

Belle Epoque



Jeu apéritif pour Gentlemen

par Pierre Laporte

PRESENTATION

Belle Époque est un ensemble de règles destiné à rejouer les batailles célèbres de la 2ème moitié du 19ème au début du 20ème siècle, modélisées afin de permettre la résolution de parties en moins de 3h. Le système est prévu pour jouer en « grand format », sur une surface en hexagones larges tels que ceux proposés par la marque Kallistra et avec des figurines en 10 ou en 15mm, aussi bien qu'en version « minimaliste », avec un plateau de jeu de type « Battle Cry » ou « Mémoire 44 » et une poignée de figurines plastique au 1/72ème.

De nombreux scénarios et règles additives sont proposés afin d'apporter du « chrome » aux différents théâtres d'opérations, de la Crimée au Transvaal en passant par la Lorraine...

MATERIEL

Des jetons de couleur, des d6 conventionnels et une surface de jeu avec hexagones.

Des d4 et des d8 peuvent être requis pour certains scénarios.

CONVENTIONS DE SIMULATION

Une **UD** (distance entre deux centres d'hexagones) équivaut à 1km.

Un **élément** correspond à une plaquette avec plusieurs sujets soclés ensemble, voire même à une figurine individuelle, selon le choix de simulation retenu.

Chaque **unité** regroupe un ensemble d'éléments pouvant représenter une formation tribale, un régiment, une brigade ou même une division selon le scénario.

RECRUTEMENT

Chaque secteur ne peut contenir qu'une seule unité à la fois.

Nombre maximum d'éléments par unité :

- cavalerie/infanterie montée : 3
- infanterie : 4
- formation tribale : 6

DOCTRINE

En termes de jeu, l'infanterie est considérée soit en ordre serré, soit en ordre dispersé. Cela doit être spécifié pour chaque unité avant le début du jeu et ne peut pas être changé en cours de partie. Par défaut, les formations tribales et la cavalerie sont considérés en ordre serré.

TOUR DE JEU

1) les joueurs tirent simultanément leurs Points de Commandement

2) les joueurs activent leurs unités l'une après l'autre, l'initiative changeant de camp aléatoirement (voir plus loin, *activation*).

POINTS DE COMMANDEMENT

Tirer **1 dé pour 8 éléments**, en arrondissant au multiple de 8 inférieur*. Utiliser des d4 si le commandement est défini comme *médiocre* pour le scénario, des d6 s'il est moyen/normal, ou des d8 s'il est *supérieur*. Le total obtenu détermine le nombre de **Points de Commandement** (CPs), disponibles pour le tour de jeu en cours seulement (on peut garder par exemple 1d20 posé à portée de main, en guise de compteur pour indiquer en cours de jeu son nombre de CPs restant).

* : *aucun CP n'est collecté si les effectifs du joueur tombent à moins de 8 éléments*

ACTIVATION

Chaque joueur choisit une couleur avant le début du jeu. Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur met dans un bol autant de jetons de sa couleur qu'il y a d'unités de son propre camp déployées sur la table de jeu. Les jetons sont mélangés puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité du camp correspondant (il suffit de placer au fur et à mesure les jetons auprès de leurs unités pour se rappeler qu'elles ont été activées).

Le tour de jeu prend fin quand le bol est vide. Si une unité est éliminée avant d'avoir été activée, un jeton de la couleur correspondante est ôté du bol et défaussé.

TESTS DE REACTIVITE

Lorsqu'elle est activée, le joueur doit tester une unité pour lui faire effectuer un **tir**, un **assaut** ou une **marche forcée**.

Le Niveau de Réactivité est défini en fonction de la qualité de l'unité, et selon sa doctrine :

Valeur/Doctrine :	Ordre dispersé	Ordre serré
Médiocre (milice)	1	2
Normal (réguliers)	2	3
Supérieur (élite)	3	4

Au **Niveau de Réactivité (NR)** basique, le joueur ajoute autant de CPs disponibles qu'il souhaite en dépenser, puis il tire **1d6** ; si le score obtenu est **inférieur ou égal** au NR modifié, l'unité est activée avec succès. Par exemple, il faut dépenser 4 CPs pour activer à coup sûr une unité de NR 2.

En cas d'insuccès, l'unité peut simplement effectuer un **mouvement basique**.

MOUVEMENTS

Une unité activée doit d'abord avoir complété son éventuel mouvement avant de tirer ou de combattre.

Distances de mouvements :

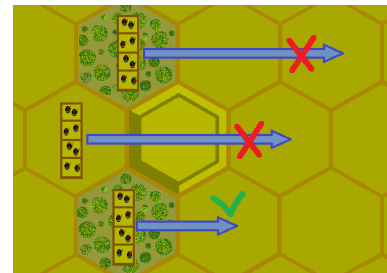
Type de troupe	Mouvement basique	Marche forcée (tir impossible)
Infanterie régulière	1 UD	2 UD
Guerriers indigènes	1 UD	3 UD
Cavalerie	1 UD	4 UD
Infanterie montée	1 UD	3 UD

Les secteurs peuvent être en terrain clair, ou constituer un couvert. Les unités doivent s'arrêter en entrant dans un terrain défini comme « difficile », sur une colline, ou dans un secteur adjacent à un secteur contenant des troupes ennemies (Zone de Contrôle) ; le mouvement est impossible d'une ZdC ennemie vers une autre ZdC ennemie.

Une unité ne peut pas tirer ni initier un assaut durant le même tour si elle entre en terrain défini comme « difficile » (marécages, végétation dense, etc).

À l'exception d'unités spéciales, le mouvement de marche forcée est impossible en quittant un terrain « difficile ».

Enfin, selon le scénario, certains secteurs définis comme « très difficiles » peuvent requérir la réussite au test de réactivité pour être quittés, voire être totalement impraticables.



INTERPÉNÉTRATION

Une unité activée avec succès peut traverser un secteur contenant des troupes amies si son mouvement commence dans un secteur adjacent à l'unité intervenante.

TYPES DE TROUPE

Unité de type "A" : infanterie équipée de fusils à magasins et soutenue par de l'artillerie à tir rapide et des mitrailleuses.

Unité de type "B" : infanterie équipée de fusils à magasins et soutenue par de l'artillerie à chargement par la culasse et des mitrailleuses.

Unité de type "C" : infanterie équipée de fusils à chargement par la culasse et soutenue par des mitrailleuses de première génération et de l'artillerie à chargement par la bouche.

Unité de type "D" : infanterie équipée de fusils à chargement par la culasse et soutenue par de l'artillerie à chargement par la culasse.

Unité de type "E" : infanterie équipée de fusils à chargement par la bouche et soutenue par de l'artillerie à chargement par la bouche.

Unité de type "F" : infanterie équipée de fusils à âmes lisses et soutenue par de l'artillerie à chargement par la bouche, ou cavalerie soutenue par de l'artillerie à cheval.

Unité de type « G » : infanterie avec puissance de feu limitée, ou cavalerie non soutenue.

TIRS

Type de troupe/portée	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Unité de type "A"	5 (3*)	4 (2)	3 (1)	2
Unité de type "B"	5 (3)	4 (1)	2	1
Unité de type "C"	4 (2)	3	1	-
Unité de type "D"	3 (1)	2	2	1
Unité de type "E"	3	2	1	-
Unité de type "F"	2	1	1	-
Unité de type "G"	1	-	-	-

* entre parenthèses : score pour toucher si l'unité est en mouvement basique

Procédure : tirer **1d6 par élément** ; chaque résultat inférieur ou égal au score pour toucher inflige directement une perte à l'unité ciblée (il n'y a pas de test « To Kill »). Une unité exécutant un mouvement basique peut tirer seulement si un score pour toucher est indiqué entre parenthèses.

- Si la cible est désignée comme "*flagrante*", le score pour toucher est augmenté d'un cran (mais un score de "6" reste toujours un échec),
- Si l'unité tirant surplombe sa cible, elle bénéficie d'un dé supplémentaire.

Si la cible est une unité en ordre dispersé en terrain clair, ou une unité d'infanterie en ordre serré à couvert, un score de 1 est un échec. Si la cible est une unité en ordre dispersé à couvert ou n'importe quel type d'unité d'infanterie occupant des fortifications, un 1 ou un 2 est un échec.

Exemple : à moyenne portée (2 UD), une unité de type "B" immobile doit obtenir des « 3 » ou des « 4 » pour toucher une cible retranchée.

La Ligne de Tir (LdT) est tracée entre le point central du secteur de l'unité ciblée et celui de l'unité tirant ; le tir est impossible si la LdT traverse un secteur contenant des troupes ou un terrain bloquant la visibilité, sauf si l'unité tirant surplombe sa cible **et** l'obstacle intervenant.

VISIBILITÉ

La Ligne de Vue (LdV) de base est de **4 UD** maximum ; on retranche 1 UD si :

- ✓ L'unité ciblée n'a ni bougé ni tiré depuis le début du jeu, ou si l'unité ciblée n'a pas bougé depuis le début du jeu **et** est équipée de fusils à poudre sans fumée,
- ✓ L'unité ciblée est à couvert,
- ✓ L'unité ciblée est de l'infanterie en formation dispersée.

Par exemple, une unité en ordre dispersé et en embuscade à couvert ne sera vue qu'à 1 UD.

Aucun modificateur ne peut s'appliquer si la cible est désignée comme "*flagrante*".

ASSAULTS

Si elle est activée et ne tire pas, une unité peut assaillir une unité ennemie occupant un secteur adjacent, même à l'issue d'une *marche forcée*.

Procédure : chaque camp tire **1d6 par élément** et fait la somme des résultats obtenus inférieurs ou égaux au **Score d'Assaut** (SA) de son unité. Les joueurs comparent ensuite leurs totaux respectifs ; le vainqueur est le joueur qui obtient le plus haut score, et son adversaire subit un nombre de pertes correspondant à la différence entre les deux totaux.

En cas d'égalité, les deux camps perdent chacun un élément.

Scores d'Assaut :

Milice, ou Réguliers en ordre dispersé : 1/2
Réguliers en ordre serré : 1/2/3
Troupes de Choc : 1/2/3/4

Si une unité recule, esquive ou est éliminée suite à un assaut, l'unité gagnante peut prendre la position. Une unité classifiée comme "*impétueuse*" **doit** prendre une position abandonnée.

Exemple d'assaut : une unité de guerriers Zoulous à 4 éléments assaille une unité régulière britannique à 3 éléments. Le joueur en défense tire 4, 2 et 3 ; comme ses soldats sont des réguliers en ordre serré, le 4 est un échec et le joueur totalise un score de 5. Le joueur attaquant tire quand à lui 1, 4, 5 et 3 ; comme son unité est une troupe de choc, seuls le « 5 » est un échec et le joueur totalise un score de 8. La différence entre les deux totaux est de 3 ; l'unité britannique subit 3 pertes.

MODIFICATEURS TACTIQUES

Si une unité d'infanterie défend un secteur conférant un bénéfice tactique (colline, kopje, etc), son SA est augmenté d' 1 cran, ou de 2 crans si elle défend des fortifications. Toutefois, un score de 6 reste toujours un échec.

- En attaque, le SA des troupes classifiées comme "*fougueuses*" est augmenté d' 1 cran.
- En défense, le SA de troupes classifiées comme "*tenaces*" est augmenté d' 1 cran.

Sans tenir compte d'autres circonstances, le SA des unités de cavalerie est limité à 1 en combattant un adversaire à couvert ou en terrain accidenté.

COMBATS MULTIPLES

Une unité peut initier un seul assaut par tour, mais peut bien entendu subir plusieurs attaques. Ainsi, si une unité participe à plusieurs combats durant un même tour de jeu, son SA est réduit d' 1 cran par assaut combattu au-delà du premier. Par exemple, les réguliers en ordre serré se battraient une seconde fois avec un SA de 1/2. Toutefois, un score de 1 est toujours réussi, même si le SA a chuté à zéro en raison d'attaques successives.

MOUVEMENTS DE RETRAITE

Sauf si l'unité est classifiée "*tenace*", ou s'il s'agit d'infanterie occupant des fortifications, les pertes « paires » (2ème, 4ème, etc.) subies suite à un assaut sont converties en mouvements de retraite d'une UD. Par exemple, une unité qui perd un assaut avec une différence de 5 points perd 3 éléments et doit reculer de 2 UD.

Cette règle ne s'applique pas si le mouvement en arrière ne peut pas être exécuté (pour cause de terrain infranchissable, etc.), ou si l'unité ne s'éloigne pas de tout adversaire.

Pour les pertes « paires » dues aux tirs, le joueur qui commande l'unité ciblée peut choisir d'appliquer les pertes ou de les convertir en mouvements de retraite.

FEUX DE SALVE ET TIRS EN SOUTIEN

Si elle est assaillie alors qu'elle n'a pas encore été activée, une unité peut tirer une fois que l'unité attaquante a effectué son éventuel mouvement, mais avant la résolution de l'assaut. Toutefois, l'unité en défense doit réussir un test de réactivité et sera donc considérée comme activée ; le joueur doit ôter un de ses jetons du bol, même en cas d'échec. Cette règle peut s'appliquer non seulement à l'unité assaillie, mais aussi à une unité amie elle-même adjacente à l'unité assaillie ou à l'unité adverse assaillante.

MOUVEMENTS D'ESQUIVE

Si elle est assaillie par un adversaire plus lent et si elle n'a pas encore été activée, une unité peut exécuter un mouvement d'esquive similaire à une *marche forcée*, afin de se soustraire au combat. Toutefois, l'unité doit réussir un test de réactivité et sera donc considérée comme activée ; le joueur doit ôter un de ses jetons du bol, même en cas d'échec.

CONTRE CHARGE

Si une unité de **cavalerie** est assaillie avant d'avoir été activée, et si elle n'était pas déjà au contact d'un adversaire, le joueur peut déclarer une **contre charge** et lui faire bénéficier du modificateur *troupe fougueuse* (SA augmenté d'un cran), sous réserve de réussir un test de réactivité ; l'unité est donc considérée comme activée, même en cas d'échec, comme pour une *esquive*.

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