique.....	1	Replier.....	3
Doctrine Française.....	1, 12	Représentation des formations.....	2
Doctrine Prussienne.....	1	Résultat du test de moral.....	10
<b>E</b>		Retraite.....	2, 8, 10, 13
Echelle de temps.....	1	<b>S</b>	
Echelle de terrain.....	1	Séquence de jeu.....	4
Echelle de figurines.....	1	Soclage des unités.....	18
Equipement.....	1	<b>T</b>	
Engager.....	3	Tableau de tir.....	11
<b>F</b>		Tableau des pertes.....	14
Facteurs d'arme.....	7	Tables des terrains.....	17
Facteurs de moral.....	8	Test de charge.....	8
Fin de la partie.....	14	Tenir.....	3
Force des unités.....	18	Terrain.....	5, 8, 12, 15, 16
Formations des unités.....	2	Tir.....	10, 11
Formées.....	2	Tir de flanc ou sur l'arrière.....	11
Fortifications.....	5, 17, 18	Tir par-dessus des unités amies.....	11
Freiner.....	3		

Les listes d'armée sont à prendre sans aucune modification possible. Des caractéristiques particulières sont indiquées dans le Nota.

Toutes les listes ont été calculées avec le même budget, il n'y a donc pas de différence malgré la variation qu'on peut trouver sur le nombre d'unités. C'est le joueur qui devra compenser cette différence par la qualité intrinsèque de ses troupes.

Les opposants historiques sont indiqués dans chaque liste.

Chaque liste indique le nombre de bases de mouvement autorisé.

## France et ses alliés

## Ennemis de la France

N° 1 : France 1805 et 1806	pg 22	N° 18 : Autriche 1805	pg 30
N° 2 : France 1805 à 1809 : Armée d'Italie	pg 22	N° 19 : Russie 1805	pg 31
N° 3 : France 1807	pg 23	N° 20 : Prusse 1806	pg 31
N° 4 : France 1807 à 1814 : Armée d'Espagne	pg 23	N° 21 : Russie 1806 et 1807	pg 32
N° 5 : France 1809	pg 24	N° 22 : Espagne 1808 à 1813	pg 32
N° 6 : France 1809 : Bavière	pg 24	N° 23 : Angleterre 1808 à 1814	pg 33
N° 7 : France 1812	pg 25	N° 24 : Autriche 1809	pg 33
N° 8 : France 1812 : 3° Corps	pg 25	N° 25 : Russie 1810 à 1812	pg 34
N° 9 : France 1812 : 4° Corps	pg 26	N° 26 : Alliés 1813 et 1814	pg 34
N° 10 : France 1812 : 5° Corps Polonais	pg 26	N° 27 : Suède 1813	pg 35
N° 11 : France 1812 : 7° Corps Saxon	pg 27	N° 28 : Autriche 1813 à 1815	pg 35
N° 12 : France 1813	pg 27	N° 29 : Bavière 1813	pg 36
N° 13 : France 1813 : Garde Impériale	pg 28	N° 30 : Angleterre 1815	pg 36
N° 14 : France 1813 : 13° Corps	pg 28	N° 31 : Prusse 1815	pg 37
N° 15 : France 1814	pg 29		
N° 16 : Naples 1815	pg 29		
N° 17 : France 1815	pg 30		



Liste n° 1 : **France 1805 et 1806**

Corps d'armée, Général Français	Bon	Fs														
<b>1° Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>2° Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Division de Cuirassiers Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Brigade de Carabiniers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 18, 19 et 20.

Nombre de bases de mouvement : 6.

Liste n° 2 : **France 1805 à 1809 : Armée d'Italie**

Corps d'armée, Général Français	Moyen	Fs														
<b>1° Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>2° Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Brigade de Cavalerie Légère	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
Brigade de Cavalerie Légère	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 18.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 3 : **France 1807**

<b>Corps d'armée, Général Français</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
<b>Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Division d'Elite, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
<b>Rgt d'Elites réunis</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
<b>Rgt d'Elites réunis</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
<b>Rgt d'Elites réunis</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
<b>Brigade de Dragons</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 21.

Nombre de bases de mouvement : 6.

Liste n° 4 : **France 1807 à 1814 : Armée d'Espagne**

<b>Corps d'armée, Général Français</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>															
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8								
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
<b>Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8								
<b>Rgt Légion de la Vistule</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Rgt Etranger</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Brigade de Dragons</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
<b>Brigade de Cavalerie Légère</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 22 et 23.

Nombre de bases de mouvement : 4.



Liste n° 7 : **France 1812**

Corps d'armée, Général Français	Moyen	Fs													
Division Française, Général	Bon	Fs													
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Division Française, Général	Moyen	Fs													
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
Rgt Légion de la Vistule	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Division de Cavalerie Française, Général	Moyen	Fs													
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Brigade de Cavalerie Légère	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 25.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 8 : **France 1812 : 3° Corps**

3° Corps d'armée, Ney	Bon	Fs												
Division Française, Général	Bon	Fs												
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8					
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Division Württembergeoise, Général	Moyen	Fs												
Artillerie Württembergeoise	Art	1	2	3	4	5	6							
Rgt Léger Württembergeois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Rgt de Ligne Württembergeois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Württembergeois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Rgt de Ligne Württembergeois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Division de Cavalerie Française, Général	Moyen	Fs												
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade de Cavalerie Légère	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

Nota : Les unités d'infanterie françaises ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 25.

Nombre de bases de mouvement : 5.



Liste n° 11 : <b>France 1812 : 7° Corps Saxon</b>
---

<b>7° Corps d'armée, Reynier</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>												
<b>Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>												
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8					
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Division Saxonne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
<b>Artillerie Saxonne</b>	Art	1	2	3	4	5	6							
<b>Rgt de Grenadiers Saxon</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Rgt Léger Saxon</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Rgt de Ligne Saxon</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
<b>Rgt de Ligne Saxon</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Brigade de Cavalerie Légère</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

**Nota :** Les unités d'infanterie françaises ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

L'artillerie saxonne a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

**Opposants historiques :** n° 25.

**Nombre de bases de mouvement :** 5.

Liste n° 12 : <b>France 1813</b>
----------------------------------

<b>Corps d'armée, Général Français</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>													
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Division de Jeune Garde, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Brigade de Dragons</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				

**Nota :** Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

**Opposants historiques :** n° 26, 27, 28 et 29.

**Nombre de bases de mouvement :** 5.

Liste n° 13 : <b>France 1813 : Garde Impériale</b>
--

<b>Garde Impériale, Mortier</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>																	
<b>Division de Jeune Garde, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>																	
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8										
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
<b>Division de Vieille Garde, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>																	
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8										
<b>Rgt Grenadiers de la Garde</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Rgt Chasseurs de la Garde</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Division de la Garde, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>																	
<b>Grenadiers à cheval de la Garde</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13					
<b>Chasseurs à cheval de la Jeune Garde</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11							

**Nota :** Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

**Opposants historiques :** n° 26, 27, 28 et 29.

**Nombre de bases de mouvement :** 5.

Liste n° 14 : <b>France 1813 : 13° Corps</b>
--

<b>13° Corps à Hambourg, Davout</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>																
<b>Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>																
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8									
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
<b>Division Danoise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>																
<b>Artillerie Danoise</b>	Art	1	2	3	4	5	6											
<b>Artillerie Danoise</b>	Art	1	2	3	4	5												
<b>Rgt de Ligne Danois</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>Rgt de Ligne Danois</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>Rgt de Ligne Danois</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>																
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>Brigade de Cavalerie Légère</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							

**Nota :** Les unités d'infanterie françaises ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

**Opposants historiques :** n° 26 et 27.

**Nombre de bases de mouvement :** 4.

Liste n° 15 : **France 1814**

<b>Corps d'armée, Général Français</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>													
<b>Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Rgt Léger Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Rgt de Ligne Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Division de Jeune Garde, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>													
<b>Artillerie Française</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Rgt de Jeune Garde Français</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Brigade de Carabiniers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			

**Nota** : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

**Opposants historiques** : n° 26 et 28.

**Nombre de bases de mouvement** : 5.

Liste n° 16 : **Naples 1815**

<b>Corps d'armée, Murat</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
<b>Division Napolitaine, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
<b>Artillerie Napolitaine</b>	Art	1	2	3	4	5	6									
<b>Rgt Léger Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
<b>Rgt Voltigeurs de la Garde Napolitaine</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
<b>Rgt de Ligne Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
<b>Rgt de Ligne Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
<b>Rgt de Ligne Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
<b>Division Napolitaine, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
<b>Artillerie Napolitaine</b>	Art	1	2	3	4	5	6									
<b>Rgt Vélites de la Garde Napolitaine</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Rgt Léger Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
<b>Rgt de Ligne Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
<b>Rgt de Ligne Napolitain</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
<b>Division de Cavalerie Napolitaine, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
<b>Vélites de la Garde Napolitains</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
<b>Chasseurs à cheval Napolitains</b>	LH	1	2	3	4	5	6	7	8							

**Nota** : L'infanterie de ligne, sauf de la Garde, et l'artillerie napolitaines ont une mauvaise discipline de feu.

En 1815 Murat reprint les armes aux côtés de Napoléon ; mais une offensive prématurée se termina en une défaite décisive face aux Autrichiens.

**Opposants historiques** : n° 28.

**Nombre de bases de mouvement** : 5.

Liste n° 17 : **France 1815**

Corps d'armée, Général Français	Bon	Fs														
<b>Division Française, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Division Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Artillerie Française	Art	1	2	3	4	5	6	7	8							
Rgt Léger Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Rgt de Ligne Français	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Division de Cavalerie Française, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>														
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Brigade de Carabiniers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

Nota : Les unités d'infanterie ont un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 30 et 31.

Nombre de bases de mouvement : 6.

Liste n° 18 : **Autriche 1805**

Corps d'armée, Général Autrichien	Moyen	Ps															
<b>1° Division Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>2° Division Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Division de Grenadiers Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Grenadiers Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Rgt de Grenadiers Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Rgt de Grenadiers Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>Division de Cavalerie Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				

Opposants historiques : n° 1 et 2.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 19 : **Russie 1805**

Corps d'armée, Général Russe	Moyen	Ps															
<b>1° Division Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Jägern Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Grenadiers Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>2° Division Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Jägern Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Grenadiers Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Division Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Ligne Autrichien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
<b>Division de Cavalerie Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
Brigade de Hussards	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				

Nota : L'artillerie russe a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

L'infanterie russe a un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

Opposants historiques : n° 1.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 20 : **Prusse 1806**

Corps d'armée, Général Prussien	Moyen	Ps															
<b>Division Prussienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Prussienne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Mousquetaires Prussien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Mousquetaires Prussien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Mousquetaires Prussien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Rgt de Grenadiers (1 btn)	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Division Saxonne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Saxonne	Art	1	2	3	4	5	6										
Rgt de Ligne Saxon	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Ligne Saxon	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Ligne Saxon	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Rgt de Ligne Saxon	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Brigade de Cuirassiers Saxonne	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Division de la Garde Prussienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>															
Artillerie Prussienne	Art	1	2	3	4	5	6	7									
Rgt de la Garde	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				

Nota : L'artillerie saxonne a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

Opposants historiques : n° 1.

Nombre de bases de mouvement : 4.

Liste n° 21 : **Russie 1806 et 1807**

Corps d'armée, Général Russe	Moyen	Ps																
<b>1° Division Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Rgt de Jägern Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Rgt de Grenadiers Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>2° Division Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Rgt de Jägern Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Rgt de Grenadiers Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Rgt de Mousquetaires Russe	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
<b>Division de la Garde Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Rgt Grenadiers de la Garde	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Rgt Grenadiers de la Garde	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
<b>Division de Cavalerie Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>																
Brigade de Hussards	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Brigade de Dragons	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11						

Nota : L'artillerie russe a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir. L'infanterie russe a un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

Opposants historiques : n° 3. Nombre de bases de mouvement : 6.

Liste n° 22 : **Espagne 1808 à 1813**

Corps d'armée, Général Espagnol	Moyen	Ps																
<b>1° Division Espagnole, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Artillerie Espagnole	Art	1	2	3	4	5	6											
Rgt de Grenadiers Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Brigade de Cavalerie	LH	1	2	3	4	5	6	7	8									
<b>2° Division Espagnole, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Artillerie Espagnole	Art	1	2	3	4	5	6											
Rgt de Grenadiers Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
<b>3° Division Espagnole, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>																
Artillerie Espagnole	Art	1	2	3	4	5	6											
Rgt de Grenadiers Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Rgt de Ligne Espagnol	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
<b>Division de Cavalerie, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>																
Carabineros Reales	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
Brigade de Cavalerie	LH	1	2	3	4	5	6	7	8									

Nota : L'infanterie espagnole (sauf Grenadiers) a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

Opposants historiques : n° 4.

Nombre de bases de mouvement : 6.

## Liste n° 23 : Angleterre 1808 à 1814

<b>Corps d'armée, Général Anglais</b>	<b>Bon</b>	<b>Ps</b>													
<b>1° Division Anglo-Portugaise, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Ps</b>													
<b>Artillerie Anglaise</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Brigade Anglaise</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Brigade Anglaise</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Rgt de Ligne Portugais</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Rgt de Ligne Portugais</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>2° Division Anglo-Portugaise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>													
<b>Artillerie Anglaise</b>	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Brigade Anglaise</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<b>Brigade Anglaise</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
<b>Rgt de Ligne Portugais</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Rgt de Ligne Portugais</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Division Espagnole, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>													
<b>Rgt de Ligne Espagnol</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Rgt de Ligne Espagnol</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Rgt de Ligne Espagnol</b>	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>Division de Cavalerie Anglaise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
<b>Brigade de Cavalerie lourde Anglaise</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

Nota : L'infanterie espagnole a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

L'infanterie anglaise a un bonus au tir de +1 colonne sur la table de tir et un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

Opposants historiques : n° 4.

Nombre de bases de mouvement : 6.

## Liste n° 24 : Autriche 1809

<b>Corps d'armée, Général Autrichien</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Division Autrichienne, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>															
<b>Artillerie Autrichienne</b>	Art	1	2	3	4	5	6										
<b>Rgt de Ligne Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Rgt de Ligne Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Rgt de Ligne Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Rgt de Ligne Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Rgt de Ligne Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Division de Grenadiers Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Artillerie Autrichienne</b>	Art	1	2	3	4	5	6										
<b>Rgt de Grenadiers Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>Rgt de Grenadiers Autrichien</b>	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
<b>Division de Cavalerie Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>															
<b>Brigade de Cuirassiers</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
<b>Brigade de Hussards</b>	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				

Opposants historiques : n° 5 et 6.

Nombre de bases de mouvement : 5.

## Liste n° 25 : Russie 1810 à 1812

Corps d'armée, Général Russe	Moyen	Fs														
1° Division Russe, Général	Bon	Fs														
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Jägern Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
2° Division Russe, Général	Moyen	Fs														
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Jägern Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Division de Cavalerie Russe, Général	Moyen	Fs														
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Brigade de Dragons	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9						

Nota : L'artillerie russe a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

L'infanterie russe a un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

Opposants historiques : n° 7, 8, 9, 10 et 11.

Nombre de bases de mouvement : 6.

## Liste n° 26 : Alliés 1813 et 1814

Corps d'armée, Général Russe	Moyen	Fs														
1° Division Russe, Général	Bon	Fs														
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Jägern Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Brigade Prussienne, Général	Moyen	Fs														
Artillerie Prussienne	Art	1	2	3	4	5	6									
Rgt de Ligne Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Rgt de Ligne de Réserve Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Rgt de Landwehr Silésie Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
Division de Cavalerie, Général	Moyen	Fs														
Brigade de Cuirassiers Russe	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Brigade légère Prussienne	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

Nota : L'artillerie russe et la landwehr prussienne ont un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

L'infanterie russe a un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

L'infanterie prussienne a un bonus au moral de +1 pour contacter de l'infanterie.

Opposants historiques : n° 12, 13 et 14.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 27 : **Suède 1813**

Corps d'armée, Général Suédois	Moyen	Fs												
<b>Division Suédoise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Artillerie Suédoise	Art	1	2	3	4	5	6							
Rgt Léger Suédois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rgt de Ligne Suédois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Suédois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Suédois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Division Russe, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Artillerie Russe	Art	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Jägern Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Russe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Division de Cavalerie Suédoise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Brigade de Cavalerie lourde Suédoise	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Brigade de Hussards Suédoise	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

Nota : L'artillerie russe a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

L'infanterie russe a un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

Opposants historiques : n° 12, 13 et 14.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 28 : **Autriche 1813 à 1815**

Corps d'armée, Général Autrichien	Moyen	Fs												
<b>1° Division Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6							
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>2° Division Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Artillerie Autrichienne	Art	1	2	3	4	5	6							
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Rgt de Ligne Autrichien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Division de Cavalerie Autrichienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>												
Brigade de Cuirassiers	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Brigade de Hussards	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Opposants historiques : n° 12, 13 et 15.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 29 : **Bavière 1813**

Corps d'armée, Général Bavarois	Moyen	Fs											
<b>1° Division Bavaroise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>											
Artillerie Bavaroise	Art	1	2	3	4	5	6						
Rgt Léger Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
<b>2° Division Bavaroise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>											
Artillerie Bavaroise	Art	1	2	3	4	5	6						
Rgt Léger Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rgt de Ligne Bavarois	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
<b>Division de Cavalerie Bavaroise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>											
Brigade de Cheveau-légers	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Brigade de Cheveau-légers	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Opposants historiques : n° 12 et 13.

Nombre de bases de mouvement : 4.

Liste n° 30 : **Angleterre 1815**

Corps d'armée, Général Anglais	Bon	Ps													
<b>1° Division Anglo-Hanovrienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>													
Artillerie Anglaise	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
Brigade Anglaise	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Brigade Anglaise	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Hanovrien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>2° Division Anglo-Hanovrienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Ps</b>													
Artillerie Anglaise	Art	1	2	3	4	5	6	7	8						
Brigade Anglaise	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne Hanovrien	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
<b>Division Hollando-Belge, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
Artillerie Hollando-Belge	Art	1	2	3	4	5	6								
Rgt de Chasseurs Hollando-Belge	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Rgt de Ligne Hollando-Belge	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
Rgt de Milice Hollandaise	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8						
<b>Division de Cavalerie Anglaise, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
Brigade de Cavalerie lourde Anglaise	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Brigade de Cavalerie légère Anglaise	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			

Nota : L'infanterie anglaise a un bonus au tir de +1 colonne sur la table de tir et un bonus au moral de +1 si elle ne contre charge pas.

L'artillerie et la milice hollandaise ont un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

Opposants historiques : n° 17.

Nombre de bases de mouvement : 5.

Liste n° 31 : **Prusse 1815**

Corps d'armée, Général Prussien	Moyen	Fs													
<b>1° Brigade Prussienne, Général</b>	<b>Bon</b>	<b>Fs</b>													
Artillerie Prussienne	Art	1	2	3	4	5	6								
Rgt de Ligne Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne de Réserve Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Rgt de Landwehr Silésie Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Brigade de Cavalerie Landwehr	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
<b>2° Brigade Prussienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
Artillerie Prussienne	Art	1	2	3	4	5	6								
Rgt de Ligne Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Rgt de Ligne de Réserve Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Rgt de Landwehr Silésie Prussien	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Brigade de Cavalerie Landwehr	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
<b>Division de Cavalerie Prussienne, Général</b>	<b>Moyen</b>	<b>Fs</b>													
Brigade de Dragons	HC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
Brigade de Cavalerie Landwehr	LH	1	2	3	4	5	6	7	8	9					

Nota : La landwehr prussienne a un malus au tir de -1 colonne sur la table de tir.

Opposants historiques : n° 17.

Nombre de bases de mouvement : 5.



## Plan et Ordres pour LJA


1	Ordre	
	Changement d'Ordre	
2	Ordre	
	Changement d'Ordre	
3	Ordre	
	Changement d'Ordre	
4	Ordre	
	Changement d'Ordre	
5	Ordre	
	Changement d'Ordre	
6	Ordre	
	Changement d'Ordre	

## Plan et Ordres pour LJA


1	Ordre	
	Changement d'Ordre	
2	Ordre	
	Changement d'Ordre	
3	Ordre	
	Changement d'Ordre	
4	Ordre	
	Changement d'Ordre	
5	Ordre	
	Changement d'Ordre	
6	Ordre	
	Changement d'Ordre	