

CHOUANS OU VENDÉENS

Vêtue légère, classe 2, moral 3

Mouvement à pied : 20 cm

mouvement monté sur cheval de ferme : 32 cm

Les Chouans ou Vendéens à pied trouvent les meilleurs passages en **terrain naturel difficile** (comme les talus) en lançant deux dés de lenteur (2D6 cm) et ne sont ralentis que par le plus mauvais. Et en **terrain naturel très difficile** leur mouvement est divisé par deux et diminué du plus mauvais de ces 2D6 cm.

Armement habituel : fusil, ou outil semi-long (faux, fourche) ou outil court

La crosse du fusil peut être utilisée en mêlée comme une arme courte improvisée (pas de différence avec un outil court).

fusil (manié par un civil)	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 ce tableau**).

Ces personnages ont aussi **-1 au dé pour frapper en mêlée** (sauf à leur premier tour de mêlée de la journée s'ils sont encouragés par un prêtre motivé ou un de leurs officiers à portée de voix ≤ 20 cm).

Sans chef à portée de voix (prêtre motivé ou un de leurs officiers à ≤ 20 cm) ils sont en **désordre**.

Mouvements cachés : En début de partie, des groupes de Chouans ou de Vendéens peuvent être cachés (non visibles) en forêt ou derrière des talus. Chaque groupe peut aussi être remplacé par 2 leurres (figurines d'animaux) dont un seul le représente pour se déplacer en secret ; ces animaux sont remplacés par le groupe si des Bleus les voient (ou si des civils républicains les voient et vont le dire aux soldats).

Les Républicains, eux, sont visibles, on suppose que des paysans des environs, même non représentés, les voient et les signalent.



OFFICIER CHOUAN OU VENDÉEN, OFFICIER ÉMIGRÉ, NOBLE ROYALISTE



Vêtue légère, classe 3, moral 4 ou classe 4, moral 4

Mouvement à pied : 20 cm

mouvement monté : 40 cm sur bon cheval (comme cavalier)

32 cm sur cheval de ferme (devient piéton monté)

Armement fréquent : sabre et pistolet

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



Cadoudal

Peinture et photo : Jean-Jacques Nicomette

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.

PRÊTRE CHOUAN OU VENDÉEN



Vêtue légère, classe 2, moral 5

Mouvement à pied : 16 cm (en soutane)

mouvement monté sur une mule : 28 cm

Les prêtres motivés donnent +1 au **moral** des Chouans ou Vendéens qui peuvent les entendre (à portée de voix, ≤ 20 cm). Ils suppriment aussi leur malus -1 pour frapper à leur premier tour de **mêlée** de la journée.

Un curé, recteur ou vicaire est parfois plus costaud (classe 3, frappe non létale à mains nues sans malus) ou de plus faible santé (classe 1, mouvement 12 cm).

CHOUANS OU VENDÉENS MONTÉS



Piétons montés, vêtue légère, classe 2, moral 3

Mouvement monté : 32 cm (démontés : 20 cm)

Les outils semi-longs (faux, fourche) n'ont pas d'avantage de longueur pour frapper monté. Quand ces Chouans démontent, voir les Chouans à pied.

Les personnages classe 2 ont **-1 au tir**.

Les piétons montés ont **-1** pour tirer immobiles montés (si leur arme le permet) on admet que ça fait **-1** en tout. En principe ils ne tirent pas en mouvement monté, ni s'ils peuvent être contactés par l'ennemi pendant le tour de jeu, mais (optionnel) en cas d'urgence ils peuvent tirer maladroitement avec malus **-2** si leur arme le permet.

Ces personnages ont aussi **-1 au dé pour frapper en mêlée** (sauf à leur premier tour de mêlée de la journée s'ils sont encouragés par un prêtre motivé ou un de leurs officiers à portée de voix, ≤ 20 cm).

Sans chef à portée de voix (un de leurs officiers ou un prêtre motivé, à ≤ 20 cm) ils sont en **désordre**.

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 de l'arme à feu (lancer 1D6 par arme qui tire, le résultat dépend de la portée).

Règle optionnelle : pour les troupes régulières, 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 souhaite plus simplement jouer les soldats individuellement.

Cartes-fiches mises à jour en janvier 2026
en complément de la règle de jeu Argad

Rappels optionnels

MORAL

Les suggestions de règles de moral sont optionnelles, souvent ignorées, ou utilisées 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 personnage très important du camp royaliste 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 (et/ou prêtre pour les Chouans) 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 n'empêche pas de rester en formation si on y était déjà.

Le désordre prend fin si un gradé (et/ou un prêtre pour les Chouans) 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).



Charette
(tableau de P. Guérin)

INFANTERIE DE LIGNE ÉMIGRÉE D'ÉLITE



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
ou tir normal d'un seul tireur

Les soldats classe 4 ne sont pas 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 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 en OS.

INFANTERIE LÉGÈRE ÉMIGRÉE D'ÉLITE



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)

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**

ou tir d'élite d'un seul tireur

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

ou tir d'élite d'un seul tireur

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

ou tir d'élite d'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 régiment Hector ou Marine Royale, (ici en ordre lâche ou en désordre) à Quiberon.

Peinture et photo
Jean-Jacques Nicomette

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).

INFANTERIE DE LIGNE ÉMIGRÉE



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.

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 3 ou plus peuvent pivoter sur place une seule fois en OS 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 LÉGÈRE ÉMIGRÉE



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, si pas eux-mêmes en tirailleurs -1 à tous les dés

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 une seule fois en OS 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.

Qualité variable des troupes émigrées royalistes

Le classement proposé pour la plupart des troupes, classe 3, moral 3, est une moyenne qu'on peut affiner si on le souhaite. Certaines unités composées en partie d'officiers peuvent être classe 4, moral 4. D'autres qui ont recruté trop de prisonniers républicains sont classe 2, moral 2. Leur motivation peut aussi évoluer suivant la situation, selon les perspectives de victoire ou de défaite militaire et politique.

INFANTERIE ÉMIGRÉE DE FAIBLE MOTIVATION



Avec équipement

classe 2, moral 2

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 (soldat 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 au dé** 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.

Quart de tour ou demi-tour en ordre serré : les soldats classe 2 peuvent pivoter sur place une seule fois en OS par tour de jeu, sans faire aucune autre action (ni se déplacer, ni tirer ni recharger).

CAVALERIE LÉGÈRE ÉMIGRÉE HUSSARDS, CHASSEURS À CHEVAL



Cavaliers, 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
tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus mouv. 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 et avec les mêmes effets (avec leurs mousquetons).

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

Les cavaliers qui peuvent / vont être contactés par l'ennemi pendant le tour de jeu ont le même malus que pour tirer en mouvement (cela ne leur interdit pas de tenter de recharger sans se déplacer).

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 de cavalerie).

Les hussards peuvent avoir moral 4.

ARMES BLANCHES

Sabre, épée

Les sabres et épées sont des armes courtes.

Baïonnette

La baïonnette au bout du fusil en fait 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.

Faux, fourche, longue serpette...

Ces outils emmanchés sont des armes semi-longues (qui frappent donc en même temps que les baïonnettes). Ils ne peuvent pas frapper depuis une deuxième ligne. Les autres outils sont des armes courtes.

Les outils et armes improvisées ont un malus -1 pour frapper (déjà compris dans le malus classe 2).

Un outil lourd manié à deux mains (masse de forgeron) est une arme courte mais sa puissance annule le malus -1.

Demi-pique

La demi-pique ou esponsion est similaire à une lance légère (*arme longue*).

À pied, elle 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 demi-pique ou esponsion 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 le personnage y est entraîné.

AUTRES ARMES À FEU

Des fusils de chasse sont aussi utilisés, 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 de civils tirant en situation de guerre (leur malus -1 y est compris).

Mais dans un contexte non dangereux (à la chasse) ou à la guerre si le tireur est de meilleure classe (noble ou vétéran par exemple) 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**.

EMBUSCADE OU SURPRISE

Des Chouans ou des Vendéens peuvent être cachés en embuscade, parce qu'ils étaient placés là dès le début, ou parce qu'ils sont arrivés secrètement (mouvements cachés) et ont eu le temps de s'installer. La même règle peut être utilisée pour des actions surprises de personnages d'apparence inoffensive. L'embuscade permet une action (mouvement et/ou tir ou frappe) sans que l'adversaire puisse réagir, et donne parfois un bonus.



Une embuscade ou surprise est tentée par un ou plusieurs personnages cachés (groupés ou éparpillés) immobiles sur l'ordre d'un chef à portée de voix (pas plus de 20 cm) ou à un signal visuel ou sonore prévu à l'avance (musicien, tir d'arme à feu, etc.) jusqu'à 60 cm.

La surprise ou embuscade est **annoncée quand les mouvements et tirs normaux sont terminés**, juste avant de résoudre les mêlées. Les autres personnages ne peuvent donc plus réagir ni riposter pendant le tour de jeu.

Le personnage ou groupe qui apparaît brusquement est alors placé sur la table et peut **faire un mouvement** vers l'ennemi (jusqu'au contact s'il est assez proche) ou pour s'en éloigner, en tirant ou non ; ou rester sur place et **tirer**. *Attention, si on était caché en terrain difficile on peut être retardé ou bloqué pour sortir de ce terrain.* Si ce mouvement permet un contact, l'ennemi est frappé sans pouvoir riposter.

Au tour suivant cet effet de surprise, les personnages attaqués pourront agir normalement. Cependant, les unités en ordre serré n'auront pas le bénéfice du tir en salve avant la phase de tir normale (donc après que tout le monde ait fait ses mouvements) du tour suivant.

PERCEPTION DE SURPRISE OU D'EMBUSCADE (optionnel)

La surprise ou embuscade est encore plus totale si l'adversaire ne se doute de rien jusqu'au dernier instant : on peut lui demander de jeter un dé. Si la surprise est totale, le tir par surprise a un **bonus +1** aux dés (l'adversaire ne se méfiait pas du tout et ne cherche donc pas à se protéger) ou, si ce mouvement

surprise permet à un ou plusieurs assaillants d'arriver au contact d'ennemis, ceux-ci sont frappés avec un **bonus +1** (toujours sans pouvoir riposter ni se mettre en garde).

Test de surprise totale : on suppose que le test est fait par le personnage qui a la perception la plus élevée (éclaireur ou guide local s'il y en a, ou officier). La perception d'un personnage est souvent égale à sa classe, mais en extérieur naturel on peut préciser : Chouan, Vendéen, ou personnage très habitué à ce type de conflit perception 4, autre militaire ou civil perception 3, personne ou troupe peu habituée à ces combats non conventionnels perception 2. Les troupes régulières ont -1 en perception pour détecter les Chouans, Vendéens ou guérillas en extérieur. 1 naturel réussit toujours.

- Résultat du dé **plus petit que sa perception** : le personnage se rend compte de quelque chose au dernier moment (il aperçoit un mouvement ou une flamme de poudre juste avant le tir) ou se rend compte qu'on les guette (sans savoir combien d'adversaires sont impliqués) et donne l'alerte. Les personnages surpris n'ont pas le temps de réagir ni de riposter, mais les adversaires qui les surprennent n'ont pas les bonus +1 cités plus haut.

- Résultat du dé **égal à sa perception** : rien vu, mais referra le test au tour suivant (s'il est encore temps).

- Résultat du dé **plus grand que sa perception** : rien vu du tout.

COORDONNER DES GROUPES, UNITÉS, PERSONNAGES ÉLOIGNÉS

Si plusieurs groupes ou unités (ou personnages isolés les uns des autres) participent à l'embuscade, les groupes autres que le premier, et les personnes isolées, ne peuvent agir qu'au tour suivant le signal ou la première action (signal sonore, musicien, cris, tir d'arme à feu, ou visuel, chapeau ou drapeau agité, ou voir les autres s'élancer en avant). Ces groupes et/ou personnages interviennent donc avec un tour de retard sur la première action ; leur apparition reste une surprise s'ils étaient encore cachés jusque-là.

FUITE SURPRISE DE PERSONNAGES CACHÉS

Des personnages cachés qui souhaitent s'enfuir à l'approche d'un ennemi pour éviter d'être trouvés ou pris par celui-ci peuvent utiliser la même règle.

Remise à jour janvier 2026

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.