



Jeu de batailles rangées pour figurines Napoléoniennes

par Vladimir Porlalissiv

Qu'auriez-vous fait à la place de Napoléon à Waterloo ? Auriez-vous eu la ténacité d'un Wellington, la fougue d'un Ney, ou l'opiniâtreté d'un Blücher ?... Avec *APERRO*, refaites l'Histoire à l'heure des chips et du rosé !...

APERRO est un système prévu pour deux joueurs, inspiré des jeux de cartes en vue de résoudre des parties rapides (moins de 2h) et amusantes, sur une surface de jeu réduite. « Simple mais pas simpliste », il s'adresse aux passionnés de jeux d'Histoire désireux de se distraire sans prises de tête.

Le concept

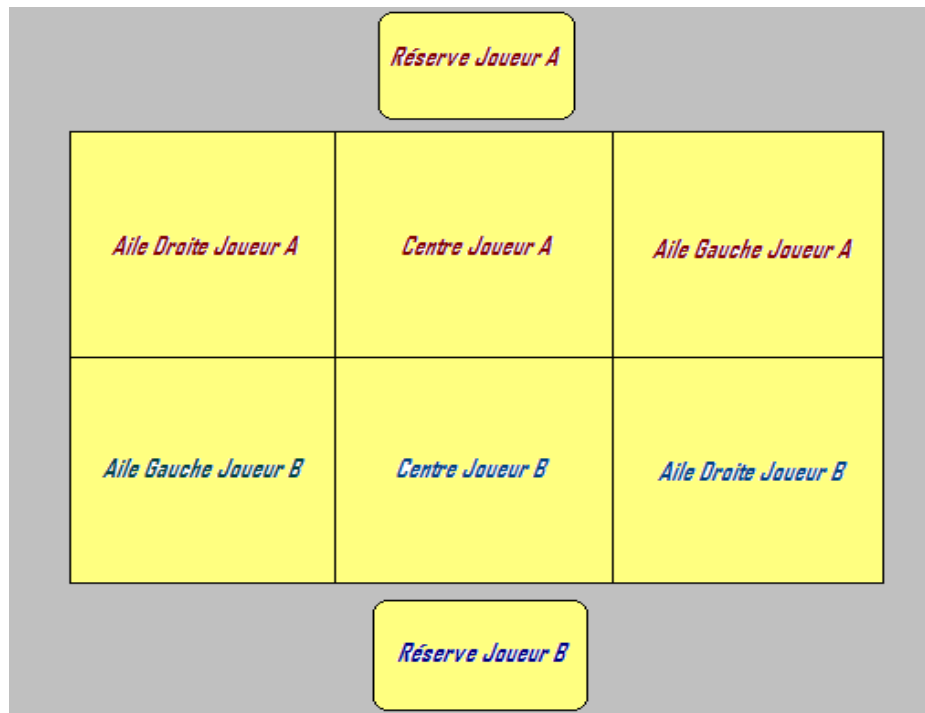
Chaque joueur incarne un chef d'armée au temps des guerres napoléoniennes. Son seul but : anéantir l'armée adverse, rester maître du terrain et trouver la gloire - ou la mort - au champ d'honneur !...

Le matériel

Il faut des dés à 6 faces (notés d6) et à huit faces (notés d8), des jetons, des éléments de décor symboliques pour représenter le champs de bataille, et, bien sûr, deux armées de figurines en 15ou 20mm.

Mise en place du jeu

La surface de jeu est divisée en six **secteurs** virtuels. Chaque joueur visualise donc devant lui un flanc droit, un flanc gauche et un centre, faisant respectivement face aux trois secteurs adverses opposés. Les joueurs doivent en outre disposer chacun d'un plateau, symbolisant leur zone de **réserve**.



Le recrutement

Chaque joueur compose une armée totalisant un « coût » d'environ **200 points** en termes de budget, suivant un barème développé en annexe. Une armée est constituée de un à quatre *généraux*, et d'une douzaine d'*unités d'infanterie*, de *cavalerie* et d'*artillerie*, chacune composée de un à quatre *éléments* (voir plus bas, *notion d'élément*).

Les différents types de troupes :

- Polyvalente et « bon marché » en termes de recrutement, l'**infanterie** est la reine des batailles et constitue l'ossature d'une armée.
- La **cavalerie de bataille** (dragons, cuirassiers, carabiniers, etc.) est l'arme de choc par excellence, mais elle peut difficilement tenir seule le terrain conquis, sans le soutien d'infanterie ou d'artillerie.
- Moins puissante, la **cavalerie légère** (hussards, chasseurs à cheval, etc.) bénéficie en revanche d'une mobilité accrue. Comme la cavalerie de bataille, elle n'est toutefois efficace qu'en terrain dégagé, et peu apte à défendre seule un secteur.
- L'**artillerie** peut être meurtrière à distance (boulets pleins, obus) et plus encore à courte portée (mitraille), mais son manque de mobilité l'handicape, tout particulièrement en terrain accidenté, et la vulnérabilise quand elle ne bénéficie pas du soutien d'infanterie ou de cavalerie.

Notion d'élément

Un *élément* symbolise entre 500 et 2000 combattants selon le scénario.

Il peut s'agir d'une simple figurine individuelle, même non peinte, ou bien d'une plaquette regroupant plusieurs sujets décorés et soclés ensemble, pour les joueurs qui, par exemple, souhaitent utiliser une collection prévue pour les jeux d'Histoire (ou pour les passionnés qu'un tel ouvrage ne décourage pas), la seule contrainte pour le bon déroulement du jeu étant une convention de simulation commune aux deux camps.

La couleur (ou la décoration) des éléments doit permettre d'en identifier la nationalité au premier coup d'œil.

Valeur de Combat et Efficacité

La **Valeur de Combat** (VC) d'une unité correspond au **nombre d'éléments** qui la composent, et son **Efficacité** (Ef.) varie de **1** à **4** selon les circonstances (voir tableau récapitulatif en annexe).

Ci-contre : une unité de cuirassiers de VC 4

Ci-dessous : une unité d'artillerie de VC 3



Le commandement



Les **généraux** sont caractérisés par leur **professionnalisme** et leur **charisme**. Sont prises en compte : leur capacité à rassembler les troupes à point nommé, leur aptitude à galvaniser les hommes lors d'un assaut ou d'une contre-attaque, et leur compétence dans l'organisation ou la consolidation d'une position défensive.

- La **Capacité de Rassemblement** (CR) d'un général s'échelonne de **0 à + 2**, et correspond au nombre d'unités supplémentaires que sa présence dans un secteur permet de regrouper au-delà du nombre autorisé (voir plus loin, *limites de regroupement*).
- Son **Leadership en Attaque** (LSA) et son **Leadership en Défense** (LSD) s'échelonnent de **0 à + 3**, et correspondent au **bénéfice moral** que sa présence confère dans l'une ou l'autre des situations.

Placement

S'ils n'ont pas opté pour un scénario préétabli tel que celui proposé en annexe, les joueurs disposent le décor (arbres, collines, bâtiments) au gré de leur inspiration, ou en fonction du mode de placement aléatoire également développé en annexe ; l'attribution d'un côté ou de l'autre est déterminée par tirage au sort.

Chaque joueur « démobilise » ensuite autant d'unités que nécessaire, afin de réajuster son budget en fonction du coût total des éléments de terrain situés dans son camp. Par exemple, si son camp comporte une colline et une forêt, soit 20 points en termes de budget, l'armée du joueur ne pourra excéder 180 points.

Le joueur dont le budget alloué aux éléments de terrain est le plus faible se déploie alors en premier, en répartissant à son gré ses troupes dans ses trois secteurs et dans sa réserve ; il jouera toutefois en premier, une fois son adversaire à son tour déployé.

Dans le cas où les joueurs ont dépensé un budget équivalent en matière de terrain, ils font chacun secrètement un croquis explicite de leur dispositif, puis déploient simultanément leurs troupes en conformité dans leurs secteurs respectifs. Le joueur qui débute la partie est tiré au sort.

Les unités maintenues en réserve sont gardées si possible hors de vue de l'adversaire (dissimulées, par exemple, sous la table ou bien encore derrière un bouquin servant de paravent).

Limites de rassemblement

Chaque secteur peut contenir un maximum de **quatre unités** par camp. Les généraux ne sont pas pris en compte ; à contrario, leur présence permet d'excéder le nombre d'unités regroupées dans un secteur en fonction de leur CR. Par exemple, un général de CR + 1 pourra rassembler 5 de ses unités dans un secteur de rase campagne. En revanche, les éléments de terrain* contenus dans un secteur limitent sa capacité d'accueil, à raison d'une unité en moins par élément de terrain. Par exemple, un secteur avec une colline et un village ne pourra pas contenir plus de deux unités par camp (en l'absence de général).

Au maximum, deux éléments de terrain, de types distincts, peuvent être contenus par secteur.

Le nombre d'unités contenues dans la zone de réserve n'est quand à lui pas limité.

* : à l'exception des cours d'eau

La situation précise des unités dans un secteur est sans incidence sur le déroulement du jeu ; libre aux joueurs, donc, de mettre en scène les sujets à leur gré selon l'effet visuel voulu. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Prussien a investi un secteur contenant une redoute, avec une unité d'infanterie à trois éléments et une unité d'artillerie à deux éléments, soutenus par leur général (à droite, à cheval). On remarque, ici, que chaque élément est une plaquette regroupant plusieurs figurines, selon un des systèmes de représentation décrit plus haut.



Conditions de victoire

Un joueur est déclaré vainqueur lorsque deux des secteurs adverses sont entièrement conquis.

Un secteur est **à tout moment** considéré comme conquis par un joueur, s'il est vide de tout ennemi et occupé par au moins une de ses propres unités.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tours de rôle. Le joueur en phase effectue dans l'ordre les séquences suivantes :

- 1 – Moral
- 2 – Combats
- 3 – Mouvements

Son adversaire agit ensuite de même, et ainsi de suite.

Moral

Durant la séquence de Moral, le joueur teste ses unités qui ont reçu un ou plusieurs jetons de pertes durant la phase de combat du précédent tour adverse ; il tire **1d8** par jeton.

- Si le score obtenu est **inférieur ou égal** à la VC de l'unité, la sauvegarde est réussie et le jeton est retiré.
- Si le score obtenu est **supérieur** à sa VC, le jeton est retiré mais l'unité perd un élément, et donc un point de VC.

Quand sa VC tombe à zéro, l'unité est logiquement détruite et **éliminée**.

Lors des tests de moral, la VC d'une unité peut être modifiée par le leadership d'un général présent dans le secteur, ou du fait d'un élément de terrain, voire les deux. Toutefois, **dans tous les cas**, une correction maximale de **+ 3** s'applique.

Par exemple (photo ci-contre), une unité de milice (Valeur de Combat 2) défendant un secteur contenant un corps de ferme fortifié (+ 2 aux tests de moral) et soutenue par un général de LSD + 2, soit une modification totale de + 4, devra malgré tout obtenir 5 (2 + 3) ou moins pour passer son test avec succès.



Tests multiples

- Pour une unité d'infanterie ou de cavalerie qui a reçu plusieurs jetons de perte, le joueur effectue l'ensemble des tests simultanément, sur la même base, en jetant en poignée le nombre de dés requis.
- Pour l'artillerie, en revanche, les tests sont résolus les uns après les autres et les pertes éventuelles sont retirées et prises en compte au fur et à mesure ; un échec influe donc sur le test suivant.

Déroute

Pour chaque « 8 » obtenu lors d'un test de moral, l'unité risque de **dérouter**, en plus de perdre un élément. Le joueur effectue un test supplémentaire, sur la même base, mais cette fois avec **1d6** et sans appliquer aucun modificateur. En cas d'échec, l'unité bat en retraite et retourne dans sa réserve. De surcroît, elle ne pourra pas bouger durant la séquence de mouvement consécutive (tourner les éléments dos à l'ennemi jusqu'en fin de tour pour identifier visuellement le statut de l'unité).

Si elle subit deux déroutés dans une même séquence de moral, l'unité est automatiquement éliminée.

Combats

Seules combattent les unités du joueur en phase.

Les unités doivent être *engagées* pour combattre, c'est à dire être dans un secteur occupé également par l'adversaire, soit suite à un mouvement offensif effectué lors d'un tour précédent, soit parce que leur propre secteur est attaqué par l'adversaire.

Les unités peuvent combattre dans l'ordre au choix du joueur, mais tous les combats doivent être résolus dans un secteur avant de passer à un autre.

- Une unité est dite **en défense** quand elle occupe un des secteurs de son propre camp, ou un secteur adverse entièrement conquis.
- Une unité est dite **en attaque** quand elle tente de conquérir un secteur du camp adverse, ou de reconquérir un de ses propres secteurs.

Attention : exception faite de la **cavalerie légère**, les unités qui combattent ne peuvent pas bouger durant la séquence de mouvements consécutive.

Procédure de combat

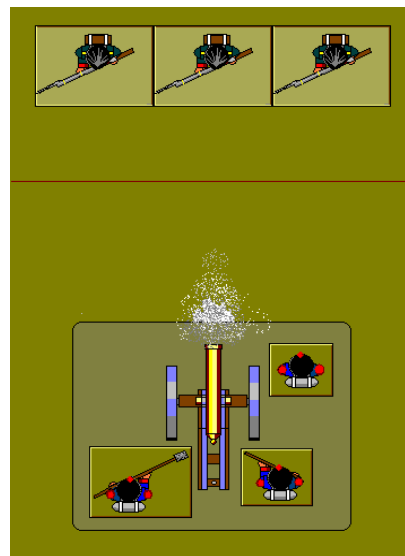
Pour chaque unité qui combat, tirer simplement **1d6** par point de VC. Par exemple, jeter 3d6 pour une unité composée de trois éléments. Pour chaque score obtenu **inférieur ou égal** à l'*Efficacité* (Ef.) de l'unité (voir tableau en annexe), un jeton de pertes est infligé à l'adversaire. Par exemple, une unité d'infanterie en défense (Ef. 3) doit obtenir des « 1 », des « 2 » ou des « 3 » pour « toucher ».

Répartition des pertes

Le joueur attaqué répartit selon son choix les marqueurs de pertes infligés dans le secteur concerné, mais équitablement : toutes ses unités présentes doivent donc avoir reçu un jeton avant qu'une d'entre elles puisse en recevoir un second, et ainsi de suite.

Bombardement

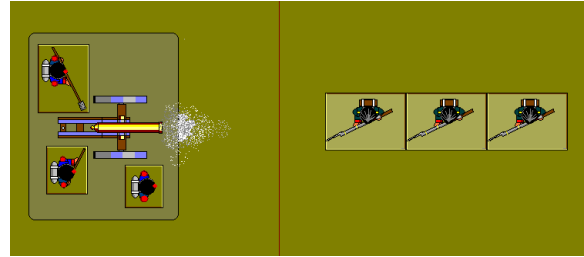
Les unités d'artillerie *non engagées* peuvent tirer à longue portée, c'est-à-dire depuis un de leurs propres secteurs vers le secteur adverse directement opposé, avec une efficacité de **Ef. 1**. Toutefois, le bombardement est impossible si le secteur visé contient des unités amies.



Tirs d'enfilade

Les unités occupant un secteur ni *engagé*, ni *fixé* par un adversaire non engagé occupant le secteur en vis-à-vis, peuvent effectuer un **tir d'enfilade** sur les unités ennemies occupant un secteur latéral adjacent. Quel que soit leur type, les unités combattent en enfilade à **Ef. 1** si elles occupent un de leurs propres secteurs, ou à **Ef. 2** dans un secteur du camp adverse.

Un joueur est déclaré vainqueur s'il peut prendre en enfilade un secteur ennemi vacant.



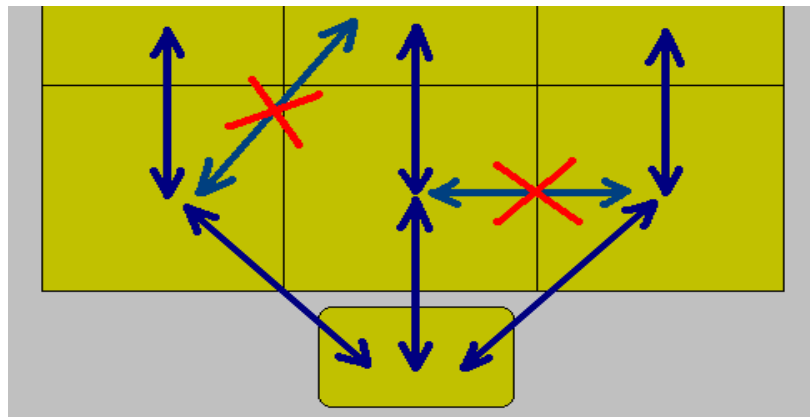
Mouvements

Seules peuvent bouger les unités qui n'ont ni combattu (sauf les unités de cavalerie légère), ni effectué de mouvement involontaire durant le tour de jeu en cours.

Les mouvements s'effectuent exclusivement :

- Depuis la zone de réserve du joueur vers un de ses trois propres secteurs, ou inversement,
- Depuis un des secteurs du joueur vers le secteur adverse directement opposé, ou inversement.

Les mouvements latéraux, en diagonale, ou vers la zone de réserve adverse sont **interdits**. Il est également interdit d'attaquer un secteur adverse depuis un secteur contenant des unités déjà *engagées*.



Les généraux et les unités de cavalerie légère peuvent effectuer trois mouvements par séquence ; la cavalerie de bataille deux mouvements ; toutes les autres unités ne peuvent effectuer qu'un seul mouvement par séquence.

Les mouvements s'effectuent dans l'ordre au choix du joueur : les règles de limites de regroupement ne s'appliquent pas en cours d'exécution, mais une fois tous les mouvements effectués.

Les limites de regroupement dues au terrain s'appliquent pour l'attaquant comme pour le défenseur ; par exemple, un secteur avec une colline pourra contenir un maximum de trois unités en défense, et pourra être engagé par un maximum de trois unités adverses, considérant toutefois qu'aucun général ne participe à l'action.

Désorganisation

Si un surnombre est occasionné suite à la défection d'un général, les unités présentes dans le secteur sont immédiatement soumises à un test de moral, sanctionné par une **déroute** en cas d'échec.

Le joueur teste ses unités concernées dans l'ordre de son choix, mais doit procéder autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que la limite de regroupement soit respectée.

Cas des généraux

Un seul général d'un même camp peut être présent par secteur, sauf dans la zone de réserve.

Rappel : le LSA et le LSD d'un général apportent un éventuel bonus à la VC de toute unité présente dans son secteur, **pour les tests de moral uniquement**.

Un général reçoit un marqueur de pertes pour chaque « 6 » obtenu par l'adversaire durant les combats dans son secteur. Pour chaque jeton reçu, tirer 1d6 en séquence de moral, **après** résolution des tests de moral des unités :

6 - le général est tué ou grièvement blessé, et donc éliminé,

5/1 – sans effet.

Attention : la mort d'un général qui employait sa CR soumet les unités du secteur à la règle de *désorganisation*...

Un général est immédiatement capturé et éliminé s'il se retrouve engagé seul dans un secteur occupé par l'ennemi durant un tour adverse.

Clôture du tour

Une fois son tour de jeu fini, le joueur retourne face à l'ennemi ses éventuelles unités ayant subi un repli involontaire durant ce tour suite à une déroute.

TABLEAU RECAPITULATIF, EFFICACITE/MOUVEMENT

	Ef. en attaque :	Ef. en défense :	Mouvement :
Infanterie	2	3	1
Cavalerie de bataille	4	1	2
Cavalerie légère	3	1	3
Artillerie	1	4	1
Généraux	-	-	3

Le terrain

- **Secteur boisé/marécageux** : la cavalerie et l'artillerie combattent à **Ef. 1** en attaque comme en défense.
- Secteur contenant une **colline** : les unités d'infanterie et d'artillerie bénéficient d'un point de VC supplémentaire pour les combats en *défense*, ainsi que pour les bombardements et les tirs d'enfilade, sauf si le secteur adverse visé contient également une colline.
- Secteur contenant un **site stratégique** : toutes les unités en *défense* bénéficient d'un modificateur **+1** à leur VC pour les **tests de moral**.
- Secteur contenant une **agglomération** d'importance stratégique : idem site stratégique, mais la cavalerie combat à **Ef. 1**.
- Secteur contenant un **bâtiment fortifié** ou une **redoute** : idem site stratégique, mais **+2** aux tests de moral. La cavalerie combat normalement.

Les cours d'eau

Une rivière sillonnant entre deux secteurs opposés limite le passage de l'un à l'autre à **une unité maximum** (généraux non compris) par tour de jeu, ou à **deux unités** en présence d'un pont, ou à **trois unités** si le cours d'eau est guéable en tous endroits.

En l'absence de pont, une rivière non guéable est **infranchissable** pour l'artillerie.

Note : la présence d'un général ne facilite en rien le franchissement d'une rivière.

Positionnement aléatoire du terrain

Tirer **2d6** de coloris distincts par secteur, et placer le terrain idoine selon les scores obtenus :

Premier dé :

6 – une redoute ou un bâtiment fortifié

5 – une agglomération ou un site stratégique

4 – un bois

3/1 – rien

Second dé :

6 ou 5 – une colline

4/1 – rien

Tirer ensuite 1d6 pour placer un cours d'eau entre deux secteurs opposés :

5 ou 6 - une rivière ; 4/1 - pas de rivière

Si rivière il y a, tirer 1d6 et traiter la rivière comme guéable sur un « 3 » ou plus.

Pour chaque segment de rivière non guéable, tirer 1d6 et placer un pont sur un « 3 » ou plus.

Budget

Infanterie : multiplier par 3 la VC de l'unité

Cavalerie : multiplier par 4 la VC de l'unité

Artillerie : multiplier par 5 la VC de l'unité

Général : additionner la CR x 5, plus le LSA x 5, plus le LSD x 5

Bois, colline : 10 points

Rivière* : 12 points par segment, ou 9 points si pont, ou 5 points si guéable.

Site stratégique : 15 points

Agglomération : 20 points

Redoute/bâtiment fortifié : 25 points

* : le coût des segments de rivière est comptabilisé seulement par le joueur dont le budget consacré aux autres éléments de terrain est le plus important.

Règles additives optionnelles, à utiliser au choix :

Marche forcée

Permet à une unité d'infanterie d'effectuer un mouvement supplémentaire, mais requiert ensuite un test similaire à un test de déroute (1d6 sans modificateurs) avec effet immédiat : en cas d'échec, l'unité perd un point de VC.

Ralliements

Permet à une unité située dans sa réserve de récupérer un point de VC (et donc un élément) perdu au combat, par tour de jeu entièrement consacré à *rallier*. Le joueur doit réussir un test de moral dans la séquence de jeu correspondante, la VC de l'unité pouvant être éventuellement modifiée par la CR du meilleur général présent dans la zone. En cas d'échec, l'unité a simplement perdu un tour pour rien. Une unité ne peut pas rallier si elle se replie ou déroute dans le même tour.

Autres catégories d'artillerie

- L'artillerie *à cheval* peut effectuer deux mouvements par tour de jeu, mais combat à Ef. 3 en défense.
- L'artillerie *de position* ne bouge pas, mais peut bombarder à Ef. 2.

Doctrines d'infanterie

D'un commun accord, les joueurs peuvent opter pour l'**ordre mince** ou pour l'**ordre profond**, ce choix devant être justifié et déclaré en début de partie, et ne pouvant être changé en cours de jeu.

- En ordre mince, les éléments d'une unité d'infanterie sont placés côte à côte pour rappel visuel, et combattent à Ef. 2 en *attaque* et à Ef. 3 en *défense*, conformément à la règle de base.
- En ordre profond, les éléments d'une unité d'infanterie sont placés les uns derrière les autres, et combattent à Ef. 3 en *attaque* et à Ef. 2 en *défense*.

Infanterie légère

L'infanterie désignée comme telle combat à **Ef. 2**, quelles que soient les circonstances et indépendamment de la doctrine choisie par le joueur. En contrepartie, elle peut bouger **après** avoir combattu, à l'instar de la cavalerie du même type.

Formation en carrés

Pour parer à une menace de cavalerie, le joueur peut adopter une formation en carrés pour une ou plusieurs de ses unités d'infanterie. Les unités en carrés sont identifiées par un marqueur (un jeton carré, par exemple), ou bien en disposant les éléments de manière significative.

Les unités en carrés bénéficient d'un + 2 pour les tests de moral consécutifs aux pertes occasionnées par la cavalerie, et ne reculent pas si un « 8 » est obtenu. En contrepartie, elles ne peuvent pas bouger, combattent à Ef. 2, et subissent un - 1 pour les tests consécutifs aux pertes infligées par l'artillerie. Cette règle impose donc l'emploi d'un code de couleurs pour les jetons de pertes : par exemple, jaune pour une perte occasionnée par de la cavalerie, rouge pour l'artillerie et bleu pour l'infanterie.

Passer en carrés (ou reprendre sa formation initiale) est considéré comme un mouvement ; une unité ne peut donc pas combattre puis passer en carrés, ou bouger puis passer en carrés dans le même tour de jeu. Une unité *engagée* qui tente de passer en carrés ou de reprendre sa formation initiale est soumise à un test de moral immédiat similaire à un test de déroute (1d6 sans modificateurs) ; en cas d'échec, la manœuvre échoue : l'unité a donc perdu un tour de combat pour rien et doit conserver sa formation.

Suggestions de caractéristiques nationales (à compléter selon scénarios)

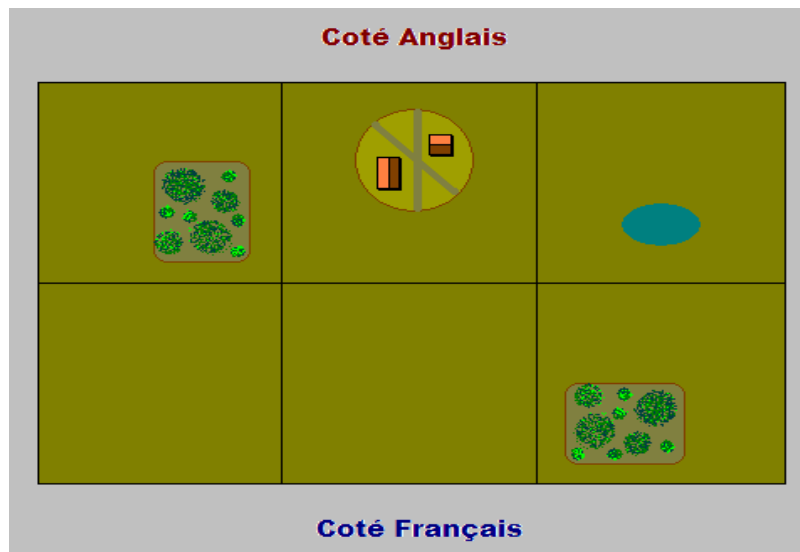
Angleterre : du fait de leur redoutable puissance de feu, les unités d'infanterie britanniques **régulières** bénéficient d'un point de VC supplémentaire pour la résolution des combats en *défense*. Les unités de cavalerie, quant à elles, sont « *over confident* » : en situation d'attaque, elles bénéficient d'un + 1 aux tests de moral et ne se replient pas en cas de déroute, mais perdent à la place un élément supplémentaire.

France : le joueur peut adopter l'**ordre mixte**, en mélangeant dans une même armée des unités d'infanterie en ordre mince et en ordre profond. De plus, une unité d'infanterie française peut passer de l'ordre mince à l'ordre profond, ou vice-versa, si elle n'est pas *engagée* et si le joueur consacre un tour de jeu pour effectuer le changement de formation.

Passage d'ordres

Pour éviter l'effet « général en hélicoptère », le joueur doit, excepté au premier tour, tester pour mettre en mouvement une unité immobile au tour précédent, ou pour replier une unité engagée. Il doit obtenir **3 ou moins** sur 1d6, en retranchant 1 au score obtenu par tentative renouvelée, et/ou si un général occupe le secteur de l'unité au début du tour ou s'effectue le test.

Exemple de scénario : « Quatre-Bras, 1815 »



Joueur français :

Ney (+1/+2/+2*)	25
Kellermann (+1/+2/+1*)	20
6 unités d'infanterie (VC 3)	54
1 unité de cuirassiers (VC 4)	16
2 unités de cavalerie légère (VC 3)	24
1 unité de cavalerie légère (VC 4)	16
1 unité d'artillerie (VC 3)	15
1 unité d'artillerie (VC 4)	20
1 bois	10
Total :	200

Joueur Anglais :

Wellington (+2/+2/+3*)	35
Picton (+1/+2/+1*)	20
Brunswick (0/+1/+1*)	10
4 unités d'infanterie (VC 2)	24
2 unités de cavalerie légère (VC 2)	16
4 unités d'infanterie (VC 3)	36
1 unité d'infanterie (VC 4)	12
2 unités d'artillerie (VC 2)	20
1 bois	10
1 site stratégique	15
1 étang**	-
Total :	198

Le joueur anglais se place et joue en premier.

Règle spéciale : les unités de la Garde (cavalerie légère française VC 4 et infanterie anglaise VC 4) sont gardées hors jeu, et intègrent leurs réserves respectives en cours de partie si le joueur réussit un test clôturant son tour de jeu : le joueur français doit tirer un « 1 », tandis que le joueur anglais doit obtenir un « 1 » au premier tour, un « 1 » ou un « 2 » au deuxième, etc.

* : CR/LSA/LSD

** : aucun bénéfice ; limite la contenance du secteur à trois unités.



Remerciements aux testeurs : Stef, Hervé, Alain, Jean Luc et Jef.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>