



Jeu avec figurines pour batailles Napoléoniennes (V2.04, septembre 2014)
Par Pierre Laporte

« *Pas Ce Soir, Joséphine !* » est une proposition de règle Empire « grand tactique » (une unité \approx une Brigade), privilégiant la jouabilité (résolution d'une partie en moins de 3h) et compatible avec tous types d'échelles de figurines, de soclage, et de surface de jeu.

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1 – Matériel | 12 – Charges |
| 2 – Principes | 13 – Tirs d'opportunité/en soutien |
| 3 – Composition des armées | 14 – Esquive |
| 4 – Doctrines | 15 – Percées |
| 5 – Tour de jeu | 16 – Vétérans/Bleusaille |
| 6 – Points de Commandement | 17 – Unités fougueuses |
| 7 – Activation des unités | 18 – Unités en carrés |
| 8 – Activation groupée | 19 – Unités stoïques |
| 9 – Mouvements | 20 – Généraux |
| 10 – Tirailleurs | 21 – Caractéristiques d'unités |
| 11 – Tirs | 22 – Scénario : Quatre Bras 1815 |

En annexe : feuille de référence rapide, et système de budget

1 - Matériel

Une réglette, des dés, des jetons de différentes couleurs et un récipient opaque.

2 - Principes

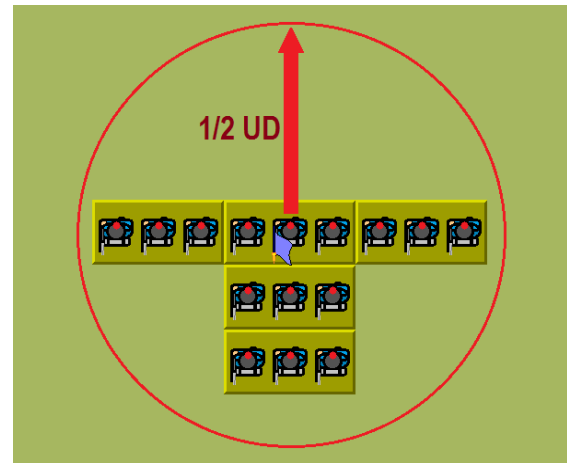
Chaque unité occupe et contrôle un espace virtuel dont le diamètre équivaut à une **Unité de Distance** (UD, par exemple 10cm), fixée par convention entre les joueurs en fonction de de la surface de jeu disponible. Le point central de ce secteur correspond au porte-étendard, symbolisant l'emplacement du **Chef d'Unité** (CdU) ; c'est cet élément qui sert de référence pour toutes les mesures (mouvements, ligne de vue, tirs), et pour déterminer la situation tactique de l'unité.

Les autres éléments composant l'unité sont simplement répartis auprès du CdU, et deux unités sont considérées au contact quand 1 UD sépare leurs CdU respectifs.

Ce système est délibérément compatible avec une surface de jeu en grille d'hexagones, auquel cas le CdU de chaque

unité correspond simplement au centre du secteur qu'elle occupe.

L'élément du CdU d'une unité est bien entendu le dernier à être éliminé en cas de pertes.



Tous les éléments d'une même unité sont astreints à une orientation commune ; si les joueurs emploient un terrain avec hexagones, l'orientation de chaque unité vers une des faces ou vers un des sommets du secteur qu'elle occupe doit être à tout moment clairement identifiable.

3 – Composition des armées

Pour un scénario pouvant être résolu en moins de 3h, une armée composée d'une quarantaine d'éléments par joueur est conseillée (voir 22, exemple de scénario).

Hormis les CdU, seuls les généraux à la personnalité hors du commun nécessitent d'être représentés par des plaquettes autonomes, mais chaque armée doit inclure au moins un général désigné comme **Général en Chef**.

Les éléments d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie sont quant à eux regroupés en **unités**, le nombre **maximal** d'éléments par unité dépendant de sa catégorie :

- Infanterie : 5
- Cavalerie : 4
- Artillerie : 3

4 - Doctrine

La doctrine des unités d'infanterie de chaque camp est définie en début de partie, et ne peut être modifiée en cours de jeu (M : ordre mince ; Mx : ordre mixte ; P : ordre profond) :

	1805	1807	1809	1812 et +
Angleterre	M	M	M	M
Autriche	M	M	M/P	M/P
France	Mx	Mx	Mx	Mx
Prusse	M	M	M	M/P
Russie	M	M/P	M/P	M/P

5 - Tour de jeu

Chaque camp choisit une couleur, valable pour toute la durée de la partie. En début de tour, chaque joueur rassemble autant de jetons de sa couleur qu'il a d'unités sur la table.

Les jetons des deux camps sont mélangés dans un bol, puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité au choix de l'un ou l'autre camp selon sa couleur.

Lorsqu'une unité est activée, on place le jeton auprès de son CdU. Si une unité est détruite avant d'avoir été activée, un jeton de la couleur correspondante est défaussé.

Le tour de jeu prend logiquement fin lorsque le bol est vide.

6 - Points de Commandement

En début de tour, chaque joueur effectue le calcul de ses Points de Commandement (PC).

Tirer **1 dé pour 8 éléments**, et faire la somme des scores obtenus. Prendre des d4 pour un général en chef médiocre, des d6 pour un général standard, ou des d8 s'il est désigné comme supérieur. Par exemple, tirer 3d6 pour une armée de 24 éléments commandée par un général « standard ». En guise de compteur, on peut employer un d20 posé en vue et que l'on tourne au fur et à mesure pour mémoriser et indiquer en cours de jeu le nombre de PC disponibles.

Les éventuels PC inutilisés ne sont pas reportés d'un tour sur l'autre.

Aucun PC n'est collecté si l'effectif de l'armée a chuté en dessous du seuil requis, ou au tour de jeu suivant l'élimination du général en chef (un général subalterne peut par la suite prendre la relève, mais il sera forcément considéré comme « médiocre » en termes de jeu).



7 - Activation

Désigner l'unité activée. En fonction de son organisation et de sa valeur, l'unité est caractérisée par un **Score Basique (SB)** d'initiative, et que le joueur peut augmenter à souhaits en dépensant ses PC. Tirer **1d6** ; si le score obtenu est inférieur ou égal au SB éventuellement modifié par l'ajout de PC, l'unité est activée avec succès (prendre la colonne *ordre mixte* pour la cavalerie et l'artillerie) :

Valeur/Doctrine	Ordre mince	Ordre Mixte	Ordre profond
2 ^{ème} Ligne	1	2	3
1 ^{ère} Ligne	2	3	4
Elite	3	4	5

Par exemple, il faut dépenser 4 PC pour activer avec succès à coup sûr une unité de SB 2.

Une unité activée avec succès peut effectuer un tir, ou une marche forcée et/ou un assaut. En cas d'échec, l'unité peut juste effectuer un *mouvement basique* (voir 9).

Aucun PC ne peut être dépensé pour une unité située à plus de 5 UD de son général en chef.

8 - Activation groupée

On peut activer ensemble plusieurs unités au contact, en effectuant un seul test collectif en prenant le SB de la meilleure. Ces unités doivent toutefois appartenir à la même catégorie (infanterie/cavalerie/artillerie), et en cas d'échec au test, toutes en subissent la conséquence.

Procédure : lorsqu'un jeton de sa couleur est pioché, le joueur déclare effectuer une activation groupée et désigne les unités concernées. Le SB de l'unité de référence est réduit d'un cran par unité subordonnée activée conjointement, sans toutefois pouvoir tomber à zéro, indépendamment des PC dépensés.

Pour chaque unité subordonnée activée, un jeton de la couleur correspondante est pris du bol.

Les unités activées en groupe sont jouées individuellement, dans l'ordre au choix du joueur, ou ensemble en cas d'attaque soutenue (voir 12, *Charges*).

9 - Mouvements

Catégorie :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie	1 UD	2 UD
Cavalerie légère	1 UD	5 UD
Cavalerie de bataille	1 UD	4 UD
Artillerie	-	1 UD/3 UD (à cheval)

- Les unités activées peuvent être orientées librement, mais tout pivot ou mouvement autre qu'en avant de la *ligne de front* (voir 11) consomme 1 UD du potentiel de mouvement.
- On ne peut pas, dans un même tour de jeu, à la fois pénétrer et quitter une zone de couvert ou de terrain accidenté, et le mouvement est limité à 1 UD dans ces types de terrain.
- Le mouvement est interrompu en parvenant au contact d'une unité (CdU respectifs à 1 UD l'un de l'autre), et interdit d'une ZdC ennemie vers une ZdC ennemie.
- L'interpénétration de deux unités amies est possible (on considère que les intervalles le permettent), mais les deux unités doivent être au contact au départ de l'action, et leurs CdU respectifs à au moins 1 UD l'un de l'autre à l'issue de la manœuvre.

10 - Tirailleurs

Chaque unité d'infanterie a une Valeur de Tirailleurs (VT), graduée de 0 à 2 selon son efficacité. La VT intervient en tant que nuisance à l'efficacité des tirs d'infanterie adverses.

11 - Tirs

Pour tirer, les unités doivent être immobiles ou en mouvement basique. La **Ligne de Tir** (LdT) est tracée et mesurée du CdU de l'unité tirant à celui de l'unité ciblée, et en avant de la ligne de front du tireur (i.e. la droite imaginaire passant par le CdU et perpendiculaire à l'axe d'orientation de l'unité) ; seules les unités en *carrés* (18) peuvent tirer tout azimut. La LdT est coupée si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus d'1 UD de terrain masquant la vue, ou la ZdC d'une tierce unité.



L'artillerie peut tirer par-dessus une unité amie seulement si une dénivellation du terrain l'y autorise de manière incontestable. **Scores pour toucher** (1d6 par élément) :

	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Infanterie en ordre mince	3 ou -	-	-	-
Infanterie en ordre mixte	2 ou -	-	-	-
Infanterie en ordre profond	1	-	-	-
Artillerie	4 ou -	3 ou -	2 ou -	1

- Un score de 1 est un échec si la cible a une VT supérieure à celle du tireur.
- Un score de 1/2 est un échec si la cible a une VT supérieure de 2 à celle du tireur.

Le score pour toucher est **réduit d'un cran** si l'unité tire en effectuant un *mouvement basique*, ou s'il s'agit d'artillerie à cheval.

Le score pour toucher est **augmenté d'un cran** si la cible est désignée comme *flagrante* (cavalerie, carrés), ou si l'unité tirant est composée de *fins tireurs* ; il est **limité à 2** pour les tirs de contre batterie, et est **réduit à 1** si le tireur est de l'infanterie occupant des bâtiments.

Si l'unité tirant surplombe sa cible, on ajoute **1d6** supplémentaire.

Une sauvegarde (1d6 par touche) s'effectue en fonction l'éventuelle protection de la cible :

- **1** si cible à couvert, ou cuirassiers/carabiniers (sauf tir d'artillerie),
- **1 ou 2** si tir de mousqueterie sur de l'infanterie à couvert « dense » (bâtiments, etc.).

Chaque touche réussie occasionne une perte, ou deux s'il s'agit d'un *tir d'enfilade* (si la LdT est entièrement derrière la ligne de front de l'unité ciblée).

12 - Charges

Si elle a été activée avec succès et si elle n'a pas tiré, une unité peut initier une charge sur un adversaire contacté en avant de sa ligne de front, même à l'issue d'une marche forcée.

Chaque unité est caractérisée par une Valeur de Combat (VC), graduée de 1 à 4 :

- 1, combativité réduite, artilleurs,
- 2, combativité moyenne,
- 3, combativité excellente,
- 4, troupe de choc.

Procédure : chaque joueur tire **1d6 par élément**, et effectue la somme des scores inférieurs ou égaux à sa VC. Les joueurs comparent les totaux obtenus : l'unité qui réalise le score le plus faible subit un nombre de pertes égal au différentiel.

En cas d'égalité, les deux unités perdent un élément chacune.



Exemple : l'unité X (VC 4) attaque l'unité Y (VC 3). L'unité X a quatre éléments ; le joueur tire donc 4 dés et obtient 2, 4, 5 et 3, soit un total de 9 car seul le 5 est supérieur à sa VC. L'unité Y a 4 éléments également ; le joueur tire donc lui aussi 4 dés et obtient 2, 4, 2 et 5, soit un total de 4 car le 5 et le 4 sont supérieurs à sa VC. L'unité Y perd donc le combat avec un différentiel de 5 points, et subit donc 5 pertes.

- Les pertes impaires (1^{ère}, 3^{ème}, etc.) occasionnent chacune l'élimination d'un élément,
- Les pertes paires (2^{ème}, 4^{ème}, etc.) se traduisent par un recul d'1 UD. Si le recul ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un autre adversaire, l'unité perd un élément à la place. Si elle recule de plus d'1 UD, l'unité est orientée dans l'axe du mouvement.

Exemple : l'unité Y qui a subi 5 pertes recule de 2 UD et perd 3 éléments.

Note : cette règle est systématique pour les combats rapprochés, mais en cas de pertes « paires » dues à un tir, le choix entre repli ou destruction d'un élément incombe au joueur qui commande l'unité.

La Valeur de Combat est **réduite d'un cran** :

- Par combat livré par l'unité durant le tour, au-delà du premier,
- Si l'unité est en terrain défini comme *accidenté*.

La VC est **réduite à 1** (sans tenir compte d'aucun autre modificateur éventuel) si l'unité est de la cavalerie en terrain accidenté ou combattant un adversaire à couvert.

La VC est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert ou surplombe son adversaire,

La VC est **augmentée de deux crans** si l'unité est de l'infanterie défendant un couvert dense, ou en cas d'attaque à revers (i.e. si l'axe d'attaque reliant les deux CdU est entièrement derrière la ligne de front de l'unité attaquée).

Quels que soient les modificateurs, la VC est toujours de 1 au minimum et de 5 au maximum.

Soutiens : une unité qui initie une charge peut bénéficier du soutien d'unités amies elles-mêmes au contact de l'unité attaquée **et** de l'attaquant, mais aux conditions suivantes :

- ✓ les unités en soutien doivent être activées conjointement à l'unité soutenue,
- ✓ leur nombre ne peut pas excéder 2 par unité soutenue,
- ✓ elles ne sont pas elles-mêmes au contact d'autres adversaires potentiels propres.

Le joueur tire 1d6 par point de VC pour chaque unité en soutien, et ajoute **1** au total de l'unité soutenue pour chaque score obtenu **inférieur ou égal** à la VC de l'unité en soutien.

Toutefois, si l'unité soutenue est éliminée suite au combat, les éventuelles pertes excédantes sont reportées sur les unités en soutien et réparties au gré du joueur en défense.

13 - Tirs d'opportunité/en soutien

Si elle n'a pas encore été activée, une unité chargée ou au contact d'une unité amie chargée ou de l'assaillant peut tenter de tirer **avant** résolution du combat. L'unité doit pour cela tester sous son SB, éventuellement modifié par l'ajout de PC, mais est considérée comme activée même en cas d'échec : elle reste immobilisée et un jeton de la couleur idoine est consommé.

14 - Esquive

Si elle est plus rapide que son adversaire et n'a pas encore été activée, une unité chargée peut tenter d'esquiver le combat en décrochant à marche forcée. L'unité doit pour cela tester sous son SB, idem *tir d'opportunité*.

15 - Percée

Si son adversaire est détruit, ou s'il a reculé ou esquivé suite à une charge, une unité peut venir prendre sa place ; elle doit le faire obligatoirement si elle est désignée comme « *over-confident* » (voir paragraphe 17).

S'il l'amène au contact d'un autre adversaire, le mouvement de percée peut déclencher un combat consécutif, mais seulement suite à une esquive, et seulement si l'unité n'a pas excédé sa distance maximale de déplacement. Si l'unité est *over-confident* l'éventuel combat consécutif est obligatoire.

16 - Vétérans/Bleusaille

En cas d'égalité des scores lors d'un combat rapproché :

- des vétérans ne perdent pas d'élément face à un adversaire standard ou bleusaille,
- une unité standard ne perd pas d'élément face à une unité de bleusaille,
- face à une unité de vétérans, une unité de bleusaille recule d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si recul impossible).

En outre, les unités désignées comme *milice* emploient des d8 pour les tirs.

17 - Fougueux/*Over-confident*

Caractérisent la cavalerie, ainsi que certaines troupes dont la doctrine est spécifiquement basée sur le choc. En termes de jeu, une unité fougueuse ou *over-confident* bénéficie d'une VC augmentée d'un cran si elle initie un combat suite à un mouvement. Si une unité de cavalerie est chargée de front avant d'avoir été activée, le joueur peut déclarer une **contre charge** et lui faire bénéficier de ce modificateur en réussissant un test d'activation ; toutefois, l'unité est considérée comme activée même en cas d'échec, idem *tir d'opportunité* ou *esquive*.

18 - Carrés

Une formation en carrés peut être adoptée par l'infanterie (identifier l'unité avec un marqueur quelconque), auquel cas la VC de toute cavalerie adverse tentant de l'assaillir est limitée à 2. L'unité doit être activée avec succès et ne doit ni bouger, ni tirer ni être à couvert pour adopter cette formation ou pour reprendre sa formation basique. En contrepartie, une cible en carrés est considérée comme « flagrante » et sa capacité de tir est réduite à 1, mais comme elle n'a pas de ligne de front, les paramètres *attaque à revers* ou *tir d'enfilade* ne s'y appliquent donc pas de surcroît.

Seules des unités classifiées comme *élite* peuvent avancer en carrés, ce mouvement étant toutefois limité à 1 UD.

Si elle n'a pas encore été activée, une unité d'infanterie chargée par de la cavalerie peut tenter de passer en carrés en réussissant un test sous son SB, mais en cas d'échec, sa VC est réduite à 1 pour le combat qui s'ensuit, en plus des conséquences idem *tir d'opportunité* ou *esquive*.

19 - Stoïques

Les unités désignées comme *stoïques* ne reculent pas en cas de pertes « paires ».

20 - Généraux

Chaque camp a un général en chef, et d'éventuels généraux subalternes selon le scénario.

Les généraux sont caractérisés par leur autorité et par leur charisme :

- Le **contrôle**, gradué de 0 (médiocre) à 3 (exceptionnel), caractérise son aptitude et sa légitimité à être obéi ; il correspond à un bonus pour les tests d'activation venant s'ajouter au SB d'une unité à laquelle il est attaché, et permet d'augmenter le nombre d'unités subordonnées activées conjointement en cas d'activation groupée.
- Le **leadership en attaque** et le **leadership en défense**, tous deux gradués de 0 à 2, symbolisent l'aptitude du général à galvaniser ses troupes dans l'une ou l'autre de ces situations, et correspondent au nombre de dés rajouté au jet d'une unité à laquelle il est attaché lors d'une charge.

Un général situé en début de tour dans la ZdC d'une de ses unités peut lui être déclaré **attaché** et l'accompagner dans son éventuel mouvement, auquel cas celle-ci bénéficie des avantages relatifs à ses compétences. Toutefois, si cette unité subit des pertes, le joueur tire 1d6 par élément détruit et le général est éliminé sur un 6 ; de plus, un général attaché partage le sort de son unité si elle recule ou est anéantie. Enfin, si le général en chef est *attaché*, le calcul des PC s'effectue avec 1 dé pour 10 éléments au lieu de 8.

S'il est déclaré **détaché**, il ne participera à aucune action mais pourra être déplacé individuellement durant le tour de jeu au moment choisi par le joueur.

Si le général en chef est *détaché* et s'il occupe indiscutablement une hauteur dominante du champ de bataille, le calcul des PC s'effectue avec 1 dé pour 6 éléments au lieu de 8.

Un général *détaché* a une capacité de mouvement de 5 UD. S'il est pris pour cible d'un tir, une sauvegarde s'applique sur 5 ou moins avec 1d6 pour chaque touche.

Un général *détaché* qui se retrouve inopportunément en ZdC ennemie est capturé et éliminé.

21 - Suggestions de caractéristiques d'unités

Français 1815 :	Valeur	SB	Mvt	VT	Tirs	VC	Spécial
Vieille Garde	Elite	4	2	0	2	4	Vétérans
Jeune Garde	Elite	4	2	2	2	3	Bleusaille/foug.
Infanterie	1 ^{ère} Ligne	3	2	1	2	3	Fougueux
Cuirassiers	Elite	4	3	-	-	4	Fougueux/flagrante
Cav. de bataille	1 ^{ère} Ligne	3	4	-	-	4	Fougueux/flagrante
Cav. légère	1 ^{ère} Ligne	3	5	-	-	3	Fougueux/flagrante
Cav. lég. de la Garde	Elite	4	5	-	-	3	Vétérans/flagrante
Artillerie	1 ^{ère} Ligne	3	1	-	4	1	Stoïque
Anglais 1815 :							
Foot Guards	Elite	3	2	2	3	3	Vét./fins tireurs
Inf. Brit./KGL	1 ^{ère} Ligne	2	2	1	3	3	Vét./fins tireurs
Highlanders	1 ^{ère} Ligne	2	2	1	3	4	Vét./fins tireurs
Cav. de bataille	1 ^{ère} Ligne	3	4	-	-	4	Over-conf./flagr.
Cav. légère	1 ^{ère} Ligne	3	5	-	-	3	Over-conf./flagr.
Ligne Holl.Belge	2 ^{ème} Ligne	1	2	1	3	2	
Cav. Holl.Belge	2 ^{ème} Ligne	2	4	-	-	3	Fougueux/flagrante
Cav. lég. Holl.Belge	2 ^{ème} Ligne	2	5	-	-	2	Fougueux/flagrante
Ligne Brunswick	1 ^{ère} Ligne	2	2	1	3	2	Bleusaille
Artillerie	1 ^{ère} Ligne	3	1	-	4	1	Stoïque

22 - Exemple de scénario : « Quatre Bras, 1815 »

Joueur Français (40 éléments) :

Général en Chef : Ney (Contrôle : 2, Leadership en Attaque : 2, Leadership en Défense : 2)

Général subalterne : Kellermann (Ct : 1, LsA : 1, LsD : 0)

- 6 unités d'infanterie à 4 éléments chacune
- 3 unités d'artillerie à 2 éléments chacune
- 2 unités de cavalerie légère à 3 éléments chacune
- 1 unité de cuirassiers à 4 éléments

Renforts : 1 unité de cavalerie légère de la Garde à 4 éléments.

Entrée en jeu des renforts : obtenir un 1 sur 1d6 en fin de tour.

Joueur Anglais (40 éléments) :

Général en Chef : Wellington (Supérieur [d8, optionnel], Ct : 3, LsA : 1, LsD : 2)

Général subalterne : Picton (Ct : 2, LsA : 2, LsD : 1)

- 2 unités d'infanterie Anglaise à 4 éléments chacune, dont une de VT 2 (riflemen)
- 1 unité de Highlanders à 4 éléments
- 3 unités d'infanterie Hollando-Belge à 5 éléments chacune
- 1 unité d'infanterie Brunswickoise à 4 éléments
- 1 unité de cavalerie légère Hollando-Belge à 3 éléments
- 3 unités d'artillerie à 2 éléments chacune

Renforts : 1 unité d'infanterie Anglaise à 4 éléments, et 1 unité de Foot Guards à 4 éléments.

Entrée en jeu des renforts : tirer 1d6 en fin de tour et obtenir 1 au 1^{er} tour, 2 au second, etc. (l'infanterie de ligne rentre en premier ; renouveler l'opération pour les Foot Guards).

Suggestion de table de 9 x 13 UD pour le scénario « Quatre Bras » :



En **rouge** : limite de déploiement Anglais ; en **bleu** : déploiement Français. Un joueur remporte une victoire décisive s'il détruit ou repousse hors table toutes les unités adverses, et une victoire partielle s'il s'empare et/ou garde le contrôle du carrefour des Quatre Bras.

Règle optionnelle : une unité peut prolonger son mouvement d'1 UD si le déplacement s'effectue entièrement sur une chaussée, et si elle n'est à aucun moment en ZdC ennemie.

FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE

Activation

Valeur/Doctrine	Ordre mince	Ordre Mixte	Ordre profond
2 ^{ème} Ligne	1	2	3
1 ^{ère} Ligne	2	3	4
Elite	3	4	5

Mouvements

Catégorie :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie	1 UD	2 UD
Cavalerie légère	1 UD	5 UD
Cavalerie de bataille	1 UD	4 UD
Artillerie	-	1 UD / 3 UD (à cheval)

Tirs

	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Infanterie en ordre mince	3 ou -	-	-	-
Infanterie en ordre mixte	2 ou -	-	-	-
Infanterie en ordre profond	1	-	-	-
Artillerie	4 ou -	3 ou -	2 ou -	1

- Un score de 1 est un échec si la cible a une VT supérieure à celle du tireur.
- Un score de 1/2 est un échec si la cible a une VT supérieure de 2 à celle du tireur.
- Le score pour toucher est **réduit d'un cran** si l'unité effectue un mouvement basique, ou s'il s'agit d'artillerie à cheval.
- Le score pour toucher est **augmenté d'un cran** si la cible est désignée comme *flagrante* (cavalerie, carrés), ou si l'unité tirant est composée de *fins tireurs*.
- Tirer 1d6 supplémentaire si le tireur surplombe sa cible.
- Le score pour toucher est **limité à 2** pour les tirs de contre batterie, et est **réduit à 1** si le tireur est de l'infanterie occupant des bâtiments.

Sauvegarde :

- **1** si cible à couvert, ou cuirassiers/carabiniers (sauf tir d'artillerie),
- **1 ou 2** si tir de mousqueterie sur de l'infanterie à couvert « dense » (bâtiments, etc.).

Charges

La Valeur de Combat est **réduite d'un cran** :

- Par combat livré par l'unité durant le tour, au-delà du premier,
- Si l'unité est en terrain défini comme *accidenté*.

La VC est **réduite à 1** (sans tenir compte d'aucun autre modificateur éventuel) si l'unité est de la cavalerie en terrain accidenté ou combattant un adversaire à couvert.

La VC est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert ou surplombe son adversaire.

La VC est **augmentée de deux crans** si l'unité est de l'infanterie défendant un couvert dense ou en cas d'attaque à revers.

BUDGET

Procédure de calcul par élément :

Additionner le Score Basique d'Activation (SB, de 1 à 5), la Valeur de Tirailleurs (VT, de 0 à 2), la puissance de feu maximale (de 1 à 4), et la Valeur de Combat (VC, de 1 à 4).

Ajouter + 1 par caractéristique spéciale supplémentaire, si :

- ✓ Vétérans
- ✓ Fougueux / Over confident
- ✓ Stoïques
- ✓ Fins tireurs
- ✓ Cuirassiers / Carabiniers

Retrancher - 1 s'il s'agit de Bleusaille.

- Ajouter 50% du total obtenu (en arrondissant à l'entier supérieur) s'il s'agit d'une troupe montée.
- Multiplier le total obtenu par le nombre d'éléments composant l'unité.

Exemple : une unité d'infanterie Française à 4 éléments en ordre mixte, de VT 1 et classifiée « fouguese » coutera un total de 40 points.

Généraux :

5 points si « médiocre », 10 points si « standard », ou 15 points si « supérieur »

- ✓ ajouter 5 points si Contrôle 1, LsA 1 ou LsD 1
- ✓ ajouter 10 points si Contrôle 2, LsA 2 ou LsD 2
- ✓ ajouter 15 points si contrôle 3, LsA 3 ou LsD 3
- ✓ ajouter 10 points pour un général subalterne

Exemple : un général subalterne « standard » de Ct 3, LsA 1 et LsD 2 coutera un total de 50 points.

Un total de 500 à 600 points par joueur est recommandé.

