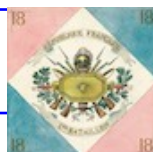


RÉVOLUTION FRANÇAISE

TROUPES RÉPUBLICAINES

OFFICIER RÉPUBLICAIN



Vêtue légère

classe 3, moral 3
ou classe 4, moral 4

Mouvement à pied : 20 cm
mouv. monté : 40 cm sur bon cheval (*cavalier*)

Armement fréquent : *sabre et pistolet*

Entraînement (*si besoin*) ordre serré (OS) à pied,
ordre dispersé (*en tirailleurs*) à pied

pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tire à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Le pistolet est la seule arme qui peut tirer en ayant été au contact d'un adversaire au début du tour de jeu.



Chaque fiche indique, pour les unités ou personnages les plus fréquents, la classe et le moral, le mouvement maximum possible, l'entraînement probable, et l'armement avec la table de tir habituelle de leur arme à feu (*lancer 1D6 par arme qui tire, le résultat dépend de la portée*). Ces caractéristiques peuvent être modifiées, si on le désire, selon le scénario ou pour un contexte plus précis.

Règle optionnelle : chaque fiche indique aussi la capacité de tir et de pivot, selon la formation, si on souhaite manœuvrer les escouades militaires avec l'apparence visuelle de petits bataillons en ordre serré ou dispersés en tirailleurs. On peut ignorer cela si on préfère jouer plus simplement les soldats individuellement.

ARMES BLANCHES

Sabre, épée

Les sabres et épées sont des armes courtes.

Baïonnette

La baïonnette au bout du fusil est une arme semi-longue.

Une baïonnette peut aussi être tenue à la main, comme un couteau donc arme très courte. Cela ne change pas grand'chose car on admet que la plupart des personnages peuvent avoir un couteau.

La baïonnette ne peut pas être maniée en deuxième rang par-dessus le premier rang, sauf si celui-ci est immobile genou à terre pour attendre une charge de cavalerie.

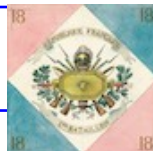
Pique de 1792-1793

La "pique" brandie par des civils au début de la Révolution, puis distribuée à quelques unités militaires en 1792-93, est proche d'une **demi-pique** ou esparton (*lance légère dans la règle générique, c'est une arme longue, mais moins que la très longue pique plus ancienne*).

À pied, cette demi-pique peut être utilisée en mêlée par le premier rang et par le deuxième rang d'un groupe, même en ordre lâche. *Un troisième rang peut aussi la manier derrière les autres pour frapper à condition d'être en ordre serré, il faut y être entraîné.*

Une pique 1792-93 ou une demi-pique ou esparton peut être tenue immobile à pied contre une charge de cavalerie, cela donne un bonus +1 (et annule donc le malus -1 de piéton contre cavalier) si les gens sont entraînés pour cela.

INFANTERIE DE LIGNE RÉPUBLICAINE



Avec équipement

classe 3, moral 3

Mouvement à pied : 16 cm

Ordre serré : colonne 16 cm, ligne 12 cm, en arrière ou de côté 8 cm.

Entraînement : ordre serré (OS) + ordre dispersé (en tirailleurs) possible

fusil	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Tir en salve en ordre serré (ou abrités dans une construction)

contre un groupe : **tir normal**

Tir sans salve (et pas en tirailleurs) contre un groupe : **tir en désordre**

Tir en tirailleurs contre un groupe : **tir en désordre**

Tir (en toute formation) contre des tirailleurs ou isolés : -1 à tous les dés

Ces soldats sans gradé à portée de voix (≤ 20 cm) sont en désordre. Le **désordre** supprime les bonus tir et mêlée, et empêche de cumuler les 6 groupés pour faire 7 (on peut relancer les 6 obtenus sur cibles séparées).

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 3 ou plus peuvent pivoter sur place en OS une seule fois par tour de jeu, avant ou après leur mouvement ou tir ou rechargement (ou sans autre action). Si leur moral tombe en-dessous de 3 ils ne peuvent pas faire d'autre action s'ils pivotent.

Ordre serré, ordre dispersé (règle générique pages 43-44)

L'**ordre serré** (si la troupe y est entraînée) se forme au commandement d'un gradé sur un personnage reconnaissable (gradé, porte-enseigne ou musicien) qui doit rester immobile, les soldats viennent se grouper à son contact (socle contre socle). La formation est effective après la fin du tour de jeu. Des retardataires peuvent rejoindre la formation plus tard. Le mouvement en terrain difficile rompt l'ordre serré (l'unité repasse aussitôt en ordre lâche). L'ordre serré n'existe pas à moins de trois soldats serrés ensemble.

L'**ordre dispersé** (en tirailleurs ou fourrageurs, si la troupe y est entraînée) se forme au commandement d'un gradé. Les soldats se placent par binômes (paires), chaque binôme à deux socles de distance (4 cm) minimum des autres.

INFANTERIE LÉGÈRE RÉPUBLICAINE



Avec équipement

classe 3, moral 3

Mouvement à pied : 16 cm

Ordre serré : colonne 16 cm, ligne 12 cm, en arrière ou de côté 8 cm.

Entraînement : ordre serré (OS) + ordre dispersé (en tirailleurs)

fusil	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Tir en salve en ordre serré (ou abrités dans une construction)

contre un groupe : **tir normal**

Tir sans salve (et pas en tirailleurs) contre un groupe : **tir en désordre**

Tir en tirailleurs contre un groupe : **tir normal**

**Tir contre des tirailleurs ou isolés : tir normal en tirailleurs,
-1 à tous les dés si pas eux-mêmes en tirailleurs**

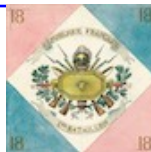


Contrairement à l'infanterie de ligne, l'infanterie légère n'est pas mise en désordre par l'absence de gradés.

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 3 ou plus peuvent pivoter sur place en OS une seule fois par tour de jeu, avant ou après leur mouvement ou tir ou rechargement (ou sans autre action). Si leur moral tombe en-dessous de 3 ils ne peuvent pas faire d'autre action s'ils pivotent.

Infanterie républicaine
peinture et photo Jean-Jacques Nicomette

GARDE NATIONALE & VOLONTAIRES



Avec équipement

classe 2, moral 3

Mouvement à pied : 16 cm

Ordre serré : colonne 16 cm, ligne 12 cm, en arrière ou de côté 8 cm.

Entraînement : ordre serré (OS) + ordre dispersé (en tirailleurs) possible

fusil (tireur classe 2)	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, rechargé en un tour immobile	6 ou +	7 ou +	8 ou + -1 sur cuirasse

Les personnages classe 2 sont peu entraînés au combat et ont donc -1 au tir. Ce malus est déjà inclus dans le tableau ci-dessus. Ces personnages ont aussi -1 pour frapper en mêlée.

Tir en salve en ordre serré (ou abrités dans une construction)

contre un groupe : tir classe 2

mais +1 à un seul dé

Tir sans salve (et pas en tirailleurs) contre un groupe : tir classe 2

en désordre

Tir en tirailleurs contre un groupe :

tir classe 2

en désordre

Tir (en toute formation) contre des tirailleurs ou isolés : tir classe 2

Ces soldats sans gradé à portée de voix (≤ 20 cm) sont en désordre. Le désordre supprime les bonus tir et mêlée, et empêche de cumuler les 6 groupes pour faire 7 (on peut relancer les 6 obtenus sur cibles séparées).

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 2 peuvent pivoter sur place en OS une seule fois par tour de jeu, sans faire de mouvement, ni de tir ou de rechargement (ou toute autre action).

GRENADIERS & GENDARMERIE À PIED



Avec équipement

classe 4, moral 4

Mouvement à pied : 16 cm

Ordre serré : colonne 16 cm, ligne 12 cm, en arrière ou de côté 8 cm.

Entraînement : ordre serré (OS)

+ ordre dispersé (en tirailleurs) possible

fusil	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Tir en salve en ordre serré (ou abrités dans une construction)

contre un groupe : tir d'élite, +1 à un seul dé

Tir sans salve (et pas en tirailleurs) contre un groupe : tir normal

Tir en tirailleurs contre un groupe : tir normal

Tir (en toute formation) contre des tirailleurs ou isolés : -1 à tous les dés (sauf si un seul tireur)

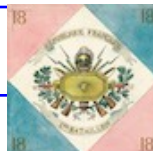
Ni les soldats classe 4, ni l'infanterie légère, ne sont mis en désordre par l'absence de gradés.

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 3 ou plus peuvent pivoter sur place en OS une seule fois par tour de jeu, avant ou après leur mouvement ou tir ou rechargement (ou sans autre action). Si leur moral tombe en-dessous de 3 ils ne peuvent pas faire d'autre action s'ils pivotent.

Le tir d'élite donne +1 à un seul dé du tir de l'unité (en principe par joueur ou joueuse par tour de jeu). Après avoir lancé les dés, on ajoute le +1 à un des dés pour améliorer le résultat global.

L'infanterie légère d'élite peut parfois préférer faire un tir d'élite d'un seul tireur, dans ce cas le reste de l'unité ne tire pas à ce tour de jeu ; un seul tireur de l'unité choisit entre avoir +1 pour ce tir, ou viser un personnage précis dans un groupe (sans le +1).

CAVALERIE DE LIGNE RÉPUBLICAINE



Avec équipement

classe 3, moral 3

Mouvement : 40 cm (démontés : 16 cm)

Ordre serré à cheval : colonne par deux 36 cm, plus large ou ligne 32 cm

Entraînement à cheval : ordre serré (OS)

+ ordre serré à pied (si besoin)

mousqueton	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tire à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Les cavaliers de ligne démontés pratiquent les mêmes formations que l'infanterie de ligne et avec les mêmes effets (avec leurs mousquetons).

pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tire à pied ou monté les piétons montés ont -1 pour tirer immobiles montés, et ne tirent pas en mouvement monté (ou avec -2) rechargé en un tour immobile	5 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

En mêlée les cavaliers ont +1 contre les piétons et piétons montés (sauf en terrain difficile pour la cavalerie) et les piétons et piétons montés ont -1 contre les cavaliers (sauf en terrain très difficile pour la cavalerie).

La charge à cheval donne +1 en mêlée.

La cavalerie lourde peut évoluer en ordre serré monté. Charger en ordre serré monté ajoute un bonus +1 à sa charge en mêlée, sauf contre de l'infanterie qui attend immobile en ordre serré armée de baïonnettes ou lances ou hallebardes (voir les règles sur la charge).

Ces soldats sans gradé à portée de voix (≤ 20 cm) sont en **désordre**. Le **désordre** supprime les bonus tir et mêlée, et empêche de cumuler les 6 groupés pour faire 7 (on peut relancer les 6 obtenus sur cibles séparées).

CARABINIERS & GENDARMERIE À CHEVAL



Avec équipement

classe 4, moral 4

Mouvement : 36 cm (démontés : 16 cm)

Ordre serré à cheval : colonne par deux 36 cm, plus large ou ligne 32 cm

Entraînement à cheval : ordre serré (OS)

+ ordre serré à pied (si besoin)

mousqueton	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tire à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Ces cavaliers démontés pratiquent les mêmes formations que l'infanterie de ligne d'élite, avec les mêmes effets (avec leurs mousquetons).

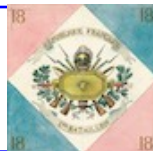
pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tire à pied ou monté les piétons montés ont -1 pour tirer immobiles montés, et ne tirent pas en mouvement monté (ou avec -2) rechargé en un tour immobile	5 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

En mêlée les cavaliers ont +1 contre les piétons et piétons montés (sauf en terrain difficile pour la cavalerie) et les piétons et piétons montés ont -1 contre les cavaliers (sauf en terrain très difficile pour la cavalerie).

La charge à cheval donne +1 en mêlée.

La cavalerie lourde peut évoluer en ordre serré monté. Charger en ordre serré monté ajoute un bonus +1 à sa charge en mêlée, sauf contre de l'infanterie qui attend immobile en ordre serré armée de baïonnettes ou lances ou hallebardes (voir les règles sur la charge).

CAVALERIE LÉGÈRE RÉPUBLICAINE CHASSEURS À CHEVAL, HUSSARDS



Vêtue légère classe 3, moral 3 ou 4

Mouvement : 40 cm (démontés : 20 cm)

Entraînement : fourrageurs (OD)

mousqueton	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tire à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Les cavaliers légers démontés pratiquent les mêmes formations que l'infanterie légère, avec les mêmes effets (au mousqueton).



pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tire à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

En mêlée les cavaliers ont +1 contre les piétons et piétons montés (sauf en terrain difficile pour la cavalerie) et les piétons et piétons montés ont -1 contre les cavaliers (sauf en terrain très difficile pour la cavalerie).

La charge à cheval donne +1 en mêlée, sauf contre de l'infanterie qui attend immobile en ordre serré armée de baïonnettes ou lances ou hallebardes (voir les règles sur la charge).

Les hussards peuvent avoir moral 4.

DRAGONS



Avec équipement classe 3, moral 3

Mouvement à cheval : 36 cm ; à pied : 16 cm

Entraînement à pied : ordre serré (OS)

Ordre serré à pied : colonne 16 cm, ligne 12 cm, en arrière ou de côté 8 cm.
+ ordre dispersé à pied (en tirailleurs) possible

fusil	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tire à pied ou monté les piétons montés ont -1 pour tirer immobiles montés, et ne tirent pas en mouvement monté (ou avec -2) rechargé en un tour immobile	5 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

À pied :

Tir en salve en ordre serré (ou abrités dans une construction)

contre un groupe : normal

Tir sans salve (et pas en tirailleurs) contre un groupe : désordre

Tir en tirailleurs contre un groupe : désordre

Tir (en toute formation) contre des tirailleurs ou isolés : -1 à tous les dés

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré à pied : les soldats classe 3 ou plus peuvent pivoter sur place en OS une seule fois par tour de jeu, avant ou après leur mouvement ou tir ou rechargement (ou sans autre action). Si leur moral tombe en-dessous de 3 ils ne peuvent pas faire d'autre action s'ils pivotent.

Ces soldats sans gradé à portée de voix (≤ 20 cm) sont en **désordre**. Le **désordre** supprime les bonus tir et mêlée, et empêche de cumuler les 6 groupés pour faire 7 (on peut relancer les 6 obtenus sur cibles séparées).

AUTRES ARMES À FEU

Fusil de chasse parfois utilisés par des civils ou soldats, à pied ou monté :

fusil de chasse (manié à la guerre par un civil classe 2)	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus mouv. au contact à pied) rechargé en un tour immobile	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse	(8) ou + -1 sur cuirasse
fusil de chasse (manié à la guerre par un combattant classe 3 ou plus)	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus mouv. au contact à pied) rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou + -1 sur cuirasse	7 ou + -1 sur cuirasse

La première table de tir comprend le malus des civils à la guerre (leur malus -1 est compris). Mais dans un contexte non dangereux (chasse) ou à la guerre si le tireur est de meilleure classe (officier ou vétéran) on prend la deuxième table.

Fusil de chasse à deux canons, arme rare et chère. Mêmes tables de tir que ci-dessus. On peut tirer les deux coups de feu très rapidement dans le même tour de jeu, **sur la même cible** (isolée, couple, ou groupe) **en restant immobile** (on lance les deux dés en même temps, car le tireur tire le second coup aussitôt sans voir l'effet du premier). Si on souhaite viser des cibles différentes, et/ou bouger en même temps, on ne peut tirer qu'un seul canon dans le tour de jeu (même en arrivant au contact). Rechargement en **un tour de jeu par canon**.

Carabine de l'an III

Carabine rayée de Versailles 1793, rare et peu appréciée car longue à recharger. Celle d'infanterie s'utilise à pied.

carabine rayée de cavalerie	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus mouv. au contact à pied) rechargé en deux tours immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse
carabine rayée d'infanterie	0 - 40 cm	40 - 60 cm	60 - 80 cm
tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus mouv. au contact à pied) rechargé en deux tours immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse

Rappels optionnels

MORAL

Les suggestions de règles de moral sont optionnelles et souvent ignorées, ou ne sont utilisées que quand une situation semble vraiment le justifier.

Les combattants à l'abri d'une protection construite en dur et/ou les **troupes régulières en ordre serré à pied** ont +1 à leur moral habituel. Musicien ami qui joue à moins de 60 cm et/ou drapeau avec l'unité, +1 à leur moral. Musicien ennemi qui joue à moins de 60 cm, -1 à leur moral.

Suivant le scénario, un général républicain très important peut encore ajouter +1 à ses troupes qu'il regarde, même de loin.

TEST MORAL

Pour faire un **test moral**, lancer **1D6 sous le moral** pour le groupe ou unité :

- Les personnages dont le moral (à ce moment) est plus grand que le résultat du dé ont réussi.
- Les personnages dont le moral est égal au résultat du dé réussissent si un des leurs chefs ou gradés à portée de voix a réussi.
- Les personnages au moral plus petit ont raté, et passent en désordre ; s'ils étaient **déjà en désordre à cause d'un test moral** ils fuient (sans tirer, et sans frapper s'ils sont rattrapés) en s'éloignant de l'ennemi pendant un tour de jeu et leur moral baisse de 1 (jusqu'au lendemain). Ils re-testent à la fin de chaque tour de jeu tant qu'ils ratent ; s'ils réussissent ils s'arrêtent, encore en désordre.

DÉSORDRE

Le **désordre** supprime les bonus tir et mêlée, et empêche de cumuler les 6 groupés pour faire 7 (on peut relancer des 6 obtenus sur des cibles séparées).

Les troupes classe 2, et classe 3 sauf infanterie légère et cavalerie légère, sont en désordre en l'absence de gradé à ≤ 20 cm.

Le désordre est un état moral, qui n'empêche pas de rester en formation si on y était déjà.

Le désordre prend fin si un chef ou gradé intervient à portée de voix pour rassurer les gens. On fait alors un test moral comme ci-dessus ; en cas d'échec ils restent en désordre (mais ne fuient pas si le test est fait pour cette seule raison).

TABLEAU OPTIONNEL des capacités de tir des unités d'infanterie selon la situation.

Si on souhaite manœuvrer les escouades militaires avec l'apparence visuelle de petits bataillons, en ordre serré, ou dispersés en tirailleurs, ce tableau propose des différences dans l'efficacité de leur tir (également mentionnées dans les fiches par unités). On peut ignorer cela si on préfère simplement jouer les soldats individuellement.

	tir contre un groupe			tir contre des tirailleurs ou des isolés en étant soi-même en toute formation	comportement sans gradé à portée de voix (au-delà de 20 cm)
	tir en salve ordonnée, en étant en ordre serré (ou étant abrité dans une construction ou barricade)	sans salve ordonnée, et sans être en tirailleurs (ni abrité dans une construction ou barricade)	en étant soi-même en tirailleurs		
grenadiers (classe 4)	tir d'élite (+1 à un seul dé)	tir normal	tir normal	-1 à tous les tirs ou tir normal d'un seul tireur	comme les cas précédents, pas de salve
troupes de ligne (classe 3)	tir normal	désordre	désordre	-1 à tous les tirs	comme les cas précédents, pas de salve, et désordre
infanterie légère d'élite (classe 3 ou 4)	tir d'élite (+1 à un seul dé)	tir normal ou tir d'élite d'un seul tireur	tir d'élite (+1 à un seul dé) ou tir d'élite d'un seul tireur	tir normal ou tir d'élite d'un seul tireur	comme les cas précédents, pas de salve
infanterie légère (classe 3)	tir normal	désordre	tir normal	tir normal en tirailleurs sinon -1 à tous les tirs	comme les cas précédents, pas de salve
recrues, garde nationale (classe 2)	-1 à tous les tirs	-1 à tous les tirs et désordre	-1 à tous les tirs et désordre	-1 à tous les tirs	-1 à tous les tirs, pas de salve, et désordre
Chouans, Vendéens, guérillas, émeutiers (classe 2)	<i>ordre serré impossible, pas de salve</i>	-1 à tous les tirs	<i>formation impossible</i>	-1 à tous les tirs	-1 à tous les tirs et désordre

Les unités régulières sont entraînées à l'**ordre serré** (OS) et à l'**ordre dispersé** (OD, en tirailleurs). La plupart des troupes de ligne ne savent tirer correctement qu'en salve en ordre serré (ou depuis une protection construite). L'infanterie légère est plus efficace que les autres en tirailleurs. Une unité ni en OS, ni en OD, est en ordre lâche.

Le **tir d'élite** donne +1 à un seul dé du tir de l'unité (en principe par joueur ou joueuse par tour de jeu), après avoir lancé les dés on ajoute ce +1 pour améliorer le résultat global. L'infanterie légère d'élite peut parfois préférer faire un **tir d'élite d'un seul tireur**, dans ce cas le reste de l'unité ne tire pas à ce tour de jeu, un seul tireur de l'unité choisit entre avoir +1 pour ce tir ou viser un personnage précis dans un groupe (sans le +1).

Le **désordre** gêne des troupes de ligne sans gradé et dans d'autres situations. Les troupes classe 2, et classe 3 sauf infanterie légère et cavalerie légère, sont en désordre en l'absence de gradé à ≤ 20 cm. Le désordre ne rompt pas la formation. **On perd les bonus tactiques tir et mêlée, et les 6 multiples ne font plus 7** (mais on peut relancer des 6 obtenus séparément contre des cibles différentes). Le désordre rend aussi plus vulnérable aux tests de moral.

Le **tir contre un groupe** a le même effet que ce groupe cible soit en ordre lâche (comme une foule, des travailleurs, ou des canonnières) ou en ordre serré.

Les **cavaliers démontés** utilisent le tableau comme l'infanterie de qualité similaire, avec leurs propres armes.

Les personnages classe 2 ont toujours -1 à tous leurs tirs (sauf exceptions précises) souvent déjà inclus dans les tables de tir. C'est rappelé dans le tableau, pour mémoire.