

### RÈGLES OPTIONNELLES POUR LES UNITÉS À PIED

La règle de jeu est basée sur les actions de personnages individuels et de petits groupes. On peut jouer très simplement en donnant à tous et à toutes les mêmes capacités et en les faisant évoluer en groupes informels, la règle n'est pas prévue pour simuler de grosses batailles rangées...

...mais on peut préférer former les troupes régulières en ordre serré, ou les déployer en ordre dispersé, quand elles sont historiquement entraînées à cela, avec des différences entre les unités (voltigeurs, grenadiers, etc.) pour davantage de variété et de réalisme. Chaque figurine est toujours une seule personne mais les escouades manœuvrent et combattent collectivement pour un meilleur effet tactique et visuel.

Pour de très simples escarmouches, les tirs au fusil (à âme lisse, silex) suivent tous le même tableau de la fiche générique pour cette époque :

TIR AU FUSIL à âme lisse, silex			0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
<b>fusil</b> (à âme lisse, à silex)	tire à pied, immobile	rechargé en un tour de jeu immobile	5 - 6	6	7 (double 6 naturel) et encore -1 sur cuirasse

### DIFFÉRENCES OPTIONNELLES

On peut différencier des personnages et des unités selon l'entraînement et les habitudes de combat.

- Les personnages classe 2 (civils, nouvelles recrues, soldats très démotivés, etc.) ont un malus -1 au dé de tir (page 17 de la règle générique 2020) donc touchent un adversaire à découvert sur 6 au dé jusqu'à 20 cm, sur 7 (double 6) de 20 à 40 cm, sur 8 (triple 6) de 40 à 60 cm.
- Beaucoup de soldats réguliers (sauf l'élite) ne savent tirer qu'en ordre serré, en salve au commandement d'un gradé contre des groupes ; dans d'autres conditions ils sont moins efficaces et perdent l'avantage de la "règle des plusieurs 6" (donc ils ne peuvent pas obtenir 7 ou 8). Voir pages suivantes.
- Certains militaires (cavaliers, artilleurs montés, etc.) sont armés d'un mousqueton de plus faible portée. Voir la fiche générique pour cette époque.
- Quelques rares personnages, ou unités, ont la capacité de "tireur d'élite".
- Les guerriers autochtones du nord-est de l'Amérique (y compris guerre de 1812) ont toujours -1 au dé pour tirer avec une arme à feu, mais peuvent tirer en mouvement (même au fusil) sans malus de mouvement. Ils ont par ailleurs des avantages de déplacement en terrains difficiles, et d'embuscade, etc.

### MOUVEMENT ET MANŒUVRE EN ORDRE SERRÉ (OS)

Le mouvement en OS n'est possible qu'en **terrain facile** et dégagé. Les soldats en OS qui ont cet entraînement d'infanterie régulière peuvent avancer de **16 cm en colonne par deux** (colonne de marche). En colonne plus large ou en ligne le mouvement est limité à **12 cm** (et pour arriver au contact de l'ennemi dans un tour de jeu qui va finir en mêlée on peut ajouter 1D6 cm). Le mouvement de côté (au-delà de 45° du front) ou à reculons est limité à **8 cm**.

Les soldats **classe 2** (milice, recrues, garde nationale...) en OS à pied peuvent pivoter d'**1/4 ou 1/2 tour sur place, une seule fois** dans le tour de jeu ; cela les empêche de tirer, de recharger, de se déplacer. Les **classe 3** et plus peuvent pivoter **une seule fois** par tour de jeu **avant** ou **après** leur mouvement (pas au milieu d'un mouvement) ; ou pivoter et tirer, ou tirer et pivoter, ou pivoter et recharger ou l'inverse, sans se déplacer. On ne peut pas pivoter si un membre de l'unité est au contact d'un ennemi, les personnages contactés par l'ennemi peuvent spontanément lui faire face mais ne sont alors plus dans l'OS.

**Tableau optionnel** de capacités de tir par unité d'infanterie. Chaque colonne propose une situation, c'est plus ou moins difficile suivant l'entraînement et la qualité de l'unité.

Si on utilise ces suggestions il vaut mieux que chaque joueur ou joueuse commande une troupe assez homogène (pas trop variée). Des fiches adaptées à chaque unité peuvent être proposées pour plus de facilité. On peut affiner encore plus des détails pour certaines unités ou nations.

Voir pages suivantes les explications des différentes mentions ; quelques précisions pour le combat en mêlée y sont aussi rappelées.

## Capacités de tir des unités d'infanterie

	<b>compétences ou faiblesses</b> <i>(voir effets dans les colonnes suivantes)</i>	<b>tir contre isolés ou contre tirailleurs</b> en étant soi-même en toute formation ou sans	<b>tir contre un groupe en suivant les ordres d'un gradé à portée de voix</b>		<b>tir contre un groupe</b> en étant soi-même en tirailleurs (en OD)	<b>comportement sans gradé à portée de voix (20 cm)</b>
			<b>sans être en OD ni salve</b> (ni abrités dans une construction)	<b>en salve, étant en OS</b> (ou abrités dans une construction)		
<b>grenadiers, élite</b> <i>(classe 4)</i>	<i>infanterie d'élite</i>	-1 à tous les tirs <i>(sauf si un seul tireur)</i>	tir normal	tir d'élite d'unité (+1 à un seul dé)	tir normal	<i>comme cas précédents (pas de salve bien sûr)</i>
<b>troupes de ligne</b> <i>(classe 3)</i>	<i>école de peloton seulement</i>	-1 à tous les tirs	désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>	tir normal	test moral & désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>	désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>
<b>voltigeurs d'élite</b> <i>(classe 4)</i>	<i>infanterie d'élite, tirailleurs, tir d'élite</i>	tir normal d'unité ou tir d'élite d'un seul tireur	tir normal	tir d'élite d'unité (+1 à un seul dé) ou tir d'élite d'un seul tireur	tir d'élite d'unité (+1 à un seul dé) ou tir d'élite d'un seul tireur	<i>comme cas précédents (pas de salve bien sûr)</i>
<b>chasseurs, voltigeurs</b> <i>(classe 3)</i>	<i>tirailleurs</i>	tir normal	désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>	tir normal	tir normal	tir normal
<b>recrues, garde nationale</b> <i>(classe 2)</i>	<i>classe 2, école de peloton seulement</i>	<i>classe 2 donc -1 à tous les tirs</i>	-1 à tous les tirs et désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>	-1 à tous les tirs	-1 à tous les tirs test moral & désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>	désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>
<b>guérillas, émeutiers</b> <i>(classe 2)</i>	<i>classe 2, aucun entraînement</i>		<i>classe 2 donc -1 à tous les tirs</i>	tir en salve impossible	formation impossible	désordre <i>(pas de règle des plusieurs 6)</i>

"OS" signifie que l'unité est formée en ordre serré. "OD" veut dire que l'unité est en ordre dispersé, on dit aussi "déployée en tirailleurs".

Par défaut, une unité qui n'est pas en OS ni en OD est naturellement en ordre lâche (OL). Le "désordre" ne désigne pas un manque de formation mais une faible cohésion.

Le "tir contre un groupe" ne fait pas de différence selon la formation du groupe (que le groupe soit en ordre lâche, y compris une foule ou des canonnières, ou en ordre serré).



## ÉCOLE DE PELOTON

L'école de peloton est l'entraînement de base de tous les fantassins : ils savent s'aligner en **ordre serré** pour **tirer en salve, au commandement**, contre des **groupes** ennemis.

Beaucoup de soldats ne savent pas bien combattre autrement, ni viser précisément ou sans recevoir l'ordre. Les soldats ou miliciens **classe 2** et les soldats **classe 3** (*sauf infanterie légère et voltigeurs*) sont en **désordre** s'ils doivent tirer à découvert sans avoir eu le temps de se former en ordre serré (*sauf dans une construction, redoute, ou derrière un muret solide car la protection du bâtiment les rassure*) ou aussi si un **gradé** (officier ou sous-officier) n'est pas à portée de voix.

Leur tir, dans toutes conditions, est peu précis contre des tirailleurs dispersés ou des cibles isolées (-1 à tous les dés).

## INFANTRIE D'ÉLITE, GRENADIERS, GARDE...

Les soldats d'infanterie d'élite **classe 4** (grenadiers, voltigeurs d'élite, etc.) qui tirent en salve étant **formés en ordre serré** et commandés par un **gradé** (*ou à l'abri dans une construction ou derrière un muret solide, à portée de voix d'un gradé*) **contre un groupe** ennemi ont un bonus **tir d'élite**. S'ils ne sont pas en ordre serré et/ou s'il n'y a pas de gradé présent, ils tirent normalement sans être en désordre comme des classe 3. Mais les grenadiers sont moins efficaces que les voltigeurs pour tirer sur des tirailleurs ennemis ou des isolés (-1 à tous les dés *sauf si un seul de ces soldats tire*).

En **mêlée**, un **grenadier** (ou équivalent) qui obtient un résultat "touché" (ou "recul") en même temps qu'un ennemi de même classe non grenadier (tous deux à pied sans cuirasse) tue (ou fait reculer) cet adversaire.

*Un grenadier classe 4 surclasse donc un voltigeur d'élite classe 4.*

## INFANTRIE LÉGÈRE, VOLTIGEURS

L'infanterie légère (voltigeurs, chasseurs à pied...) est habituée à combattre en ordre dispersé (en tirailleurs) et aussi à affronter des tirailleurs ennemis, ça ne la pénalise pas contrairement à d'autres troupes.

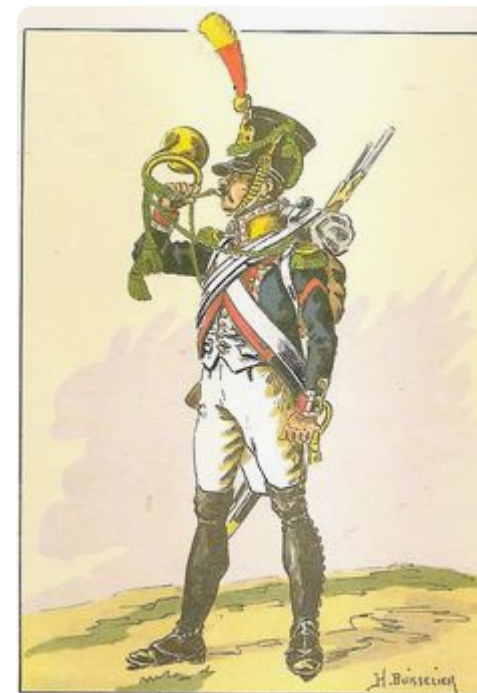
*À l'époque napoléonienne toute l'infanterie régulière est plus ou moins entraînée à se déployer en tirailleurs, mais seuls l'infanterie légère et les voltigeurs en ont les avantages pour tirer, les autres sont moins à l'aise.*

## TIR D'ÉLITE (mentionné page 37 de la règle générique 2020)

La compétence **tir d'élite** peut être utilisée **une seule fois par tour de jeu** par chaque joueur ou joueuse ; pour un seul tireur, ou pour toute une unité, en ayant la capacité. Si c'est un seul tireur il a le choix entre choisir sa cible dans un groupe, ou avoir +1 au dé, pour ce tir. Si c'est une unité cela donne +1 à un seul des dés du tir de l'unité, qui vient si possible améliorer le résultat total après les avoir lancés.

## TIR CONTRE DES TIRAILLEURS DÉPLOYÉS ou contre des personnages isolés

Les soldats ou miliciens de toute classe, sauf d'infanterie légère, qui tirent sur des **ennemis isolés** ou sur des **tirailleurs déployés** ont toujours -1 au tir (*ça n'aggrave pas le malus de tir des personnages classe 2*).





## ÉCRAN DE TIRAILLEURS DÉPLOYÉS devant une UNITÉ EN ORDRE SERRÉ

Le rôle des tirailleurs est souvent de se déployer en avant d'unités amies ; ils subissent moins de pertes au tir qu'un groupe ou une unité en masse. Mais si un groupe ou unité derrière des tirailleurs déployés en OD aurait eu davantage de pertes au tir que les tirailleurs si ceux-ci n'étaient pas là (*par exemple si les deux sont assez proches à même portée de l'ennemi*) le groupe ou unité massé peut subir la différence entre ces résultats.

*Exemple : une unité ennemie classe 3 en OS tire et obtient trois 6 (ça fait donc 6, 7, 8) contre des tirailleurs déployés devant une unité massée, à moyenne portée des deux. Le 7 et le 8 touchent des tirailleurs, le 6 les rate ...et touche l'unité massée derrière. Quelques tirailleurs placés trop près sont donc peu utiles.*



*Ci-dessus : combat acharné entre soldats français et civils espagnols au siège de Saragosse en 1809 (détail d'un tableau de Lejeune).*

## CHOUANS, VENDÉENS, GUÉRILLA ESPAGNOLE, ÉMEUTIERS...

Les civils armés, guérillas, émeutiers, classe 2 ont toujours **-1 au tir** (à tous les dés, ce malus n'augmente pas quand ils tirent sur des isolés ou tirailleurs).

Ces personnages ont aussi **-1 au dé pour frapper en mêlée** (*malus pour classe 2 et/ou pour arme improvisée*) ...sauf **au premier tour de mêlée** si ces Chouans, Vendéens, ou civils espagnols, etc. ont avancé jusqu'au contact sous les ordres d'un de leurs nobles importants ou d'un de leurs prêtres très motivé (à portée de voix, 20 cm).

Quelques chefs de ces combattants peuvent déjà être bien habitués aux combats, ou être d'anciens militaires, de meilleure classe que les autres.

## RECRUES

Les recrues et les soldats peu entraînés, ou complètement épuisés (*retraite de Russie...*) et démoralisés, classe 2, ont toujours **-1 au tir** (à tous les dés ; ce malus n'augmente pas quand ils tirent sur des isolés ou tirailleurs) et ont aussi **-1 pour frapper en mêlée**.

<i>Le même tableau, avec malus -1 déjà intégré pour ne pas avoir à le recalculer ! ;)</i>			0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
<b>fusil</b> (à âme lisse, à silex) <b>(tireurs classe 2)</b>	<i>tire à pied, immobile</i>	<i>rechargé en un tour de jeu immobile</i>	<b>6</b>	<b>7 (double 6 naturel)</b>	<b>8 (triple 6 naturel)</b> et encore -1 sur cuirasse

## TEST MORAL DES SOLDATS PEU HABITUÉS À COMBATTRE EN ORDRE DISPERSÉ

Les soldats de ligne autres que les voltigeurs et l'infanterie légère sont aussi entraînés à se déployer en tirailleurs mais y sont moins à l'aise. Quand ils sont en OD ils sont en même temps en "désordre" ; et la première fois qu'ils subissent un tir qui leur cause au moins une perte ils font un test moral : *Résultat plus petit que leur classe (ou que leur moral si leur moral est différent de leur classe) : réussi ; résultat égal à leur classe (moral) : réussi si un supérieur à portée de voix a réussi ou n'est pas affecté, sinon c'est raté ; plus grand que leur classe (moral) : c'est raté, ils reculent le plus loin possible de tout ennemi au tour suivant, et si possible se cachent derrière une unité amie. Modificateur : musicien avec l'unité, +1 au moral.*

## OFFICIERS, SOUS-OFFICIERS, PERSONNAGES PARTICULIERS

Certains gradés, et des personnages particuliers d'aventuriers civils, sont parfois munis d'une arme de meilleure qualité (*par exemple la carabine de Versailles pour des officiers français en Espagne*) ou peuvent être de bons tireurs individuels. La meilleure qualité de leur arme et/ou de leur précision est prise en compte s'ils tirent individuellement, pas s'ils se joignent à un tir en salve auquel cas ils comptent comme les autres.

## AUTRES ARMES

Les soldats appartenant à d'autres armes (artillerie, génie, cavalerie démontée...) ont normalement un entraînement basique au combat d'infanterie. On peut admettre que ceux de classe 3 ou 4 s'y comportent comme des fantassins de ligne classe 3 ; ceux de classe 2 comme des classe 2. Par ailleurs, certains d'entre eux (cavaliers, artilleurs à cheval...) n'ont pas de fusil, mais un mousqueton dont la portée est moindre.

## AUTRES PRÉCISIONS ou rappels de règles

**Désordre :** La plupart des troupes sont en **désordre** si elles ne sont pas à portée de voix d'un gradé au début du tour de jeu. Le désordre fait perdre les avantages des plusieurs 6 (on ne peut pas faire 7 ou 8...) mais une unité en ordre serré peut rester serrée en OS quand elle passe en désordre, si elle reste immobile.

**Gradés :** Les **gradés** sont les officiers ou sous-officiers prévus dans la liste de troupe ou le scénario (il ne suffit pas qu'une figurine ait des galons pour représenter un gradé, le personnage doit avoir été déclaré comme tel). Ils ne peuvent agir comme gradés que s'ils sont logiquement capables de commander les soldats concernés.

**Isolés :** Un ou deux piétons à plus de deux longueurs de socles (4 cm) d'autres personnages, ou un seul cavalier à plus d'une longueur de socle (5 cm) d'autres personnages, ou un cavalier ainsi accompagné d'un seul piéton, sont "isolés". Davantage de personnages (deux cavaliers, ou trois piétons, ou davantage) sont un "groupe". Les soldats des unités légères déployées en tirailleurs gardent au minimum ces mêmes espacements, les tirailleurs évoluent normalement par deux.

## TIRAILLEURS EN OD CONTRE INFANTRIE EN OS

Les tirailleurs déployés doivent refuser le contact contre l'infanterie ennemie en ordre serré, ou font un test moral au début du tour de jeu où ça va arriver :

*Résultat plus petit que leur classe (ou moral) : ils se regroupent en ordre lâche pour la mêlée ; égal à leur classe (ou moral) : pareil si un supérieur à portée de voix a réussi ou n'est pas affecté ; plus grand : recule le plus loin possible au tour suivant, si possible derrière des troupes amies. Modif. pour musicien avec l'unité, +1 au moral.*

## NOUVEAU et optionnel : LONGUEUR D'ARME EN MÊLÉE, À PIED (en cours de test)

La différence de longueur d'arme en mêlée à pied (qui permet de "frapper avant", par exemple un sabre contre une baïonnette) n'est prise en compte qu'au premier tour de mêlée, elle est ensuite ignorée tant que les adversaires sont en contact (si tous sont à pied).



Ci-dessus : petites escouades combattant chacune à sa manière, gendarmes républicains et soldats de ligne royalistes en ordre serré, voltigeurs réguliers en ordre dispersé, Chouans en ordre lâche...