

Austerlitz 1805



Livre de règle



- 1.0 INTRODUCTION
- 2.0 UNITÉS
- 3.0 LA CARTE
- 4.0 SÉQUENCE DE JEU
- 5.0 FORMATIONS
- 6.0 MOUVEMENT
- 7.0 EMPILEMENT
- 8.0 LIGNE DE VUE
- 9.0 TIRS D'ARTILLERIE
- 10.0 FEU DE MOUSQUETERIE
- 11.0 MODIFICATEURS DE TIR
- 12.0 MORAL
- 13.0 COMBAT RAPPROCHÉ
- 14.0 MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ
- 15.0 EFFETS DE TERRAIN
- 16.0 BROUILLARD
- 17.0 CONDITIONS DE VICTOIRE
- 18.0 INSTALLATION

RÈGLES AVANCÉES

- 19.0 RÈGLE DE DÉROUTE FACULTATIVE
- 20.0 ARTILLERIE ALLIÉE
- 21.0 LA GRANDE ARMÉE D'ALLEMAGNE

SOLO GAMEPLAY

- 22.0 INTRODUCTION
- 23.0 DISPOSITIONS GÉNÉRALES
- 24.0 SÉQUENCE DE JEU
- 25.0 FORMATIONS
- 26.0 HQ
- 24.0 DISPOSITIONS TACTIQUES
- 25.0 DISPOSITIONS STRATEGIQUES

Glossaire :

1d6 / 2d6 : Dans différentes situations du jeu, 1 dé à 6 faces (1D6) ou 2 dés à 6 faces (2D6) sont lancés pour les résoudre.

Rage du sang : Sur un double 1 sur un contrôle du moral, l'unité affectée entre dans un état de frénésie et reçoit +2 au combat et au moral pour un tour complet.

Défaillance catastrophique : Sur un double 6 sur une vérification du moral, l'unité affectée est automatiquement en déroute.

Jeton (shit) : Marqueur de troupes cachées.

ChM: Check moral.

HD : Qualification des compétences de l'équipage d'artillerie.

HQ ou QG : Chef, officier, commandant.

LDV : Ligne de vue.

Orderly Retreat (Retraite ordonnée) : l'unité recule 1 UM en gardant la face avant vers l'ennemi et sans pénalités de combat.

"R" : Unité dérouterée.

"D" : Unité désorganisée.

"S" : Unité choquée.

Carré : Une formation d'infanterie utilisée uniquement lorsqu'il s'agit de cavalerie ennemie.

Pas : Chaque unité a deux niveaux de force (exception : les QG (HQ) et l'artillerie sont forts d'un pas). Les pas perdus représentent l'usure qui érode les performances d'une unité lorsqu'elle subit des pertes au combat. Lorsqu'un coup de feu ou de combat produit une perte, l'unité est réduite. Lorsqu'il est réduit à zéro étape, il est éliminé.

UM : Unité de mouvement de base.

Mouvement d'avance : les unités qui gagnent un combat et éliminent ou obligent les unités ennemies à se retirer peuvent avancer de 1 UM (si l'unité qui survit recule, l'unité attaquante qui se déplace doit être au moins à 1/2 UM de celle-ci).

Note du traducteur : pour la cohérence entre les différents ensembles de règles linguistiques, j'ai conservé certains des termes clés du jeu non modifiés de l'espagnol ou de l'anglais. Pour des raisons techniques et de temps je n'ai pas traduit les images et icônes.

Note importante pour les joueurs de Waterloo - La dernière bataille de Napoléon : À Austerlitz, il n'y a qu'un seul ensemble de résultats de combat, qui couvre à la fois le feu et le combat rapproché. Cette table est utilisée avec l'un des deux ensembles de modificateurs différents en fonction de ce qui est résolu.

1. INTRODUCTION

1.1. Ce jeu recrée l'une des plus grandes victoires de la carrière de Napoléon. Également connue sous le nom de bataille des Trois Empereurs, elle s'est déroulée le 2 décembre 1805 contre les forces austro-russes combinées d'Alexandre Ier, tsar de toute la Russie, et de l'empereur d'Autriche, François Ier.

2. UNITÉS

2.1. Il y a quatre types d'unités différents dans le jeu : infanterie, cavalerie, artillerie et QG. Ces unités sont représentées par des pièces de taille variable, en fonction de leur type.



Infantry

Cavalry

Artillery

HQ

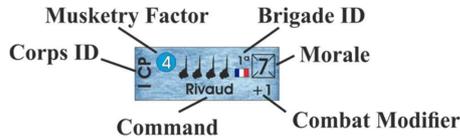
2.2. Toutes les informations pertinentes concernant les capacités de l'unité sont imprimées sur les pions.

2.3. Les fonds de couleur des pions identifient le côté ou la nation à laquelle appartient une unité. Les unités françaises sont bleues, les unités russes sont vertes et les unités autrichiennes sont grises. Du côté allié, il y a quelques unités mixtes imprimées en vert et en gris.

2.4. Chaque unité a des capacités spécifiques :

2.4.1. INFANTERIE : Les principales unités de chaque armée, ils porteront la majeure partie du fardeau de la bataille.

2.4.2. Valeurs imprimées sur les unités d'infanterie :



2.4.3. Historiquement, il y avait de nombreux types d'unités d'infanterie ; Mais il n'y a que trois types différents dans le jeu :

2.4.3.1. Infanterie de ligne : Ce sont le noyau des armées, les unités de combat de base.

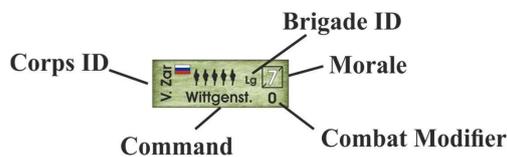
2.4.3.2. Infanterie légère : Ceux-ci étaient plus rapides et excellaient dans la manœuvrabilité et l'engagement dans les escarmouches d'ouverture.

2.4.3.3. Infanterie de garde (élite) : Présent dans les deux armées. Ils sont identifiés par leur couleur plus foncée et leur lettrage blanc.

2.4.3.4. Les trois types d'infanterie se distinguent par les motifs de couleur sur leurs blocs. L'infanterie légère a sa cote de moral imprimée en blanc. Les unités de garde ont leurs symboles de type et leurs lettres d'identification imprimées en blanc. Chaque compteur d'infanterie représente une brigade.

2.4.4. CAVALERIE : Unités montées avec une plus grande mobilité et, généralement, de meilleures valeurs de combat.

2.4.5. Valeurs imprimées sur les unités de cavalerie :



2.4.5.1. Cavalerie légère : tout comme leurs homologues d'infanterie, ils jouissaient d'une plus grande manœuvrabilité et excellaient dans les escarmouches et les reconnaissances.

2.4.5.2. Cavalerie moyenne : le type de cavalerie principal dans les deux armées.

2.4.5.3. Cavalerie lourde : c'était l'unité de cavalerie la plus redoutée des deux côtés, livrant des charges potentiellement dévastatrices. Ils sont identifiés par un triangle imprimé sur le pion.



2.4.5.4. Ces trois types de cavalerie se distinguent par la couleur employée dans leur zone de moral. Le chiffre de moral de la cavalerie légère est imprimé en blanc. Les unités de garde ont leur indicateur de lettre de type imprimé en blanc. Chaque pion de cavalerie représente une brigade.

2.4.6. ARTILLERIE : Il y a deux types d'artillerie dans le jeu : l'artillerie à pied et l'artillerie à cheval. L'artillerie à cheval est reconnue par la bande de couleur plus claire au centre.



Foot Artillery Horse Artillery

2.4.7. QGs: Un QG est considéré comme une unité individuelle. Il représente un commandant de corps ou d'armée et son entourage.



3. LA CARTE

3.1. Le plateau de jeu représente le terrain tel qu'il se trouve sur le champ de bataille réel. Tous les endroits clés et les différents types de terrain sont clairement indiqués.

3.2. Le jeu comprend également deux cartes stratégiques (une par côté) où les joueurs déplacent leurs formations de corps sur des tours de brouillard (voir 16.4.1).

4. SÉQUENCE DE JEU

4.1. Le premier joueur à se déplacer est appelé l'attaquant, tandis que le deuxième joueur à se déplacer est appelé le défenseur. Chaque tour de jeu représente 60 minutes de temps réel et est divisé en deux tours de joueurs, subdivisés en phases.

4.2. Jet de brouillard (sur le tour de brouillard seulement) : Jeter 1d6 pour vérifier si le brouillard persiste. Si c'est le cas, lancez un autre dé pour déterminer combien de corps le joueur allié peut déplacer sur la carte stratégique et combien de chits il peut déployer pour ce tour (voir Brouillard 16.0).

4.3. Phase de rallye : L'attaquant peut essayer de rallier des unités désorganisées ou mises en déroute (voir 12.5.). De plus, les marqueurs « Stun », « Blood Rage » et « out of ammo arty » (si la règle avancée

20.0 Artillerie alliée est utilisée) sont supprimés. Les unités engagées dans le combat peuvent essayer de se désengager. Dans les tours de brouillard, les chits (jetons) de l'unité hors de la portée de détection des unités ennemies peuvent se cacher à nouveau.

4.4. Phase de tir défensif de l'artillerie : Toutes les unités d'artillerie du Défenseur peuvent tirer sur les unités ennemies à l'intérieur de la LDV (ligne de vue) et à la portée (voir 9.0).

4.5. Phase de tir de préparation de l'artillerie : Toutes les unités d'artillerie de l'attaquant peuvent tirer sur les unités ennemies à l'intérieur et à portée de LDV, comme feu de préparation (voir 9.0).

4.6. Phase de mouvement : L'attaquant peut déplacer certaines, toutes ou aucune de ses unités, à l'exception des unités d'artillerie qui ont effectué des tirs de préparation. Toutes les attaques à mener doivent être déclarées dans cette phase (normale et de charge) (voir 6.0).

4.6.1. Réaction de l'équipage d'artillerie ennemie : Une unité d'artillerie sur le point d'être attaquée par la cavalerie ou l'infanterie ennemie peut choisir de tenir et de tirer des cartouches dans la phase de tir de mousqueterie ou, si à moins de 2 UM d'une unité d'infanterie amie formée en carré, l'équipage (Représenté par un pion d'équipage séparé) peut choisir d'abandonner les canons et de se protéger à l'intérieur de la case amie (voir 13.15.1.1).

4.7. Phase de tir de mousqueterie du défenseur : Les unités du défenseur peuvent mener des tirs contre les unités ennemies adjacentes ou à portée de 1/2 UM (voir 10.0). L'artillerie peut mener une forme spéciale de tir dans ce segment (voir 9.6 Tir de cartouches (canistères)).

4.8. Phase de tir de mousqueterie de l'attaquant : Les unités de l'attaquant peuvent mener des tirs contre les unités ennemies adjacentes ou à portée de 1/2 UM. L'artillerie à cheval française peut également tirer dans cette phase (voir 9.6.1).

4.9. Phase de combat rapproché : Les unités attaquantes adjacentes aux unités ennemies qui ont déclaré le combat dans leur phase de mouvement (4.6) et qui n'ont pas été affectées par les tirs défensifs, résolvent maintenant leurs attaques. Le combat rapproché est également résolu pour toutes les situations où les marqueurs de combat restent en place à partir du tour précédent du joueur - le défenseur est maintenant l'attaquant (voir 13.0).

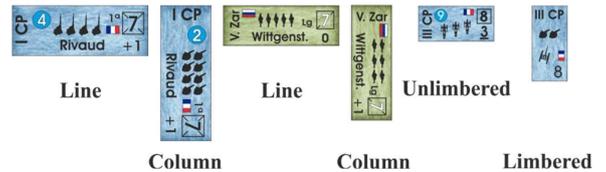
4.10. Le tour de l'attaquant est terminé. Maintenant, les rôles sont inversés, et le Défenseur devient l'attaquant et suit les mêmes étapes (sauf pour la phase de jet de brouillard). Lorsqu'il a terminé, un tour complet est

terminé et le marqueur de tour est déplacé vers la case suivante sur la piste de tour du jeu.

5. FORMATIONS

5.1. QGs n'ont pas de formation. L'infanterie et la cavalerie peuvent être dans l'une des deux formations : Ligne ou Colonne, ce qui définit plus en détail leur face (L'infanterie peut former un troisième type de formation, avec ses propres capacités spéciales :

Carré). L'artillerie peut être attelée ou non attelée.



5.2. Carré : Seule l'infanterie peut former un carré. Une seule unité d'infanterie peut occuper un marqueur carré. Les carrés ne peuvent être formés que et ne peuvent se déplacer que sur un terrain dégagé. Si une partie d'un marqueur carré pénètre dans un autre type de terrain pour une raison quelconque, le marqueur est retiré et l'unité est immédiatement acheminée sous forme de colonne.



Square

5.3. Si un carré est forcé de battre en retraite, il doit subir une nouvelle dégradation de son moral si la retraite commence à l'intérieur ou se déplace à l'intérieur de la portée de mousqueterie (1/2 UM, face s'applique) d'une unité d'infanterie ennemie ou d'un champ de tir de charge et LDV d'une unité de cavalerie ennemie. Les unités de garde sont immunisées contre ces effets de retraite lorsqu'elles sont en carré.



5.4. Cette formation est particulièrement efficace contre la cavalerie. Les troupes formaient un carré pour adopter un front tout autour, avec des baïonnettes pointant vers l'extérieur. Toute attaque menée contre un carré est considérée comme venant de l'avant de l'unité en carré, même si elle vient de plusieurs directions. Une unité en formation carrée est considérée comme occupant toute la surface du marqueur carré. De plus, une unité ne peut pas se transformer en carré s'il n'y a pas assez d'espace (à

cause du terrain ou d'autres unités) pour déployer le marqueur carré.

5.4.1. En plus de ce qui précède, l'unité en carré a d'autres pénalités de mouvement (voir Mouvement 6.0, page 4).

5.4.2. Les unités en carré doublent leur puissance de feu face à la cavalerie (une unité en carré avec une cote de tir de mousqueterie de 4 doublera à 8 contre la cavalerie).

5.4.3. Les unités en carré ont leur modificateur de combat de base réduit de 1 (c'est-à-dire qu'une unité avec « +3 » a « +2 » en carré).

5.4.4. Lorsqu'un carré effectue un tir de mousqueterie, le feu est dirigé contre toutes les unités en contact ou jusqu'à 1/2 UM.

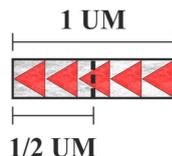
C'est-à-dire que si la place est attaquée de ses quatre côtés, un jet de tir de mousqueterie est fait par unité ennemie. Un carré est une formation défensive, donc les unités en carré ne peuvent généralement pas attaquer. À titre exceptionnel, une case est autorisée à attaquer si elle est déjà engagée dans un combat et si elle échoue à la vérification de se désengager.

5.4.5. Carré en réaction : une unité d'infanterie sur le point d'être attaquée par la cavalerie peut essayer de former un carré précipité.

5.4.5.1. Si l'unité d'infanterie est en formation de ligne et que l'attaque ne vient pas d'un flanc ou d'un arrière, l'unité doit passer un ChM avec -1. S'il est en colonne, un ChM régulier est requis. Si l'attaque vient d'un flanc ou d'un arrière, le ChM est pénalisé de -2. Si elle est adoptée, l'unité se forme en carré. En cas de défaillance, l'unité ne peut pas changer de formation et est étourdie (« S »).

6. MOUVEMENT

6.1. Étant donné que la carte du jeu n'est définie ni par des zones ni par des hexagones, le mouvement est assez simple. Il existe un marqueur de mouvement de base (UM) utilisé dans les différentes procédures de mouvement :



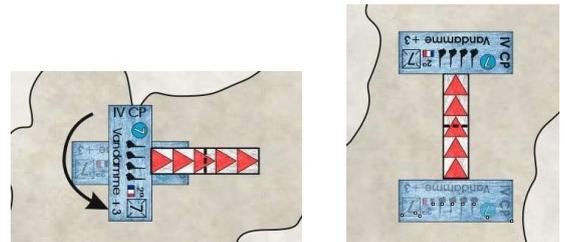
6.2. Les unités à pied se déplacent jusqu'à 2 UM ; les unités de cavalerie se déplacent jusqu'à 4 UM ; Les AC déplacent jusqu'à 6 UM. Toutes les retraitses sont effectuées en déplaçant une UM obligatoire complète ;

les unités avancées peuvent se déplacer jusqu'à 1 UM ; et les carrés montent jusqu'à 1/2 UM (jusqu'à la ligne pointillée, au milieu du marqueur).

6.3. De plus, toute unité peut toujours se déplacer de 1 UM latéralement, à l'exception d'un carré, qui continue à se déplacer de 1/2 UM (ceci est particulièrement utile pour permettre aux unités amies à l'arrière d'avancer, ou pour combler les lacunes dans les lignes).

6.4. Pour se déplacer, en fonction de l'unité, placer la quantité correspondante (c'est-à-dire souhaitée, jusqu'à une certaine limite) de marqueurs UM devant l'unité qui se déplace. Le premier marqueur doit toucher l'unité au centre de son orientation actuelle et peut être tourné jusqu'à 45° à droite ou à gauche de l'orientation actuelle de l'unité. Le point où se trouve le dernier marqueur est l'endroit où l'unité en mouvement termine son mouvement (voir Exemple de jeu).

6.5. Une unité peut tourner jusqu'à 90° et se déplacer jusqu'à 1/2 de sa capacité de mouvement, ou battre en retraite dans la direction à laquelle elle faisait face avant de tourner, également à 1/2 de sa capacité de mouvement.



6.6. Si une unité tourne de 180° et donc autour des faces, on considère qu'elle a dépensé toute sa capacité de mouvement et qu'elle ne peut plus se déplacer (notez qu'une unité pivote toujours sur son centre).



6.7. Notez que le mouvement peut être entravé par le terrain ou la présence ou le feu d'autres unités, amies ou ennemies.

6.8. Une unité, dans n'importe quelle formation, peut toujours se déplacer à travers des unités d'artillerie amies (non ou attelé) sans effets néfastes.

6.9. Dans d'autres cas, le mouvement peut être bloqué par la présence physique des unités. Une unité peut se déplacer ou pivoter à travers des trous ou des espaces ouverts uniquement si elle peut physiquement s'y insérer sans enjambrer d'autres unités.

6.10. Le terrain n'a aucun effet sur le mouvement, sauf dans des cas spécifiques, comme indiqué dans le tableau des effets de terrain :

6.10.1. Bois : Les unités d'infanterie légère ou de cavalerie ne sont pas pénalisées par les bois.

6.10.2. Cours d'eau : Les unités de cavalerie légère ne sont pas pénalisées par les cours d'eau.

6.10.3. Mouvement routier : Les unités en colonne ajoutent 1 UM supplémentaire à leur allocation de mouvement lorsqu'elles se déplacent uniquement le long des routes.

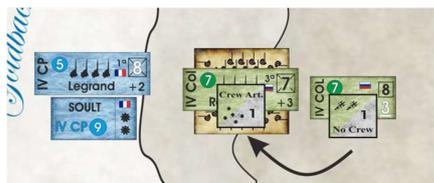
6.11. Habituellement, les unités ne peuvent pas se déplacer à travers les unités ennemies, mais il y a des exceptions. Seules les unités de cavalerie peuvent traverser l'artillerie ennemie et les unités d'infanterie en formation carrée. Les unités de cavalerie contournent en fait les carrés et les unités d'artillerie, sans passer. Les unités de cavalerie se déplaçaient librement entre les cases, car celles-ci étaient généralement statiques, attendant que la cavalerie charge. La vue des unités de cavalerie ennemies se déplaçant nuisait au moral des troupes. (Exception : *Règles avancées 21.0 La Grande Armée d'Allemagne.*)

6.12. Une unité peut changer de formation pendant sa phase de mouvement, mais dans ce cas, elle perd la moitié de son potentiel de mouvement. Les carrés qui passent à un autre type de formation ne peuvent pas se déplacer pendant le tour où ils le font.

6.13. Les unités d'artillerie ne peuvent se déplacer que si elles sont en formation de colonne. Si elles n'ont pas effectué de tir de préparation pendant ce tour, elles peuvent changer de formation et se déplacer jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement.

7. EMPILEMENT

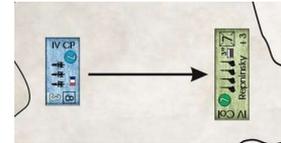
7.1. Comme indiqué précédemment, la carte ne comporte pas de zones ni d'hexagones. Il ne peut jamais y avoir d'unités qui se chevauchent. Une seule unité peut se trouver dans un espace donné. Il existe deux exceptions à cette règle : Un QG, lorsqu'il est rattaché à une unité amie, est considéré comme faisant partie intégrante de celle-ci. Et un équipage peut abandonner ses canons pour se réfugier dans une case amie.



8. LIGNE DE VUE (LDV)

8.1. La LDV doit toujours être vérifiée avant de mener des tirs d'artillerie ou de mousqueterie. Une unité ne peut pas tirer sur une unité ennemie si la LDV est bloquée.

8.2. La LDV est supposée être une ligne droite qui commence au centre de l'unité de tir et se termine à l'unité cible.

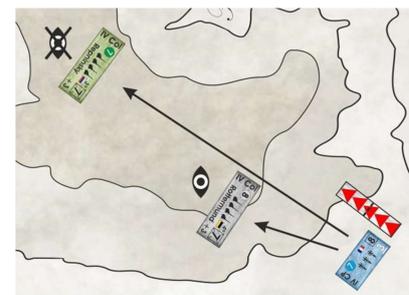


8.3. La LDV est bloquée par des bois, des fermes et des colonies, mais elle peut être attribuée à des unités qui se trouvent juste à la frontière de ces caractéristiques du terrain.

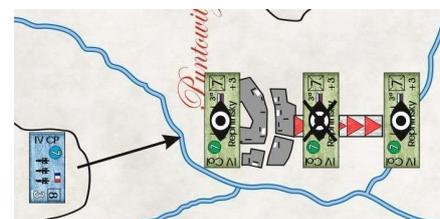
8.4. Lorsqu'une unité occupe plus d'un niveau d'élévation, on considère qu'elle occupe le niveau d'élévation occupé par la plus grande partie de l'unité.

8.5. Une ligne de crête indique l'endroit où les pentes des collines sont plus raides et où une unité peut bénéficier de l'avantage d'un LDV surélevé.

8.6. Les collines bloquent les LDV de la même manière qu'un bois ou une ferme. Un LDV tracé à partir d'une unité au niveau du sol s'arrête à une ligne de crête.



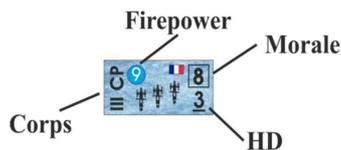
8.7. Une unité sur une ligne de crête visant une unité ennemie derrière une autre ligne de crête ne peut voir et tirer sur l'unité cible que si cette dernière est à 1 UM ou plus de la ligne de crête, et jamais si l'unité est immédiatement derrière la ligne de crête (voir Exemple de jeu).



8.8. Les unités, amies ou ennemies, en formation en ligne ou en carré bloquent le LDV à toute unité derrière elles. Les unités d'artillerie peuvent tirer par-dessus les unités amies si l'unité d'artillerie est sur un terrain plus élevé que l'unité amie et que cette unité amie est à au moins 1 UM ou plus de l'unité cible. Exception : Les unités d'artillerie ne bloquent jamais la LDV.

9. TIRS D'ARTILLERIE

9.1. Les équipages d'artillerie sont évalués en fonction de leurs exercices, de leurs compétences et de leur qualité générale. Plus ils sont bons, plus ils ont de chances d'atteindre leurs cibles. Ceci est reflété dans le jeu en donnant à chaque unité d'artillerie une valeur HD (compétence de l'équipage). Cette valeur se trouve dans le coin inférieur droit et correspond au résultat minimum nécessaire sur un 1d6 pour toucher. Par exemple, si un équipage d'artillerie a une HD de 3, il touche sur un jet de 3, 4, 5 ou 6 et rate sur un jet de 1 ou 2. Si l'artillerie touche, déterminez les conséquences en effectuant un jet sur la table de combat/incendie et appliquez le résultat.



9.2. L'artillerie peut tirer deux types de munitions : les munitions à longue portée (projectiles ronds) et les munitions en boîte (canister). Deux gabarits d'artillerie sont fournis, un pour chaque type de tir (le plus grand pour les tirs à balles, le plus petit pour les tirs en boîte).

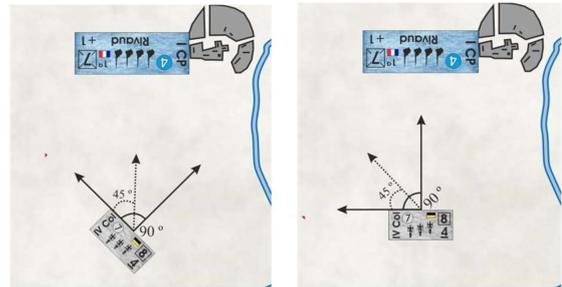
9.3. Si le canister est utilisé, la touche est automatique (vous n'avez pas besoin de vous préoccuper de la DH) et chaque unité (ennemie ou amie) touchée (même à peine) par le gabarit du canister est sujette à un jet de 1d6 sur la table de combat/incendie. Les unités sont affectées même si elles se trouvent à une altitude inférieure à celle de l'artillerie qui tire (on considère que le canon se répand partout et qu'il ne peut pas être dirigé au-dessus des unités amies comme c'est le cas avec un tir normal).

9.4. Une unité d'artillerie peut tirer tant qu'au moins une partie de l'unité cible est en LDV. Une LDV partielle est suffisante. Placez un marqueur "Artillery Fired" sur toute unité d'artillerie effectuant un tir.



9.5. La ligne de vue de l'artillerie est mesurée à partir du centre de l'unité, là où vous placez le sommet du gabarit d'artillerie. L'unité d'artillerie doit faire face à sa cible pour pouvoir tirer. Si ce n'est pas le cas, l'orientation peut être modifiée jusqu'à 45°. Si l'artillerie change

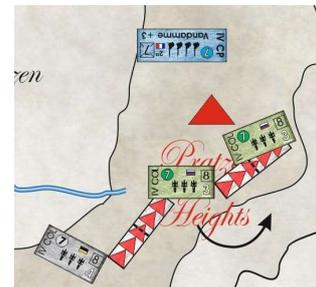
d'orientation de plus de 45°, elle sera considérée comme ayant bougé et ne pourra pas tirer pour le tour en cours. Tous les changements d'orientation doivent être effectués en pivotant à partir du centre.



9.6. Tir de canister lors de la phase de tir de mousqueterie : Une unité d'artillerie sur le point d'être attaquée par de l'infanterie ou de la cavalerie peut tirer des projectiles, même si elle a déjà tiré lors de la phase de tir défensif du tour de l'adversaire. C'est considéré comme une sorte de tir spécial de mousqueterie effectué par l'artillerie. Si l'artillerie a tiré lors de la phase de tir défensif, elle peut tirer des canisters à la moitié de sa puissance de feu (arrondie au supérieur) et avec -1 au jet de tir.

9.6.1. Artillerie à cheval Française : Il peut se déplacer, se détacher puis, dans le même tour, tirer dans la phase de tir de mousqueterie amie (même avec un canister).

9.7. Concentration des tirs d'artillerie : Les unités d'artillerie qui sont à moins de 1/2 UM les unes des autres peuvent combiner leurs tirs et additionner leur puissance de feu. Ceci est valable pour les tirs en canister et, tant qu'une touche est obtenue comme d'habitude, pour les tirs à distance normaux (un jet de touche n'est nécessaire que pour les tirs non en canister).



Exemple : les deux batteries russes peuvent concentrer leurs tirs contre la brigade française car elles se trouvent à moins de 1/2 UM l'une de l'autre. La batterie autrichienne ne pouvait pas, car elle est à plus de 1/2 UM de la batterie russe la plus proche.

9.8. L'artillerie sur les tours de brouillard : tant qu'il y a du brouillard, l'artillerie ne peut pas tirer au-delà de la portée du gabarit et a toujours besoin d'un LDV

pour atteindre sa cible, ou se trouver à moins de 1/2 UM d'une unité amie qui peut voir la cible.

10. FEU DE MOUSQUETERIE

10.1. L'échange de tirs de mousqueterie était crucial dans les affrontements entre armées opposées. Les mousquets étant imprécis au-delà de 150 mètres, les forces en présence devaient être proches les unes des autres pour concentrer leur puissance de feu et infliger de lourdes pertes.

10.2. Quel que soit le tour de jeu, il y aura toujours un tir de mousqueterie du défenseur (le premier à tirer) et un tir de mousqueterie de l'attaquant (qui tire après avoir résolu le tir du défenseur).

10.3. Chaque unité d'infanterie a un facteur de tir de mousqueterie imprimé dans le coin supérieur gauche du pion, dans un cercle de couleur. Ce facteur varie en fonction de la formation dans laquelle l'unité qui tire est déployée et si elle a subi un pas de perte. Pour résoudre le tir, on lance 1d6 et on ajoute les modificateurs de combat pour les formations (de l'attaquant et du défenseur), les effets du terrain et tout autre modificateur applicable, et le résultat est référencé dans la Table de Combat/Tir et immédiatement appliqué.

Musketry Factor



10.4. Le tir de mousqueterie peut être tiré de deux façons : par un tir de ligne statique ou avant un assaut à la baïonnette.

10.4.1. Tir en ligne statique : Dans un tir en ligne statique, les unités ennemies se font face mais ne veulent pas s'engager au corps à corps. Elles peuvent échanger des tirs de mousqueterie dans un rayon de 1/2 UM. Ce type de tir est plus imprécis que le tir avant l'assaut à la baïonnette car il est effectué à une plus grande distance. Lors d'un tir en ligne statique, 1 est soustrait du jet de dé.

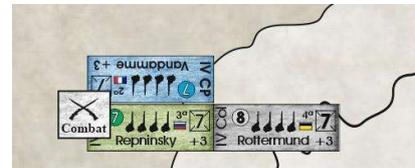
10.4.2. Deux unités ou plus peuvent combiner leurs valeurs de mousqueterie contre une unité ennemie si elles sont toutes deux à moins de 1/2 UM de leur cible. Leurs valeurs de mousqueterie sont additionnées et 1d6 est lancé sur la table de combat/tir.

10.4.2.1. Effets des tirs de mousqueterie : Pour déterminer les résultats, lancer et résoudre conformément à 10.3.

10.4.3. Avant l'assaut à la baïonnette : Les tirs de mousqueterie préparent l'attaquant à lancer un assaut à la baïonnette. Par ailleurs, un tir de défense efficace peut briser l'élan de l'assaut prévu. Un tir bien conduit peut-

être catastrophique pour les troupes visées et les paralyser.

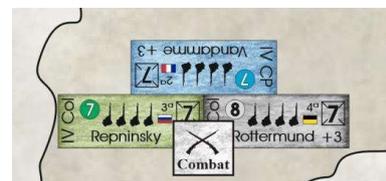
10.4.3.1. Si une unité, attaquante ou défenseur, a des unités amies dans la même formation (ligne ou colonne) sur ses flancs (elles doivent faire face et être à portée de mousqueterie de l'unité cible et ne pas faire partie d'un autre combat en cours), 1 est ajouté par unité de soutien (jusqu'à un maximum de 2), au tir de mousqueterie. Notez que les valeurs de mousqueterie de ces unités de soutien ne sont pas ajoutées à l'attaquant/défenseur comme dans un tir de ligne statique, puisque toutes les unités sont très proches et que les seules unités ayant une ligne de tir claire sont celles qui se font directement face. Par conséquent, les unités en soutien ne peuvent ajouter qu'une valeur de mousqueterie au lieu de la totalité (exception : attaque proportionnelle, voir 10.4.3.4).



10.4.3.2. Cette mousqueterie n'est résolue qu'au tour où l'assaut est lancé. Les unités encore engagées dans un combat ne mènent pas de mousqueterie dans le cadre de ce même combat au tour suivant.

10.4.3.3. De plus, les unités qui font partie d'un combat engagé en cours ne peuvent pas mener de tirs de mousqueterie sur une autre cible potentielle en dehors de ce combat actuel.

10.4.3.4. Attaque proportionnelle : Si deux unités attaquent une unité ennemie de manière proportionnelle, et pas seulement en touchant les coins, comme c'était le cas dans l'exemple précédent, elles ajoutent les deux valeurs de mousqueterie lors du tir. Chaque unité attaquante doit occuper la moitié de l'unité attaquée telle qu'elle est vue sur l'image en bas.



10.4.3.5. Effets du feu de mousqueterie : si une vérification du moral est échouée, l'effet est différent selon la personne qui a échoué à la vérification.

10.4.3.5.1. Si le défenseur a échoué : un marqueur correspondant est placé sur le défenseur avec une valeur égale au nombre par lequel le

résultat du test de moral a dépassé la valeur de moral jusqu'à un maximum de 4. L'attaquant bénéficiera d'un modificateur dans l'assaut à la baïonnette égal à cette valeur (voir Exemple de jeu).



10.4.3.5.2. Si l'attaquant échoue : l'unité attaquante est sonnée (« S ») et le combat prévu est annulé. Mais l'unité attaquante reste à 1/2 UM adjacente au défensif. Le feu de défense a été suffisamment efficace pour briser la volonté de l'unité d'assaut.

10.4.3.5.3. Si une unité de soutien échoue :

elle ne peut pas soutenir le combat, mais ce combat se poursuit quand même

10.5. Une unité ne peut effectuer des tirs de mousqueterie que dans la direction à laquelle elle fait face. Si une unité est attaquée sur le flanc ou à l'arrière, elle ne peut pas lancer de tirs défensifs de mousqueterie contre ces unités.

10.6. Les unités d'infanterie françaises étaient mieux adaptées et préparées au combat à cette époque et bénéficiaient d'un +1 à tous leurs tirs de mousqueterie.

11. MODIFICATEURS DE TIR

11.1. Tous les modificateurs sont répertoriés sur la table Combat/Feu. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

12. MORAL

12.1. Le moral est un facteur crucial à Austerlitz. Les unités peuvent être forcées de battre en retraite de manière plus ou moins organisée, ou être temporairement mises en déroute, et cette déroute peut entraîner une réaction en chaîne qui peut éventuellement provoquer la déroute des unités voisines.

12.2. Chaque unité a sa valeur de moral imprimée à droite. Lorsqu'une unité subit des pertes de paliers, la valeur de moral diminue (voir 13.5.1, page 10).

12.2.1. Unités de la Garde et Division de Grenadiers d'Oudinot (Elite) : Des unités de la Garde sont présentes dans les deux camps. Elles sont identifiées par leur couleur plus foncée et leurs lettres blanches. Elles ont un meilleur moral et de meilleurs modificateurs au combat. Elles se comportent comme les unités régulières du même type, mais leur moral n'est pas réduit lorsqu'elles perdent des pas.

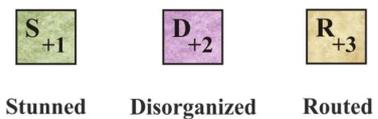
12.2.1.1. La division française de grenadiers d'Oudinot, commandée par Durac, est considérée comme une unité d'élite et son moral n'est pas réduit lorsqu'elle perd des pas.



12.3. Les unités d'infanterie et de cavalerie ont deux pas, l'artillerie et les QG n'en ont qu'un.

12.4. Au cours d'un même tour, une unité peut être forcée de faire un ChM pour différentes raisons : tirs d'artillerie, tirs de mousqueterie, combat, charge de cavalerie, ou parce qu'une unité amie est en déroute ou détruite à proximité. Lorsqu'une unité ChM (avec ou sans modificateur, selon la raison), deux dés sont lancés. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de moral, l'unité réussit le test et n'est pas affectée. S'il est supérieur, le test échoue.

12.5. Les différents états de dégradation du moral qu'une unité peut subir en raison de l'échec des contrôles de moral sont les suivants :



12.5.1. Sonné ("S") : une unité sonnée ne peut se déplacer que jusqu'à la moitié de son potentiel de mouvement, ne peut pas changer de formation, effectuer des tirs de mousqueterie, ni attaquer. Elle peut se défendre si elle est attaquée, mais l'attaquant bénéficie d'un bonus de +1 au combat. Le marqueur d'étourdissement est retiré automatiquement lors de sa prochaine phase de ralliement sans nécessiter de ChM. Elle se déplacera à nouveau sans pénalité au même tour où le marqueur est retiré.

12.5.2. Désorganisée ("D") : l'unité n'est pas paniquée, mais lorsqu'elle est désorganisée, elle ne peut pas se déplacer, changer de formation, attaquer ou effectuer des tirs de mousqueterie. Elle peut se défendre si elle est attaquée, mais l'attaquant bénéficie d'un bonus de +2 au combat pour avoir attaqué une unité désorganisée. Une unité désorganisée doit réussir un ChM lors de sa phase de ralliement. Si elle réussit, elle est étourdie.

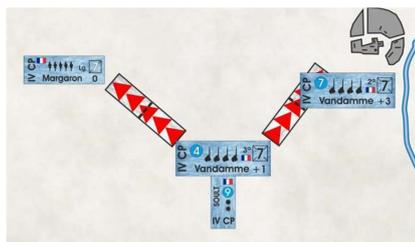
12.5.3. Déroute ("R") : l'unité est paniquée et fuit 1 UM (infanterie ou cavalerie), tournant le dos à l'ennemi. L'unité en déroute se dirige dès que possible vers le bois ou le campement le plus proche, à la recherche d'un abri. Elle recule en ligne droite dans une direction opposée à celle de l'unité qui a provoqué l'échec. Cette même procédure s'applique que la déroute ait été provoquée par un combat, un échec catastrophique (un échec catastrophique est un double 6 dans n'importe quel ChM), une charge ou un tir d'artillerie. Elle ne peut pas éviter les unités amies qui se trouvent sur son chemin de retraite (l'unité est aveuglée par la panique et ne peut pas éviter de piétiner les unités amies).

12.5.3.1. Une fois qu'elle a atteint un bois ou un campement, l'unité reste sur place jusqu'à ce qu'elle soit ralliée, mais elle sera forcée de reprendre sa retraite lors de sa prochaine phase de mouvement si une unité ennemie se trouve dans un rayon de 2 UM, cherchant à nouveau à se mettre à l'abri dans d'autres bois ou campements. L'unité peut se déplacer mais ne peut pas effectuer de tirs de mousqueterie ni attaquer les unités ennemies. Elle peut se défendre si elle est attaquée, mais l'attaquant bénéficie d'un bonus de +3 au combat pour avoir attaqué une unité en déroute.

12.5.3.2. L'unité est inefficace à tous égards jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de moral lors de sa phase de ralliement. Si le ChM est réussi, elle devient désorganisée et est replacée dans n'importe quelle direction et dans n'importe quelle formation au choix du propriétaire. Si le ChM est raté, l'unité continue de battre en retraite vers un bois ou un campement (à moins qu'elle n'y soit déjà). Une unité en déroute qui obtient un double 6 lors de la phase de ralliement est retirée du jeu ; l'unité a perdu la volonté de se battre et est irrécupérable.

12.6. QG et moral :

12.6.1. L'objectif principal d'un QG est d'échanger la valeur de moral d'une unité rattachée contre sa propre valeur de moral. Celle-ci est ensuite utilisée pour tous les ChM et pour fournir un bonus de +1 au combat (Napoléon et Kutusov fournissent un bonus de +2) à l'unité rattachée. Les unités non rattachées à portée (dans un rayon de 1 UM et à condition que leur moral soit inférieur à celui du QG) bénéficient d'un +1 à leur moral pour tout test requis.



Exemple : Si la 3ème brigade de Vandamme doit ChM, elle utilisera la valeur de Soult (9) car elle lui est attachée. La 2nde brigade de Vandamme utilise la valeur 8 car elle est à portée de commandement de Soult (1 UM). La cavalerie de Margaron ne peut pas bénéficier de l'amélioration du moral de Soult car elle est à plus de 1 UM de Soult.

12.6.2. Un QG ne peut s'attacher qu'à une unité de son propre corps. Ce n'est que si toutes les unités appartenant à son corps sont éliminées qu'il peut

s'attacher à une unité d'un autre corps. Les commandants d'armée peuvent s'attacher à n'importe quelle unité de leur armée.

12.6.3. Tout QG peut fournir un bonus aux unités de son camp, quelle que soit l'appartenance du corps. Lorsqu'un QG de corps est éliminé, toutes les unités du même corps dans un rayon de 2 UM doivent passer un ChM et, en cas d'échec, retraiter de manière ordonnée vers leur côté du plateau de jeu. Jusqu'à ce qu'elles passent un ChM lors d'une phase de ralliement amie, elles doivent continuer à retraiter. Toute unité qui bat en retraite au-delà du bord du plateau de jeu est éliminée.



12.7. Moral Check : Situations qui nécessitent un ChM, comme indiqué à la section 12.4.

12.7.1. Charge de cavalerie : Lorsqu'une cavalerie charge, la cible de la charge doit réussir un ChM. En cas d'échec, l'unité est assommée ("S"). La simple vue de la cavalerie entrante a paralysé l'unité, la rendant incapable de réagir correctement. Toute artillerie affectée, puisqu'elle ne peut pas effectuer de tir défensif, est débordée et retirée du jeu.



12.7.1.1. Les unités d'élite et de garde, quelle que soit leur formation, ne font pas de test de moral lorsqu'elles reçoivent une charge de cavalerie.

12.7.1.2. Si le test de moral donne un double 6, (voir 12.8) l'unité en défense se sépare et part en déroute, tournant le dos à l'ennemi. Dans ce cas, l'unité en déroute recule de 1 UM, mais s'il reste suffisamment de potentiel de mouvement à la cavalerie qui charge pour l'atteindre, l'unité est éliminée.

12.7.2. Élimination ou déroute d'une unité voisine : Une unité située à moins de 1 UM d'une unité amie en déroute ou détruite au combat, ou par un tir d'artillerie ou de mousqueterie, doit ChM. La vue de camarades en déroute ou anéantis peut briser leur volonté de combattre.

12.7.2.1. Si le test est raté de 1 point, l'unité reste debout mais devient désorganisée. Si le test est raté de 2 points ou plus, l'unité est en déroute (par exemple, une unité avec un

moral de "7" qui doit faire un test de moral parce qu'une unité amie est en rupture, sera désorganisée sur un "8", et en déroute sur un "9" ou plus). Si le test est réussi, l'unité peut choisir de tenir sa position ou d'effectuer une retraite ordonnée.

12.7.2.2. Les unités amies à portée d'une unité amie qui déroute ou est éliminée, mais qui sont engagées dans un combat ou sous l'effet de "Blood Rage" (voir 12.9), ne font pas de ChM.

12.7.2.3. Un ChM causé par la déroute d'une unité amie ne doit être passé qu'une seule fois. Une unité qui a déjà passé le test ne le repasse pas pour la même unité en déroute, même si elle est à moins de 1 UM lors de tours successifs.

12.7.2.4. Les unités d'artillerie qui déroutent ou sont éliminées ne provoquent pas de ChM même s'il y a des unités amies dans un rayon de 1 UM.

12.7.2.5. Les unités d'artillerie sont exemptées de ChM causé par des unités amies détruites ou mises en déroute.

12.8. Défaillance catastrophique : Un résultat de wagons (double 6) sur un ChM est connu comme un échec catastrophique, quel que soit le test résolu. L'unité est mise en déroute et recule immédiatement de 1 UM.

12.9. "Blood Rage" : Lorsqu'une unité obtient un double 1 sur un ChM, elle entre dans un état de frénésie qui augmente son moral et sa valeur de combat de +2 jusqu'à sa prochaine phase de ralliement. Placez un marqueur de rappel sur l'unité. Les unités d'artillerie ne sont jamais sujettes à la Rage de Sang.



12.9.1. L'unité doit attaquer, dès que possible, l'unité ennemie la plus proche à portée de mouvement et LDV.

12.9.2. Une unité affectée par Blood Rage ne peut jamais se désengager du combat.

12.9.3. Un double 1 rallie une unité, quel que soit son état moral, même si elle est désorganisée ou mise en déroute. Une unité qui lance un double 1 peut se déplacer et attaquer normalement sur ce tour.

12.9.4. Lorsqu'une unité d'infanterie en formation carrée obtient un double 1 dans un ChM, elle doit changer de formation à son tour et doit attaquer l'unité ennemie la plus proche, en ignorant la restriction habituelle "aucune attaque n'est autorisée après le changement de formation". Même si aucune unité ennemie n'est à portée de mouvement, le changement de formation est toujours appliqué.

12.9.5. Un QG attaché à une unité qui a reçu un résultat de Rage de Sang n'est pas obligé de rester attaché. Puisque l'unité en proie à la Rage de Sang devra attaquer l'unité ennemie la plus proche, le QG peut se détacher et se rattacher à une autre unité amie lors de sa phase de mouvement.

12.9.6. Une unité en Rage de Sang n'est pas obligée de vérifier son moral à cause de la déroute ou de l'élimination d'unités amies, mais si une unité en retraite la traverse, elle perd son statut de Rage de Sang et l'unité anciennement en Rage de Sang est désorganisée.

12.9.7. Une unité de Rage de Sang qui reçoit un résultat d'étourdissement, de désorganisation ou de déroute après un tir ou la résolution d'un combat, que ce soit par un résultat de combat automatique ou un test raté, perd immédiatement la posture de Rage de Sang.

12.10. Récupération des unités étourdies, désorganisées et en déroute : Les unités qui se trouvent dans l'une de ces situations de moral essaieront de se rétablir pendant leur Phase de Ralliement. Les marqueurs d'étourdissement ("S") sont automatiquement retirés. Les unités désorganisées ("D") et en Déroute ("R") doivent faire un ChM, avec 2d6 lancés par unité. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de moral (n'oubliez pas de vérifier les QG amis, car ils peuvent augmenter la valeur de moral), l'unité récupère un niveau de moral et devient sujette à la position de moral suivante (c'est à dire plus douce). Si le résultat est supérieur à la valeur de moral, le test échoue et l'unité reste désorganisée ou en déroute.

12.10.1. Une unité en déroute qui réussit son ChM devient désorganisée et peut être librement affrontée et adopter la formation légale de son choix. Une unité désorganisée qui réussit ce test est assommée.

12.11. Effets cumulatifs : Les effets sur le moral sont progressifs. Si une unité avec un marqueur d'étourdissement rate un autre ChM, elle devient désorganisée ; une unité désorganisée devient en déroute (les unités dans un rayon de 1 UM doivent vérifier le moral comme d'habitude) ; et une unité en déroute est éliminée - on considère qu'elle a entièrement perdu sa volonté de combattre et qu'elle n'est plus efficace au combat.

12.11.1. Tout test effectué lors d'une phase de ralliement ami est exempté de la règle ci-dessus. Seuls les échecs causés par des tirs ennemis, des

combats ou des unités amies en déroute ou éliminées à proximité peuvent dégrader le moral.

13. COMBAT RAPPROCHÉ

13.1. Tous les combats et charges doivent être déclarés à la fin de la phase de mouvement. Toute unité ne peut se déplacer de manière adjacente (c'est-à-dire en touchant) une unité ennemie que si elle a l'intention de mener/appuyer un combat au corps à corps. Toute unité déjà adjacente à une unité ennemie n'est obligée d'attaquer que si elle est une unité en phase dans un combat en cours (c'est-à-dire si un marqueur de combat est présent).

13.2. Lorsqu'une attaque est menée, placez un marqueur de combat rapproché au-dessus des unités participantes :



13.3. Selon les circonstances au moment précis, l'attaquant peut finir par attaquer avec toutes, certaines ou aucune de ses unités assignées - déterminées par le fait que ces unités sont toujours adjacentes à une unité ennemie et capables de combattre après l'effet d'un éventuel tir défensif ennemi. Note : dans tout combat engagé en cours, le rôle d'attaquant passe à l'autre joueur, qui doit alors attaquer - à moins qu'il ne se soit désengagé avec succès lors de sa phase de ralliement (voir 13.6).

13.4. Chaque camp lance 1d6. L'attaquant ajoute les modificateurs applicables aux unités, au terrain, aux tirs reçus, etc. Le défenseur n'ajoute que son propre modificateur de combat, s'il y en a un. Les deux jets sont comparés et la différence est calculée. Le vainqueur consulte la table de combat et applique les résultats (voir exemple de jeu).

13.5. Les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent combattre à pleine force ou à demi force (elles ont 2 pas), l'artillerie et les QG n'ont qu'un seul pas.

13.5.1. Lorsque, à cause d'un corps à corps ou d'un tir d'artillerie ou de mousqueterie, une unité perd un pas, un marqueur est placé sur l'unité affectée.



Step Lost



Guard Step Lost

13.5.2. Un pas perdu entraîne une réduction du moral, du modificateur de combat et de la valeur de mousqueterie de -1 (exception : voir 12.2.1).

13.6. Désengagement : Une unité engagée dans un combat peut tenter de se désengager lors de sa phase de ralliement en passant un ChM. Si elle réussit, l'unité

recule de ½ UM, restant à côté de l'unité ennemie, mais est considérée comme désengagée. Le marqueur de combat rapproché est retiré.

13.7. L'unité désengagée peut mener des tirs de mousqueterie, mais n'est **PAS** autorisée à mener un assaut à la baïonnette durant ce tour. (Les unités d'artillerie de Santón ne peuvent pas se désengager du combat rapproché). Placez le marqueur correspondant.



13.8. Si une unité de cavalerie est attaquée frontalement uniquement par de l'infanterie, elle peut tenter de réagir et de se replier. Elle doit passer un ChM. S'il est passé, elle peut se déplacer jusqu'à 2 UM sans changer de formation. Pendant son retrait, elle peut choisir de faire face à l'unité ennemie ou de lui tourner le dos. Si elle est attaquée par le flanc ou l'arrière, elle ne peut pas se replier.

13.9. Si une unité attaquée par le flanc ou l'arrière gagne ce combat, elle peut immédiatement adopter la formation et l'orientation de son choix.

13.10. Retraites et avancées après le combat : Une unité peut être forcée de reculer à cause des résultats du combat. Elle peut être obligée de reculer de manière ordonnée, désorganisée ou en déroute. Chaque unité, qu'il s'agisse d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie, recule de 1 UM.

13.11. L'unité qui bat en retraite doit toujours battre en retraite dans la direction opposée à celle de l'attaque. Si l'attaque vient de plusieurs directions, seule l'unité de tête de l'attaquant est prise en compte.

13.11.1. Une unité en retraite qui doit traverser, totalement ou partiellement, une unité amie, arrête sa retraite en la touchant. Si l'une des unités impliquées était désorganisée, elle déroute (voir exemple de jeu).

13.11.1.1. Unités enjambant des chits: Lorsque, en reculant, une unité "marche" sur un jeton (voir 16.4), le contenu du jeton est immédiatement révélé.

13.11.1.1.1. Si le chit ne contient qu'une seule unité, les deux unités impliquées sont désorganisées.

13.11.1.1.2. If the chit contains more than one infantry unit, the retreating unit is considered to step over the largest (infantry units). That unit will disorganize.

13.11.1.1.3. Si le chit contient 2 unités de cavalerie, le joueur choisit celle qui est désorganisée.

13.11.1.1.4. Si le chit ne contient que des unités d'artillerie, celles-ci ne sont pas affectées.

13.11.2. Si, en raison de la configuration du terrain ou de la présence d'unités ennemies, l'unité ne peut pas battre en retraite, elle est éliminée. Si une unité attaquée à la fois par le front et par l'arrière est obligée de battre en retraite, elle est éliminée (elle est considérée comme s'étant rendue).

13.11.3. Important : Une unité en déroute se replie en tournant le dos à l'ennemi. Une unité qui bat en retraite en ordre, assommée ou désorganisée, le fait face à l'ennemi.

13.11.4. Mouvement d'avance : Une unité gagnant un combat peut avancer jusqu'à 1 UM et capturer la position libérée du défenseur.

13.11.5. Une unité qui avance ne peut pas se déplacer à moins de ½ UM ne peut pas enjambrer une unité ennemie, même si elle se trouve à l'intérieur de la portée d'avance de 1 UM. Elle doit terminer son mouvement séparée de l'unité ennemie.

13.12. Cavalerie :

13.12.1. Cossacks: Ils sont identifiés par une épée croisée imprimée sur le pion.



13.12.1.1. Un type de cavalerie alliée. Ils ne peuvent pas charger.

13.12.1.2. Ils peuvent battre en retraite avant le combat sans ChM s'ils sont attaqués par l'infanterie, et avec ChM s'ils sont attaqués par la cavalerie, si l'attaque vient du front. S'ils sont attaqués par le flanc ou l'arrière, ils ne peuvent pas battre en retraite avant le combat.

13.12.1.3. Les cosaques ajoutent 1 à la résolution du combat contre l'infanterie s'ils sont seuls ou mènent l'attaque.

13.12.2. Attaque contre l'infanterie en carré :

Les unités de cavalerie attaquant un carré perdent leur modificateur de combat inhérent (comme c'est le cas pour la cavalerie attaquant des campements ou des fortifications) et leur modificateur de formation.

13.12.2.1. Si une unité d'infanterie réussit à former un carré, l'unité de cavalerie qui charge peut choisir d'arrêter la charge et de rester à ½ UM du carré. Alternativement, elle peut pousser l'attaque et chevaucher l'unité - si la capacité de mouvement le permet. Cela simule en fait que la cavalerie contourne le carré, et non qu'elle le traverse physiquement.

13.12.3. Charges de cavalerie : Il s'agit d'une forme spéciale d'attaque de cavalerie. Lors d'une charge, les unités de cavalerie doublent leur modificateur de combat (un +2 devient +4, par exemple). Une unité de cavalerie ne peut jamais charger contre des unités d'infanterie en carré, mais elle peut attaquer des carrés normalement (voir 13.12.2).

13.12.3.1. Lors de la phase de mouvement, les charges doivent être déclarées en premier, avant tout mouvement. Elles doivent toujours être effectuées en ligne droite. Une LDV vers la cible visée est nécessaire et la cible doit être distante d'au moins 1 UM lorsque la charge est déclarée. Les charges contre des unités occupant des fortifications, des campements et des forêts ne sont pas autorisées.

13.12.4. Harcèlement de cavalerie : lorsqu'une attaque menée par une unité de cavalerie met en déroute une unité ennemie (quel que soit son type), l'unité en déroute est anéantie ; l'unité de cavalerie peut se déplacer de 1 UM.

13.12.4.1. Si une unité en déroute est détruite par le harcèlement de la cavalerie, les unités amies à portée ne sont pas obligées de faire deux tests de moral (pour la déroute et l'élimination) ; elles ne font qu'un seul test pour l'élimination.

13.13. Soutien à l'attaque : Une unité peut être attaquée par plusieurs unités en même temps. Dans ce cas, l'attaquant choisit une unité de tête (généralement celle qui a le meilleur modificateur de combat ou le meilleur bonus de combat), et les autres unités attaquantes fournissent chacune +1 comme soutien au combat.

13.13.1. Si le résultat du combat force une unité attaquante avec des unités de soutien à battre en retraite, **toutes les** unités attaquantes impliquées dans le combat doivent le faire. Si une perte de pas résulte du combat, seule l'unité de tête est réduite.

13.13.2. Les unités d'artillerie ne fournissent jamais de soutien à une attaque amie.

13.13.3. Le défenseur peut choisir de tirer, lors de son Tir de Mousqueterie Défensif, contre une unité menant une attaque ou contre ses unités de soutien.

13.13.4. S'il étourdit une unité menant une attaque avec une ou plusieurs unités de soutien, l'attaque est immédiatement annulée. Mais si l'unité ennemie devait attaquer l'unité étourdie, les modificateurs de soutien s'appliqueraient toujours.

13.13.5. Si le défenseur choisit de tirer contre une unité de soutien et l'étourdit au moins, elle ne prend pas part au combat qui s'ensuit. Elle ne rejoint pas le combat et reste à ½ UM de l'unité du défenseur.

13.14. Attaques sur l'arrière : Si une unité est attaquée par l'arrière, elle perd son modificateur de combat de base (c'est-à-dire qu'une unité avec un modificateur +3 descendra à 0).

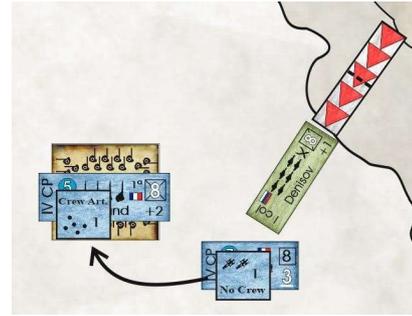
13.15. Attaques vs Artillerie : Les unités d'artillerie n'ont pas de force de combat (Exception : l'artillerie française Santon, qui a 1 force de combat).

13.15.1. En cas d'attaque, il a deux options :

13.15.1.1. Artillerie et unités amies dans le carré : Souvent, sur le champ de bataille, lorsqu'une batterie d'artillerie était attaquée par l'infanterie ou la cavalerie et qu'il y avait de l'infanterie amie à proximité en formation en carré, l'équipage quittait ses canons et se réfugiait dans le carré. Une fois le danger écarté, ils quittaient la place et retournaient à leurs batteries - si elles étaient encore en état de marche.

13.15.1.1.1. Nous cherchons à simuler cette situation avec la règle suivante. Exceptionnellement, c'est le seul cas où une unité peut se déplacer pendant la phase de mouvement ennemie. Si une unité d'artillerie est sur le point d'être attaquée par la cavalerie ou l'infanterie et se trouve à moins de 2 UM d'une unité d'infanterie amie formée en carré, elle peut choisir d'abandonner les canons et de protéger l'équipage à l'intérieur du carré ami (qu'elle ait tiré lors de la phase de tir défensif de l'artillerie ou non).

13.15.1.1.2. Placez un marqueur Crewless sur l'unité d'artillerie et un marqueur Artillery Crew sur le carré de refuge. Lors des tours suivants, si le danger est passé, l'équipage peut retourner sur l'unité d'artillerie, si elle est encore en jeu, en quittant la case. L'artillerie ne peut pas tirer au cours du tour où l'équipage revient.



13.15.1.1.3. Une unité d'artillerie sans équipage peut être détruite par une unité ennemie adjacente qui lance un 1-4 sur 1d6 dans la phase de combat.

13.15.1.2. Maintien et tir de Canister: Si l'attaque ne vient pas du flanc ou de l'arrière, l'équipage peut rester et faire feu. Si le résultat du tir n'arrête pas les unités attaquantes, la batterie est débordée et retirée du jeu.

14. MODIFICATEURS DE COMBAT

14.1. Tous les modificateurs de combat sont répertoriés dans le tableau Combat/Tir. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

15. MODIFICATEURS DE TERRAIN

15.1. Tous les effets du terrain affectant le mouvement et/ou le combat sont répertoriés dans le tableau des effets du terrain et du brouillard.

16. BROUILLARD

16.1. Les premiers mouvements à Austerlitz se sont déroulés dans un brouillard épais et une faible visibilité. Le brouillard s'est dissipé au fil du temps. Ces règles visent à dépendre cet effet.

16.2. Pour les 3 premiers tours de jeu, le marqueur "Brouillard" est placé sur la piste d'enregistrement des tours imprimée sur la carte. Dans le brouillard, la portée de détection des LDV et des unités est de ½ UM. A partir du tour 4, on lance 1d6 pour vérifier si le brouillard se lève (voir la table de brouillard sur le tableau des effets du terrain/brouillard).

16.3. Si le jet de brouillard donne : "Pas de brouillard", le brouillard commence à se dissiper. Placez un marqueur "Brouillard partiel 1". Cela indique que la portée de la LDV/détection est augmentée à 1 UM. Au tour suivant, placez le marqueur "Partiellement brumeux 2" et augmentez la portée de LDV/détection à 2 UM. Au tour

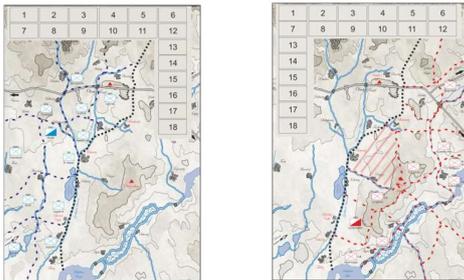
suisant, le brouillard se lève totalement et ses effets disparaissent.



16.3.1. Si, au tour 7, le résultat « No Fog » n'a pas encore été obtenu, il est considéré comme se produisant automatiquement. Placez le marqueur « Partiellement brumeux 1 ».

16.4. Lors des tours de brouillard, les unités peuvent se déplacer de l'une ou l'autre des deux façons suivantes : sous forme de corps sur la carte stratégique ou sous forme de pions sur le plateau de la carte tactique (voir 16.4.2).

16.4.1. Mouvement sur la carte stratégique : Chaque joueur dispose d'une carte stratégique de taille A4 divisée en zones où il peut déplacer ses troupes lors des tours de brouillard.



16.4.1.1. Les cartes doivent être cachées de la vue par une sorte d'écran. Les joueurs ne sont pas autorisés à voir les mouvements des autres.

16.4.1.2. Les cartes montrent les positions de départ historiques des QG de corps de chaque camp au début de la bataille.



16.4.1.3. Une ligne noire en pointillé imprimée sur les cartes sépare les zones d'opération de chaque camp ; elle ne peut être franchie tant que les combats n'ont pas commencé.

16.4.1.4. Les Alliés sont limités lorsqu'ils se déplacent entre les zones, comme expliqué plus en détail ci-dessous. Le français n'est pas restreint.

16.4.1.5. Le joueur allié doit lancer 1d6 chaque fois qu'il a l'intention de déplacer une colonne. Sur un 4-6, la Colonne peut terminer son

mouvement. Sur un 1-3, la colonne ne peut pas se déplacer. Pour chaque Colonne déjà présente dans la zone sur le point d'être pénétrée, le joueur allié doit soustraire 1 au jet de mouvement de la Colonne.

16.4.1.6. Dans le cas d'Austerlitz avec la présence historique, la carte stratégique allié est marquée d'une zone rayée dans laquelle le joueur allié ne peut ni placer ni faire passer d'unités jusqu'à ce que le joueur français lance l'assaut du Pratzenberg avec les divisions Vandamme et St-Hilaire.

16.4.2. Mouvement des Chits : chaque joueur a des cases numérotées de 1 à 18 dans sa carte stratégique pour contenir ses Chits. Chaque côté dispose également de 5 leurres.



16.4.2.1. Ces Chits représentent des troupes cachées et des leurres. Chaque chit peut contenir n'importe quelle combinaison allant jusqu'à :

- 1 unité d'infanterie + 1 unité d'artillerie (à pied ou à cheval).
- 2 unités de cavalerie + 1 unité d'artillerie à cheval.
- 1 unité d'infanterie + 1 unité de cavalerie + 1 unité d'artillerie (à pied ou à cheval).
- Un leurre ne contient rien.

16.4.2.2. Le joueur français dispose de 4 jetons au départ, tandis que le joueur allié en a 5. C'est le nombre maximum de jetons qu'ils peuvent chacun déplacer lors du premier tour. A partir du tour 2, et jusqu'à ce que le brouillard se lève, les Français disposent de 3 pions par tour, tandis que les Alliés doivent lancer 1d6 pour déterminer le nombre de pions dont ils disposent pour le tour, ainsi que le nombre de colonnes qu'ils peuvent déplacer sur la carte stratégique ce tour là (voir la Table de brouillard sur le Tableau des effets du terrain/brouillard).

16.4.2.3. Après avoir déterminé le nombre de pions dont disposent les Alliés pour le tour, les deux joueurs déploient les nouveaux pions disponibles sur la carte avant la phase de ralliement des Alliés.

16.4.2.4. Placer les pions sur la carte du jeu : Lorsqu'un jeton est déployé sur la carte, les unités qu'il contient (à condition qu'il ne s'agisse pas d'un leurre) sont placées dans la case numérotée



Austerlitz 1805

Jose Antonio Luengo

correspondante sur la carte stratégique pendant que le jeton est déployé sur la carte avec le drapeau de sa nation visible. Le jeton doit être déployé dans une zone correspondant à la zone où se trouve le corps/colonne sur la carte stratégique.

16.4.2.5. Un chit ne peut pas être déployé sur la carte à moins de 3 UM d'une unité / chit ennemi.

16.4.2.6. Un chit a une autorisation de mouvement de 2 UM (qu'il contienne des troupes réelles ou qu'il s'agisse d'un leurre).

16.4.2.7. Lorsqu'un jeton se déplace à moins de ½ UM d'un jeton ennemi, ou qu'un jeton est attaqué, les deux joueurs révèlent la véritable composition de leurs jetons. Si un pion est en fait un leurre, il est retiré, mais le joueur en phase ne peut pas continuer à se déplacer.

16.4.2.8. Lorsqu'un joueur retire/révèle un jeton contenant des unités réelles, il doit déployer ces unités sur la carte. Elles doivent se déployer avec une séparation allant jusqu'à ½ UM entre elles, et le combat peut commencer.

16.4.2.8.1. Les unités d'artillerie contenues dans un jeton de mouvement doivent se déployer attelées lorsqu'elles sont révélées.

16.4.2.8.2. Si une unité révélée précédemment contenue dans un jeton se trouve à plus de ½ UM de toutes les unités ennemies, elle peut être cachée à nouveau en utilisant un jeton lors de sa prochaine phase de ralliement.

17. CONDITIONS DE VICTOIRE

17.1. Les conditions de victoire sont multiples :

17.1.1. Points de victoire (VP) : Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant :

17.1.1.1. Les points de victoire sont attribués pour le contrôle des lieux dont le nom est imprimé en rouge. Certains d'entre eux commencent la partie sous le contrôle des Alliés, d'autres sous le contrôle des Français. Chaque emplacement donne 1 VP à son contrôleur, sauf le Pratzenberg, qui vaut 2 VP.

17.1.1.2. 1 PV par artillerie et QG éliminés est également attribué.

17.1.1.3. A la fin du dernier tour de jeu, chaque joueur calcule ses PV. En cas d'égalité, c'est l'allié qui l'emporte.

17.1.1.4. Lieux sous contrôle allié au début du jeu : *Pratzenberg et Blaschowitz.*

17.1.1.5. Lieux sous contrôle français au début du jeu : *Teilnitz, Sokolnitz, Château de Sokolnitz, Puntowitz et Santón.*

17.1.1.6. Le dernier camp à voir passer une unité dans une localité est le contrôleur. Il n'est pas nécessaire de maintenir une garnison pour revendiquer le contrôle.

17.1.2. Victoire automatique des Alliés : Si les Alliés contrôlent tous les emplacements « cibles » pendant deux tours consécutifs, ils gagnent automatiquement la partie.

17.1.3. Victoire française automatique : Si les Français contrôlent tous les emplacements « cibles » pendant deux tours consécutifs et qu'ils ont éliminé au moins 7 brigades alliées (infanterie ou cavalerie), ils gagnent automatiquement la partie.

17.1.4. Napoléon capturé : Si Napoléon est éliminé, les Français perdent immédiatement la bataille.

18. INSTALLATION

18.1. Austerlitz peut être joué de deux manières :

18.1.1. Déroulement historique : dans chaque aide de jeu, les objectifs historiques et les restrictions d'unités sont indiqués pour chaque camp.

18.1.1.1. Si vous voulez l'expérience historique, il est conseillé de suivre les directives aussi près que possible pour une représentation historique plus précise.

18.1.2. Forme libre : Cette façon de jouer n'est pas contrainte par les événements historiques. Chaque camp déploie librement ses unités sur les cartes stratégiques.

18.1.2.1. Les restrictions du scénario sont celles sur lesquelles les joueurs se mettent d'accord.

18.1.2.2. Dans les deux cas, les règles du brouillard doivent être utilisées pour les premiers tours jusqu'à ce qu'il se lève.

18.2. Quel que soit le mode de jeu, notez que 16.4.2.4 s'applique toujours à la configuration initiale.

18.3. Les alliés agissent en premier.



RÈGLES AVANCÉES

19. RÈGLE DE DÉROUTE ALTERNATIVE

- 19.1.** La règle de déroute de base est remplacée par ce qui suit :
- 19.2.** Une unité en déroute qui marche sur (entre en collision avec) une unité amie n'est plus automatiquement éliminée. L'unité est retirée de la carte et un dé est lancé : sur un 1, l'unité est éliminée ; sur 2-6, l'unité revient après ce nombre de tours. Une unité qui devait revenir après le tour 12 ne revient pas. Lors de son retour, un nouveau jet de dé est effectué. Sur 1-4, l'unité revient à moitié. Sur 5-6, elle revient à pleine puissance.
- 19.3.** L'unité revient au tour prévu, pendant sa phase de ralliement.
- 19.4.** Les unités reviennent dans un rayon de 2 UM de leur QG de corps ou de colonne supérieur. Si le QG est mort ou capturé, elles apparaissent à moins de 2 UM du QG de leur commandant d'armée. Les unités programmées pour revenir sur la carte peuvent le faire dans la formation choisie par leur propriétaire mais doivent revenir avec un marqueur d'étourdissement et tous les effets qui en découlent.
- 19.5.** Si un QG de corps est mis en déroute en même temps qu'une unité, à moins qu'un 1 ne soit obtenu sur 1d6 (dans ce cas, l'unité et le QG sont tous deux définitivement éliminés), le QG revient au tour suivant à moins de 2 UM de n'importe quelle unité de son corps ou de sa colonne.
- 19.6.** Une unité en déroute incapable de retraiter à cause de la présence d'unités ennemies sur son chemin est définitivement éliminée. L'unité s'est rendue ou a été irrémédiablement fragmentée.

20. ARTILLERIE ALLIÉE

- 20.1.** Les Alliés ont de sérieux problèmes de ravitaillement. Pour représenter cela, les unités d'artillerie alliées font un jet de touche comme d'habitude, mais après avoir obtenu une touche, elles doivent faire un jet supplémentaire. Si un 6 est obtenu, l'artillerie affectée ne peut plus tirer pendant un tour complet. Le marqueur d'artillerie sans munitions avec le chiffre 2.
- Lorsqu'il n'y a plus de munitions, mettez le marqueur « 2 ». Dans sa phase de réorganisation suivante, changez le marqueur en « 1 » et dans la phase de réorganisation suivante, le marqueur est retiré et l'artillerie est à nouveau opérationnelle.

21. LA GRANDE ARMÉE D'ALLEMAGNE

- 21.1.** L'armée napoléonienne était une machine bien huilée en termes d'exercices et d'organisation et a été capable d'exécuter des manœuvres avec une grande efficacité lors de cette bataille.
- 21.2.** La cavalerie française peut battre en retraite à travers des unités d'infanterie amies (même s'il n'y a pas d'espace physique sur la carte). L'infanterie était entraînée à ouvrir les rangs, à permettre le passage, à resserrer les rangs et à faire face à l'ennemi qui poursuivait la cavalerie amie.
- 21.3.** L'infanterie française peut attaquer au cours du même tour où elle change de formation.



JEU SOLO

Glossaire des termes :

AI : Intelligence artificielle

NP ou PN : (Non-joueur) pour nommer l'équipe gérée par les règles du jeu solo. OOB : Ordre de bataille

22. INTRODUCTION

22.1. Ces règles fournissent une structure qui peut être appliquée comme un guide pour jouer Austerlitz en solo avec l'un ou l'autre camp.

22.2. Nous utiliserons le terme NP (Non-Playeur) pour désigner le Côté "IA".

22.3. Pour jouer en mode solo, vous devrez faire preuve de bon sens : n'effectuez jamais avec le camp NP une action qui lui porte délibérément préjudice. Vous devez effectuer l'action la plus logique à ce moment-là.

22.4. Les règles de base du jeu sont utilisées (et les règles avancées si vous le souhaitez), mais aucun composant supplémentaire n'est nécessaire.

23. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

23.1. En ce qui concerne la nature du jeu en solo, il convient de garder à l'esprit les éléments suivants :

23.2. Les mêmes conditions de victoire s'appliquent.

23.3. De nombreuses fonctions solo essentielles sont utilisées dans le cadre de la séquence de jeu.

24. SÉQUENCE DE JEU

24.1. Comment le côté PN est géré en fonction de la séquence de jeu.

24.2. Phase de Réorganisation : Lors du tour actif du PN, tous les marqueurs Stunned sont retirés des unités (" S "), et le ChM est effectué pour toutes les unités démoralisées (" D ") et dissoutes (" R "). Si les unités réussissent leur ChM, elles passent à l'état de désorganisation suivant (moins grave) (les unités marquées "D" deviennent "S" et les unités marquées "R" deviennent "D"). Si les unités ne passent pas leur ChM, elles restent telles qu'elles étaient.

24.3. Phase de tir défensif de l'artillerie : chaque fois qu'une unité ennemie est à portée, un tir défensif est effectué contre elle.

24.3.1. Si plusieurs cibles sont disponibles, le tir doit être dirigé sur celle qui est jugée la plus dangereuse pour la batterie, y compris toute capacité d'assaut réelle ou potentielle.

24.3.2. Si des unités ennemies sont à portée du gabarit shrapnel, elles auront toujours la priorité sur celles qui ne le sont pas.

24.4. Phase de tir de préparation de l'artillerie : chaque fois qu'une unité ennemie se trouve à portée, un tir de préparation est effectué contre elle.

24.4.1. Dans le cas où il y a plus d'une cible potentielle disponible, tirez toujours sur celle que vous avez l'intention/attendez d'attaquer ou contre une unité désorganisée.

24.4.2. Si des unités ennemies sont à portée du gabarit shrapnel, elles sont prioritaires.

24.5. Phase de mouvement : Les unités de NP utilisent toute leur capacité de mouvement, mais sans laisser de vide dans leur ligne d'avance. Si elles doivent réduire leur capacité de mouvement, elles le feront.

24.5.1. La totalité de la capacité de mouvement de la PN ne sera pas dépensée si cela menace la cohésion des lignes. Cela permet notamment d'éviter que les unités ayant une plus grande capacité de mouvement ne prennent trop d'avance et ne deviennent isolées et vulnérables.

24.5.2. La totalité de la capacité de mouvement ne doit pas être dépensée si une position optimale est atteinte, où l'unité dispose de bonus pour sa défense ou pour son attaque, et se trouve à une distance à partir de laquelle elle peut attaquer.

24.5.3. Les unités peuvent arrêter leur mouvement si elles atteignent un point marqué comme objectif, même si elles n'ont pas utilisé toute leur capacité de mouvement pendant ce tour.

24.5.4. En général, les unités du PN les plus éloignées des unités ennemies se déplacent en premier, de sorte que les dernières unités à se déplacer seront les plus proches de l'ennemi - ce qui permet de maintenir plus facilement la cohésion entre les unités.

24.5.5. Le PN déplacera également en premier les unités les plus éloignées des unités ennemies, de façon que la fin du mouvement permette toujours d'obtenir la meilleure cohésion possible de la ligne.

24.5.6. En général, l'infanterie en formation de ligne cherchera à se rapprocher de la portée de mousqueterie (1 / 2 MU), ou à assaillir les positions ennemies si elle est en formation de colonne.

24.5.7. L'artillerie se déplace avec l'infanterie ou la cavalerie (en recherchant sa protection) jusqu'à



ce qu'elle soit à portée d'attaquer les unités ennemies.

24.5.8. La cavalerie se déplacera pour essayer de flanquer les unités ennemies, ou d'attaquer les unités ennemies par derrière. S'il y a des unités d'artillerie non protégées (il faudra faire preuve d'un peu de discernement), elle dirigera son attaque sur et, si possible, en formation en ligne

24.5.9. Consultez les dispositions stratégiques et tactiques pour définir quelles unités se déplaceront et avec quel objectif (assaut, chargement, etc.), maintenir une ligne de feu statique ...)

24.5.10. Lorsque l'infanterie est attaquée par la cavalerie, lancez 1d6 ; 3-6 l'infanterie essaie de se former en carré de réaction ; 1-2 la cavalerie dans sa formation actuelle.

24.5.11. Lorsque la cavalerie est attaquée par l'infanterie, elle se replie toujours, à moins qu'elle ne risque d'entrer en collision avec elle avec des unités amies (autres que l'artillerie ou le QG)

24.5.12. Lorsque la cavalerie est attaquée par l'infanterie, elle se retire toujours, sauf si elle risque d'entrer en collision avec des unités amies (qui sont de l'artillerie ou des QG).

24.5.13. Les unités d'infanterie tenteront d'attaquer en colonne contre des unités ennemies en ligne, en carré, dans un village ou une fortification. Si les unités ennemies sont en colonne, elles tenteront d'attaquer en formation de ligne.

24.5.14. Les QG iront toujours avec l'unité ayant le meilleur modificateur de combat.

24.5.15. Une fois à portée, les unités de cavalerie (non légère) déployées en ligne tenteront toujours de charger l'unité ennemie la plus proche, à condition que la cible ne soit pas dans une forêt, un village ou en formation carrée.

24.5.16. Si une unité de cavalerie attaque une unité d'infanterie qui parvient à former un carré en réaction, lancez un dé : sur un 1 la cavalerie attaque toujours le carré ; sur un 2-3 elle s'arrête à 1/2 UM de l'unité en carré ; et sur un 4-6 elle traverse l'unité (si elle a de l'espace et du mouvement).

24.5.17. Les unités, dans la mesure du possible, attaqueront avec un soutien. Ces soutiens seront à une portée de 2 MU (pour les unités d'infanterie) et de 4 UM (pour les unités de cavalerie) de l'unité qui dirige l'attaque. Cette unité doit être celle qui a le meilleur modificateur de combat.

24.5.18. Une unité qui protège un flanc (l'unité extérieure) ne peut pas soutenir une attaque s'il y a des unités ennemies à portée de 2 UM qu'elle peut flanquer. La portée de 2 Um s'applique aux unités d'infanterie et de cavalerie.

24.5.19. Phase de réaction de l'artillerie : Toutes les unités de PN qui peuvent tirer des éclats lors de cette phase, si elles n'ont pas d'unité d'infanterie amie dans le carré à 2 UM ou moins, tireront sur une cible à portée d'éclats. Cependant, s'il y a une unité d'infanterie disponible à portée pour protéger la batterie, lancez un dé. Sur un 14, l'unité tire ; sur un 5-6, la batterie se déplace pour se protéger - par exemple, l'équipage se dirige vers une case d'infanterie.

24.5.19.1. Pour toutes les unités de la PN qui ne peuvent pas tirer dans cette phase, tant que l'équipage peut être protégé dans une unité amie, cette même évaluation est effectuée.

24.6. Phase de mouvement (mouvement des unités en

Les "Chits" (tours de brouillard) : Dans l'OBB de chaque camp, un ensemble d'objectifs est clairement défini. Dans le jeu en solo, l'"IA" suivra les lignes directrices suivantes :

24.6.1. Les "Chits" doivent être dirigés en priorité vers leurs objectifs et ensuite vers les "Chits" ennemis les plus proches.

24.6.2. Dans les cas où l'objectif est de tenir une position défensive, les unités affectées y resteront jusqu'à ce qu'elles soient attaquées par le joueur ennemi. Ces unités ne quittent l'objectif que lorsqu'elles sont attaquées par des forces supérieures et/ou qu'elles ont été flanquées ou attaquées par derrière.

24.6.3. Lorsque les "Chits" sont à distance de détection de l'ennemi, ils sont découverts comme dans les règles de base, mais dans le cas de l'"IA", il sera nécessaire de lancer un dé pour voir ce que le "Chit" contient :

<i>1d6</i>	CHITS
1	1 Infantry unit + 1 Artillery unit + HQ
2	2 Cavalry unit + 1 Artillery unit + HQ
3	1 Infantry unit + 1 Cavalry unit + 1 Artillery unit
4	1 Decoy
5	1 Cavalry unit + 1 Artillery unit + HQ
6	1 Infantry unit + 1 Cavalry unit + 1 Artillery unit + HQ

24.6.4. Si un "Chit" contient plusieurs unités du même type, numérotez-les et lancez un dé pour savoir lesquelles sont révélées.

24.6.5. Si aucune unité n'est révélée par le résultat obtenu, répéter le jet de dé.



24.6.6. Lorsque des unités précédemment détenues dans des " jetons " sont déployées, un autre jet de dé est effectué. Sur 1-3, l'unité se déploie en formation en ligne ; sur 4-6, elle se déploie en formation en colonne.

24.6.7. L'artillerie se déploie toujours avec une boîte (si le "Chit" qui contient l'artillerie est celui qui s'est déplacé et qui est responsable de la découverte des unités des deux camps).

24.6.8. Si les unités d'artillerie sont bridées, au tour suivant, s'il y a des unités ennemies dans leur champ de vision, ou à défaut, des unités ennemies qui peuvent être vues par des unités amies qui sont dans le champ de vision de l'artillerie, cette artillerie est automatiquement débridée.

24.6.9. Si un jeton révélé entraîne le déploiement d'unités d'infanterie et de cavalerie, la dernière unité déployée le sera sur le flanc le plus exposé de cette position.

24.7. Phase de tir de mousqueterie : pendant cette phase, le camp NP, qu'il soit défenseur ou attaquant, tirera, dans la mesure du possible, sur l'unité ennemie la plus proche. De même, si vous en avez la possibilité, vous utiliserez l'option de tir proportionnel pour augmenter la possibilité de faire plus de dégâts. De plus, si possible, tirez seront concentrées sur la même unité - dans de nombreux cas, la plus dangereuse.

24.7.1. Si les considérations ci-dessus ne sont pas pertinentes pour une détermination de tir donnée, le tir sera dirigé de préférence sur les unités en état de démobilisation, de désorganisation et d'étourdissement (dans cet ordre).

24.7.2. Toutes les unités de PN qui peuvent utiliser leur mousqueterie le feront, soit comme feu défensif, soit comme ligne de feu statique avant une attaque à la baïonnette.

24.8. Phase de combat : en règle générale, les règles suivantes seront suivies afin de déterminer les combats que le camp NP effectuera :

- Unités de cavalerie pouvant charger contre des unités d'infanterie en formation de ligne, ou pouvant charger contre n'importe quelle unité par son flanc ou son arrière.
- Unités de cavalerie pouvant charger contre les unités d'artillerie.
- Unités d'infanterie pouvant attaquer à la baïonnette des unités d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie ennemies si les dispositions tactiques indiquées à l'article 27 sont respectées.

24.8.1. Lorsque la cavalerie NP est attaquée par l'infanterie (à condition que la cavalerie ne soit pas en position objective), elle retraite toujours, sauf si elle entre en collision avec des unités amies (qui ne sont ni de l'artillerie ni des QG - ces deux-là peuvent être traversés).

24.8.2. Consultez les sections des dispositions stratégiques et tactiques pour déterminer quelles unités se déplaceront et avec quel objectif (assaut, chargement, etc.), maintenir une ligne de feu statique ...)

25. FORMATIONS

25.1. Maintenant, quelques guides supplémentaires à garder à l'esprit pour l'activité de l'unité NP :

25.2. Si vous défendez une position objective, ou une position qui vous donne un avantage défensif, ces unités seront placées en formation de ligne ou en carré.

25.3. S'ils se déplacent ou vont à l'assaut d'une position ennemie, ils essaieront de se mettre en colonne.

25.4. La cavalerie légère et la cavalerie lourde restent en formation en ligne lors d'une tentative de charge - si possible.

25.5. Lorsqu'une unité d'infanterie peut être encadrée par la cavalerie ennemie, elle adopte une formation carrée. Dans tous les autres cas où elle peut être chargée par la cavalerie.

26. QG

26.1. Le camp NP cherchera toujours à intégrer ses unités de QG à une unité de combat qui, au sein du commandement d'un QG donné, doit être celle qui possède le meilleur modificateur de combat (si possible) et qui est à pleine puissance.

26.2. Lorsqu'un QG de PN est intégré à une unité et que cette unité perd un pas, si le QG peut se déplacer pendant son tour sans risquer d'être éliminé, il le fera pour s'intégrer à l'unité amie à pleine puissance la plus proche disponible (et appartenant à son commandement).

27. DISPOSITIONS TACTIQUES

27.1. Tout au long de cette section, nous décrirons quelques règles pratiques qui doivent être prises en compte pour la gestion du côté NP.

27.2. En général, le camp NP peut se trouver dans une attitude défensive ou offensive. Le camp NP sera dans une attitude défensive s'il a plus de points de victoire que le camp du joueur, et sera dans une attitude offensive s'il a moins ou le même nombre de points de victoire que le joueur.

27.3. Cela étant, les ordres généraux que recevront les unités NP sont décrits comme suit :

27.4. Pour donner des ordres aux unités NP, le joueur doit d'abord diviser toutes les unités NP en groupes. Un groupe est constitué de toutes les unités qui sont actuellement à moins de 4 UM les unes des autres. Le joueur traite comme des groupes séparés toute collection d'unités sur la carte qui sont séparées d'un autre groupe par 4 UM ou plus. Essentiellement, commencez à une extrémité de la carte, et lorsque vous déterminez un écart d'au moins 4 UM avec la ou les unités suivantes de ce côté, commencez un autre groupe. Ainsi, il se peut qu'il n'y ait qu'un seul groupe NP sur la carte, si toutes les unités sont à moins de 4 UM de n'importe quelle autre unité NP. Une fois que tous ces groupes sont déterminés, le joueur doit établir la relation des forces entre les deux camps afin d'obtenir l'ordre tactique approprié pour chaque unité. Comme indiqué, cet ordre tactique est un guide pour la gestion du camp NP. La règle du bon sens doit toujours être prise en compte.

27.5. Dans les cases où plus d'un ordre est disponible, un jet de dé doit être effectué pour déterminer l'ordre qui sera adopté. Les ordres de baïonnette, de chargement et de flanc sont maintenus jusqu'à ce qu'ils soient exécutés. Les unités ayant des ordres de ligne de feu statique vérifieront si elles continuent avec le même ordre au tour suivant. Les unités ayant un ordre de tir d'artillerie exécuteront cet ordre tant qu'elles pourront attaquer une unité ennemie. Cet ordre reste en vigueur jusqu'à ce qu'une unité ennemie soit distante de 6 UM ou plus.

27.6. L'artillerie tentera à tout moment de tirer sur les unités ennemies ou de se retirer. La cavalerie tentera de charger si les circonstances sont favorables, et si cela n'est pas possible, elle cherchera à se déplacer afin de flanquer les unités ennemies et ainsi les attaquer plus tard par leur flanc ou leur arrière. De la même manière, l'infanterie en nette supériorité numérique tentera d'assaillir l'ennemi ou s'engagera par défaut dans un combat à distance. En bref, chaque type d'unité a des objectifs clairement définis. En travaillant avec elles, vous devrez faire preuve de bon sens lorsque vous utiliserez des unités dans des fonctions défensives ou offensives.

Unit	Odds forces				
	≥ 3:1	2:1	1:1	1:2	≤ 1:3
	1-5 6	1-4 5-6	1 2-6		
		1-4 5-6 Flank	1-3 4-6 Flank	Flank	Flank
					Back
	Combat			Musketry Fire	
	Charge or Combat		Fire		

28. DISPOSITIONS STRATÉGIQUES

28.1. ALLIÉ CÔTÉ PN

28.1.1. Le camp allié commence le scénario avec moins de points de victoire en sa possession. Il a des objectifs clairement définis dans l'OOB, et ce sont ces objectifs que ses unités assignées doivent respecter, en se déplaçant vers les positions françaises.

28.1.2. Dans son mouvement vers les objectifs fixés pour chaque corps allié, le joueur doit faire tout son possible pour éviter de créer des brèches dans le front/l'avant-garde de l'armée - même s'il pense que cela pourrait bénéficier au camp NP d'une manière ou d'une autre. Les mouvements vers les objectifs doivent être effectués de manière uniforme et équilibrée, en maintenant l'armée dans une forme aussi cohérente que possible. Il est interdit de laisser une partie de l'armée à la traîne. Si une partie de l'armée allié commence à être exposée/vulnérable aux flancs, etc., la progression sera retardée jusqu'à ce que les unités de réserve ou les unités les plus retardées puissent avancer. En aucun cas, les avancées ne doivent mener à des objectifs non protégés à la portée des unités françaises.

28.1.3. Pendant que le brouillard est en vigueur, il y a un certain nombre de priorités pour voir quels "jetons" / colonnes se déplacent en premier :

Unit	Odds forces				
	≥ 3:1	2:1	1:1	1:2	≤ 1:3
		1-5 6	1-3 4-6	Back	Back
			1-3 4-6 Flank	Back	Back
				Back	Back
	Combat		Musketry Fire		
	Charge or Combat		Fire		



28.1.4. Chits :

Chits:

- 1°. Vang. Bux. - Kienmatyer (until the units reach their position)
- 2°. I Col - Doctorov (until the units reach their position)
- 3°. II Col - Langeron (until the units reach their position)
- 4°. III Col - Przbyswsk (until the units reach their position)
- 5°. IV Col - Kollorowrat (until the units reach their position)
- 6°. V Col - Liechtestein (until the units reach their position)
- 7°. Vang. Zar - Bagration (until the units reach their position)

28.1.5. Colonnes :

Columns:

- 1°. V Col - Liechtestein (until the units reach their position)
- 2°. II Col - Langeron (until the units reach their position)
- 3°. III Col - Przbyswsk (until the units reach their position)
- 4°. IV Col - Kollorowrat (until the units reach their position)
- 5°. Vang. Zar - Bagration (until the units reach their position)

* The Vanguard of Buxhowden is not taken into account nor the I Column of Doctorov, because they will be the first "Chits" that are going to be used.

28.1.6. Activation "Chits" : chaque colonne est composée d'un certain nombre d'unités :

Composition of Columns:

- 1°. Vang. Bux. - Kienmatyer: 1 Inf + 3 Cav. + 1 Artillery
- 2°. I Col - Doctorov: 3 Inf + 1 Cav. + 3 Artillery
- 3°. II Col - Langeron: 3 Inf + 1 Cav. + 2 Artillery
- 4°. III Col - Przbyswsk: 3 Inf + 2 Artillery
- 4°. IV Col - Kollorowrat/Milodar.: 5 Inf + 6 Artillery
- 5°. V Col - Liechtestein: 4 Cav. + 2 Artillery
- 6°. Vang. Zar - Bagration: 3 Inf + 3 Cav. + 4 Artillery
- 7°. Imperial Guard: 2 Inf + 2 Cav. + 3 Artillery

28.1.6.1. Au départ, le camp allié NP dispose de 5 "jetons" (comme dans le jeu normal). Les "jetons" seront complétés jusqu'à la limite dans l'ordre qui apparaît dans le tableau des "jetons" (28.1.4).

Par exemple, la 1 Columna de Doctorov possède 3 unités d'infanterie, 2 de valeur de fusil "8" et une de valeur "5". Avant de les placer dans les cases, lancez un dé pour les

attribuer au hasard. De 1 à 4 une valeur "8" et de 5 à 6 la valeur "5" etc...

28.1.6.2. Dans les tours suivants, conformément à la Les "jetons" disponibles pour le jet de dé seront couverts par les unités des colonnes qui correspondent par ordre du tableau des "jetons" (la colonne suivante dans l'utilisation des jetons serait le Langeron).

28.1.6.3. Lorsque les "jetons" sont utilisés et qu'il y a des unités du même type mais qui ont des valeurs différentes, assignez ces unités en lançant un dé avant de les placer dans la case de la carte de mouvement stratégique.

28.1.6.4. Il est possible que lorsqu'un "jeton" est découvert, le dé pour voir ce qu'il contient révèle qu'il s'agit d'un leurre. Dans ce cas, les unités incluses dans le "Chit" seront déployées au tour suivant comme les premières unités à être allouées aux "Chits" disponibles.

28.1.7. La Garde ne se déplace pas comme un Chit ou comme un groupe tant que les conditions de son activation ne sont pas remplies.

28.1.8. Le camp NP gèrera ses réserves pour couvrir les pertes produites dans la ligne d'avant-garde. Faites preuve de bon sens ! !.

28.2. CÔTÉ FRANÇAIS DU PN.

28.2.1. Le camp français commence le scénario avec plus de points de victoire que le camp allié. Il va donc essayer de maintenir ses positions à Teilnitz, Sokolnitz, et le château de Sokolnitz, et d'en tenir le plus possible. Cette position se poursuivra jusqu'à ce que le centre allié soit vide, moment où elle lancera son attaque sur le Pratzenberg. Elle a des objectifs clairement définis dans l'OOB, qui sont liés aux unités assignées à chacun d'entre eux.

28.2.2. Jusqu'au moment où le centre allié est vide, le camp français n'avancera pas ses lignes et essaiera simplement de maintenir sa position en répondant par des tirs de fusils et d'artillerie chaque fois que cela est possible.

28.2.3. Comme pour le jeu avec un PN allié, le mouvement du PN français vers ses objectifs doit être conduit de façon à ne pas laisser les formations dispersées, exposées et vulnérables.

28.2.4. Les unités françaises défendant une position le feront en cherchant à bénéficier de tout avantage de terrain local, en se plaçant chaque fois que possible sur un village, une colline, une fortification, derrière une rivière mineure ou un pont, etc...

28.2.5. Tant que le brouillard dure, il y a un certain nombre de priorités pour voir quels jetons se déplacent en premier :

28.2.6. Chits :

Chits:
1°. <i>Santon : Artillery Battery</i>
2°. <i>IV Corps - Legrand Brigades + 2 Cav + 1 Artillery on foot</i>
3°. <i>IV Corps - Rest of Corps units + Soult</i>
4°. <i>V Corps - Lannes</i>
5°. <i>III Corps - Davout (*)</i>
6°. <i>Cavalry Reserve - Murat</i>
7°. <i>I Corps - Bernadotte</i>
8°. <i>Grenadiers Division - Durac</i>
9°. <i>Imperial Guard</i>
<i>(*) The first 2 movements of Davout will be strategic.</i>

28.2.6.1. Les deux premiers tours de mouvement de Davout se feront sur la carte stratégique = pas par "Chits".

28.2.7. Groupes : par rapport au côté NP allié, le NP français a un mécanisme de groupe différent. Historiquement, les Français avaient une position défensive qu'ils devaient conserver jusqu'à ce que les forces alliées se soient complètement engagées, laissant leur centre vide. Ce serait le signal pour attaquer le Pratzenberg, et c'est pourquoi le mouvement des groupes français était minimal jusqu'à ce point.

28.2.7.1. Le seul mouvement sera celui du IIIème Corps de Davout, qui arrive en renfort, et plus tard, du 1er groupe de Bernadotte si nécessaire. Enfin, la Garde Impériale se déplacerait si elle était activée et s'il y a encore du brouillard.

28.2.8. Activation des "chits" : chaque groupe est composé d'un certain nombre d'unités.

Composition of Corps:
1°. <i>I Corp. - Bernadotte: 4 Inf + 3 Artillery</i>
2°. <i>III Corp - Davout: 3 Inf + 2 Cav.+ 3 Artillery</i>
3°. <i>IV Corp - Soult: 9 Inf + 3 Cav. + 3 Artillery</i>
4°. <i>V Corp - Lannes: 4 Inf + 1 Cav. + 2 Artillery</i>
5°. <i>Grenad. Div. - Durac : 3 Inf + 1 Artillery</i>
6°. <i>Cavalry Reserve. - Murat: 9 Cav.+ 2 Artillery</i>
7°. <i>Imperial Guard: 3 Inf + 3 Cav. + 2 Artillery</i>
8°. <i>Santon Battery</i>

28.2.9. Au départ, le camp NP français dispose de 4 "jetons" (comme dans le jeu normal). Ces "jetons" seront remplis jusqu'à la limite dans l'ordre qui apparaît sur le tableau des "jetons" (28.2.6).

Par exemple, la batterie Santón est une unité unique, mais elle est complétée par des unités du Vème Corps de Lannes. Les 3 jetons restants seront utilisés pour déployer les unités de Legrand, plus deux unités de cavalerie et une d'artillerie à pied choisies au hasard.

28.2.10. Lors des tours suivants, le camp NP français utilise les 3 "Chits" qui correspondent à l'ordre de la table des Chits (les unités suivantes seraient ce qui reste du IVème Corps de Soult).

28.2.11. Lorsque les "jetons" sont utilisés et qu'il y a des unités du même type mais ayant des valeurs différentes, attribuez-les en lançant un dé avant de les placer dans la case de la carte de mouvement stratégique.

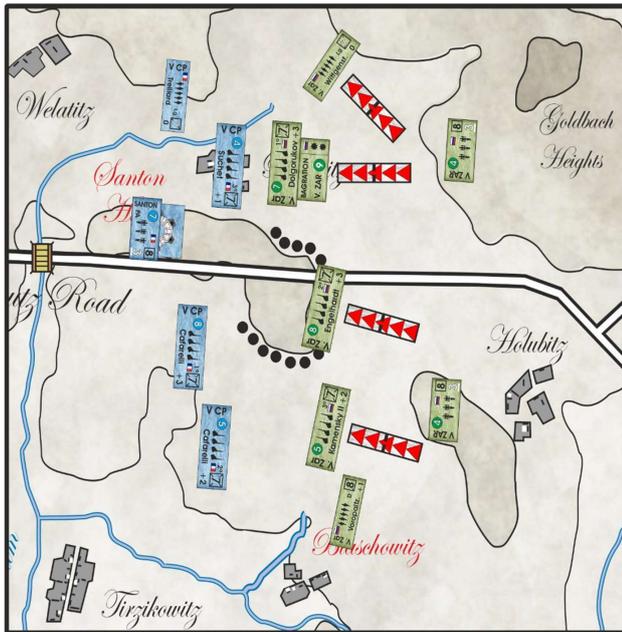
Par exemple, la 3ème Brigade Legrand dispose de 3 unités d'infanterie, 2 de valeur "5" et une de valeur "8". Par exemple, avant de les placer dans les cases, on lance un dé pour déterminer la répartition de chacune d'entre elles, de 1 à 4 une valeur "5" et de 5 à 6 la valeur "8".

28.2.12. A nouveau, il est possible qu'en découvrant un "Chit" et en lançant le dé pour voir ce qu'il contient, il s'avère être un leurre. Dans ce cas, les unités qu'il contient seront allouées au tour suivant. Pour ce faire, elles sont placées dans les cases. Les "chits" sont les premières unités à être attribuées.

28.2.13. La Garde Impériale ne se déplace pas en tant que pion ou en tant que corps/groupe tant que les conditions de son activation ne sont pas remplies.

28.2.14. Le côté NP gèrera ses réserves pour couvrir les pertes produites dans la ligne avant.

Austerlitz 1805



EXEMPLE DE PARTIE

Les environs des hauteurs de Pratzon. Il s'agit d'un exemple détaillé de jeu, décrivant l'assaut français sur les hauteurs de Pratzon.



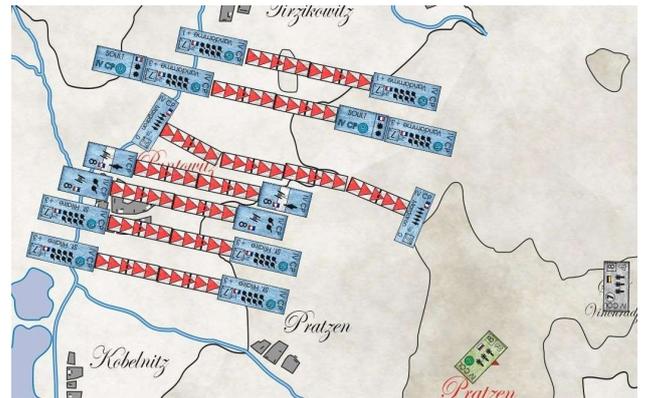
Les troupes françaises commencent au ruisseau Goldbach. Les Alliés disposent de deux batteries déployées aux alentours des hauteurs de Pratzon et à Staré Vinohrady.

Ce tour-ci, le brouillard commence à se lever. Les forces des deux camps doivent être déployées dans les cases correspondantes, mais, pour les besoins de cet exemple de jeu, nous les laisserons visibles.

Comme la portée maximale de visibilité est de 1 UM à ce tour, les deux camps sont hors de la LDV. L'artillerie alliée ne peut donc pas tirer pendant la *phase de tir défensif de l'artillerie* française.

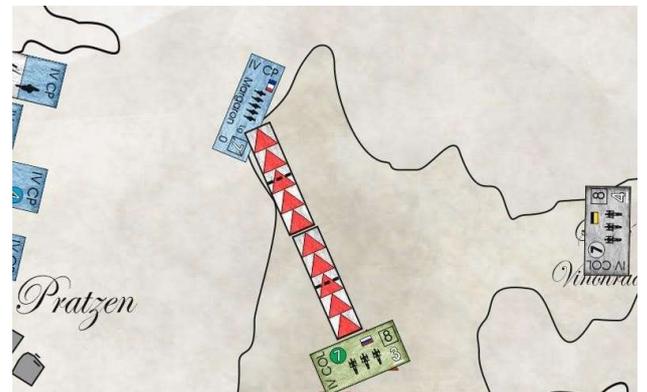
Lors de la *phase de mouvement* française, les Français commencent à avancer, l'infanterie en colonne, l'artillerie en rang et la cavalerie en ligne. Comme il n'y a pas de tir de

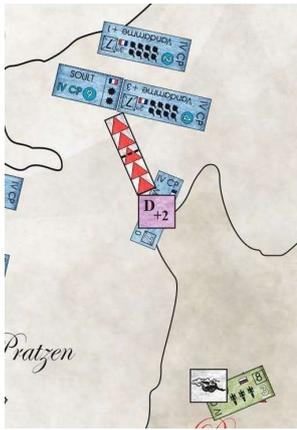
mousqueterie (puisque aucune unité n'est à portée), il n'y a pas de combat et le tour français se termine ici.



Le tour allié commence : l'artillerie française est bridée et ne peut pas tirer pendant la *phase de tir défensif de l'artillerie*. L'artillerie russe peut effectuer des *tirs de préparation* contre la cavalerie française, car c'est le deuxième tour depuis que le brouillard a commencé à se lever et que la distance de visibilité est maintenant de 2 UM. L'artillerie autrichienne ne peut pas tirer car elle est à plus de 2 UM de la cavalerie française.

L'artillerie russe tire des bidons, en ajoutant les modificateurs de tir applicables : +1 (puissance de feu, la batterie a une puissance de feu de 7) et +1 (pour les bidons). Le joueur lance 1d6+2. Il obtient 5+2=7. Sur la table de Combat/Feu, cela donne ChM -3 ou désorganiser et retraiter. Le moral est de 7. Le Français doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 4 pour réussir. Il jette 6, rate le ChM et l'unité se désorganise et retraite.





Les choses se corsent pour les Français. La cavalerie est contrainte de battre en retraite dans la direction opposée aux tirs. En battant en retraite, elle marche sur la brigade 2nd de Vandamme, rattachée à Soult.

La brigade 2nd se désorganise, la cavalerie dégrade son moral d'un niveau en enjambant ses amis et en se mettant en déroute, ce qui oblige les deux brigades de Vandamme

à faire un ChM. Brigades de Vandamme.

Les unités d'artillerie sont exemptées de ce ChM et il en est de même pour les brigades de St. Hilaire, puisqu'elles se trouvent à plus de 1 UM.

donc le tir n'a pas d'effet. Comme les unités d'artillerie françaises ne peuvent pas tirer, nous passons à la *Phase de Mouvement française*.



Les Français tentent de reconstruire leur front. La brigade 3rd de Vandamme passe en ligne pour faire face à la menace de la cavalerie. Soult s'attache à l'unité.

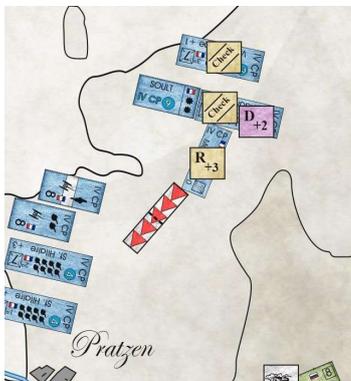
La brigade 2nd de Vandamme peut se déplacer de la moitié de sa capacité de

mouvement, mais elle n'a pas assez d'espace pour changer de formation et, si elle le fait, elle ne peut pas changer de formation. Se déplace, elle serait plus exposée. Elle reste donc sur place, tout comme la cavalerie, désorganisée et incapable de se déplacer.

Les deux unités d'artillerie se déplacent de la moitié de leur capacité de mouvement et s'ébranlent. L'artillerie à cheval couvre le flanc nord et l'artillerie à pied couvre le centre-sud.

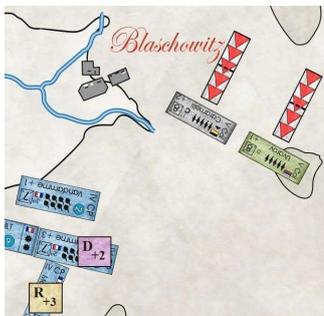
Au sud, la 2nd brigade de St. Hilaire change de formation et tourne à 90° vers le village de Pratzen, consciente de l'arrivée des renforts alliés. La 1^{ère} brigade se déplace rapidement en colonne pour engager l'artillerie russe sur les hauteurs de Pratzen. Parviendront-ils à franchir le feu défensif de l'artillerie ?

Lors du **Tir Défensif de Mousquetaire**, l'artillerie russe tente d'arrêter l'assaut français. Comme elle a déjà tiré lors de sa phase de Tir Défensif, sa puissance de feu est réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur) à 4. Elle est de plus pénalisée par un -1. Le jet est de 1d6+1 (contre la colonne) +1 (bidon) -1 (second tir dans le même tour). Donc, 1d6+1. Jet de 6 : 6+1=7, ce qui correspond à ChM -3 sur la table de combat/feu. Le Français jette 2d6, obtient 5 et rate son ChM. L'unité est désorganisée et bat en retraite.



La brigade 2nd bénéficie du moral de Soult car il est attaché à l'unité. La brigade 1st ajoute 1 à son moral car elle est à portée de commandement de Soult (1 UM).

Les deux brigades réussissent leur ChM et évitent de rejoindre la cavalerie dans sa déroute.



Lors de la **phase de mouvement alliée**, deux unités de cavalerie, les Cuirassiers de Caramelli et les Dragons d'Uvarov, entrent par le nord, menaçant le flanc français affaibli.

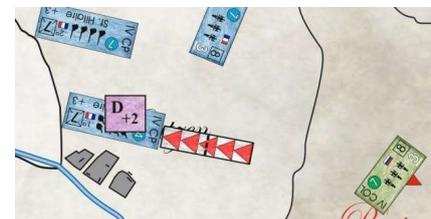
Il n'y a pas de tir de mousqueterie, puisque les unités ne sont pas à portée. Il n'y a pas non plus de combat,

le tour des Alliés est terminé.

Au tour français, le brouillard s'est totalement levé, et toutes les unités peuvent maintenant tracer des LDV normalement. Lors de la **phase de ralliement française**, le joueur tente de rallier la cavalerie en déroute et la brigade désorganisée.

La cavalerie obtient 8 sur son ChM et réussit (puisque Soult augmente son moral de 1). La brigade réussit également son test et devient étourdie.

Dans le **tir défensif de l'artillerie alliée**, les deux unités d'artillerie peuvent tirer. Elles continuent de pilonner les colonnes de Vandamme. L'artillerie russe a besoin de 3 ou plus pour toucher et l'artillerie autrichienne a besoin de 4 ou plus (selon les HD de leurs équipages). Les deux ne touchent pas,



Les Alliés ont réussi à stopper l'attaque française et leur artillerie est toujours en vie.

Le tour français se termine ici, et le tour allié commence. Lors de la **phase de tir défensif de l'artillerie française**, les deux unités d'artillerie étant libres, les Français choisissent de ne faire tirer que la batterie à pied contre la batterie russe. La batterie d'artillerie à cheval suspend son tir, anticipant une attaque de cavalerie. L'équipage français tire et obtient un hit sur l'artillerie russe, en jetant 1d6 -1 (pour le tir contre l'artillerie) +1 (puissance

de feu 7). Obtenant un résultat de 4, l'artillerie russe doit passer un ChM, qu'elle passe sans trop de problème.

Maintenant, les batteries alliées tirent. La batterie russe tire sur la colonne désorganisée de St Hilaire et la batterie autrichienne pivote légèrement avant de tirer sur la brigade française abasourdie. Notez que la batterie autrichienne ne peut pas tirer sur la cavalerie désorganisée car, même si elle occupe une ligne de crête, elle est à l'autre bout et la cavalerie est à moins de 1 UM de la limite de la crête et hors de LDV.

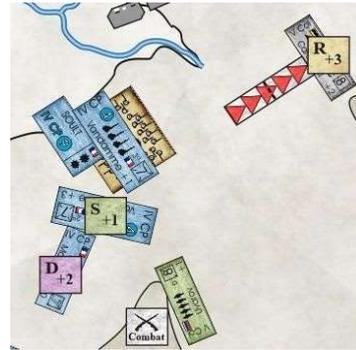


Les deux batteries sont touchées. Le Russe ne fait rien, l'Autrichien force l'infanterie à ChM, qui est facilement passé.

Phase de mouvement allié, deux brigades de la IVe colonne arrivent du sud. Elles doivent s'arrêter près du ruisseau pour le traverser à gué. Au nord, les cuirassiers décident de charger contre les La brigade 3rd de Vandamme, tandis que les Dragons attaquent la batterie d'artillerie à cheval française.



Face à une charge de cavalerie, la brigade française 3rd décide de se mettre en carré en réaction. Comme elle est en ligne, elle doit ChM -1. Elle peut utiliser le moral du QG de Soult et, donc, elle a besoin de 8 ou moins pour former un carré, un jet de 6 réussit. La cavalerie s'arrête et reste à portée de tir du carré.

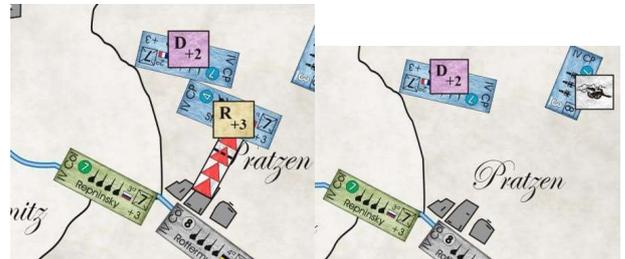


Phase de tir de mousqueterie : les Français tirent en premier. Le carré tire sur les Cuirassiers de Caramelli ; la puissance de feu est doublée pour le carré contre la cavalerie, à 8. Lancer de 1d6+1 (puissance de feu) +1 (ligne contre ligne) -1 (tir à distance).

Le résultat est de 5+2-1=6. La cavalerie doit ChM -2 ou se désorganiser et retraiter. Elle obtient un double 6. C'est un échec catastrophique ! L'unité est en déroute et fuit.

L'artillerie à cheval française tire des bidons sur les dragons. Le jet est de 1d6 +1 (bidon). Le résultat est de 1+1=2. Les Dragons sont indemnes, et la batterie est détruite. Ainsi se termine la phase de tir de mousqueterie française, car la brigade nord, à Pratzen, ne peut pas tirer tant qu'elle est désorganisée.

Phase de tir de mousqueterie alliée : seule la brigade Reprinsky peut tirer sur l'infanterie française désorganisée. Rotermund ne peut pas car le LDV est bloqué par le village de Pratzen. Reprinsky obtient 1d6+1 (puissance de feu) +1 (ligne contre ligne) -1 (tir à distance). Il obtient 5+2-1=6. L'infanterie doit ChM -2 ou se désorganiser et retraiter. Le Français jette 9, échoue et, étant déjà désorganisée, l'unité déroute et fuit.



Au cours de son vol, elle enjambe la brigade 2nd de St Hilaire. La brigade 1st est éliminée. La brigade 2nd effectue un ChM pour une unité amie détruite à proximité. Elle réussit le test mais devient désorganisée.

La **phase de ralliement française** commence. La brigade 2nd de Vandamme retire automatiquement le marqueur Stunned ("S"). La cavalerie ChM, passe, et récupère un niveau de moral, devenant étourdie. L'infanterie de St Hilaire ChM, passe et devient étourdie.

Phase de tir défensif allié pour les unités d'artillerie alliées : La batterie russe tire une fois de plus sur la brigade de St. Hilaire en état de choc et la batterie autrichienne tire sur la brigade 2nd de Vandamme, toujours en formation de colonne. La batterie autrichienne rate, la russe touche. L'allié jette 1d6+1 (puissance de feu), il jette 3+1=4. Il en résulte un ChM, qui est passé sans autre forme de procès. C'est maintenant au tour de l'artillerie française, mais elle choisit de ne pas tirer pour pouvoir pivoter à plus de 45°.

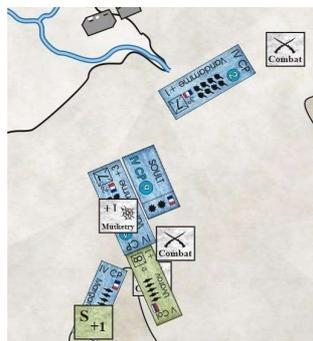
Phase de mouvement française : La brigade 3rd de Vandamme passe en colonne (en payant la moitié de sa capacité de mouvement) et avance de 1 UM, vers Caramelli en déroute. Cuirassiers (Note : nous suivons les règles de base dans l'exemple. Si nous devions utiliser la règle 21.0 La Grande Armée d'Allemagne, les Français pourraient attaquer les Cuirassiers au même tour où ils ont changé de formation).

La brigade 2nd de Vandamme se tourne pour attaquer les Dragons d'Uvarov sur le flanc. La cavalerie alliée, attaquée sur le flanc, ne peut pas choisir de retraiter avant le combat. Soult s'attache à la brigade 2nd de Vandamme pour renforcer l'attaque. La cavalerie française ne peut pas attaquer mais peut se déplacer de la moitié de sa capacité de mouvement, et se déplace pour bloquer les dragons sur leur front. L'artillerie française se tourne pour faire face aux brigades alliées venant du sud et la brigade de St Hilaire fixe légèrement sa position.



Phase de mousqueterie : les Alliés n'ont pas de cibles, mais les Français en ont. La brigade 3rd de Vandamme tire sur les cuirassiers, jetant 1d6-1 (puissance de feu) -1 (tir à distance). Le Français obtient 5-1=4. La cavalerie ChM. Elle obtient 10 et échoue. Elle cesse d'exister en tant que formation de combat efficace et est retirée du jeu.

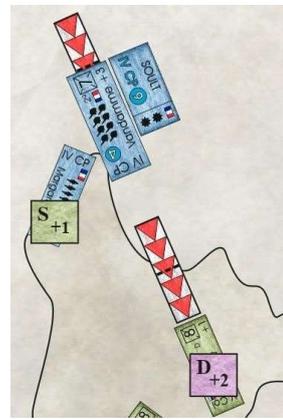
La brigade 2nd effectue un tir de mousqueterie avant l'assaut à la baïonnette, lance 1d6 (sans modificateur) et obtient un 4. Les dragons doivent ChM, ils obtiennent 9, car ils avaient besoin de 8, la différence sera ajoutée comme bonus pour les Français au jet de corps à corps. Dans ce cas, le bonus est de +1.



Phase de combat rapproché : le seul combat est celui de la brigade de Vandamme contre la cavalerie d'Uvarov. Le joueur en phase est le Français, et il applique tous les modificateurs, pour le combat, la formation, la position relative et tous les autres. Le défenseur n'applique que son modificateur de combat.

Les modificateurs pour les Français sont : +3 (modificateur d'unité inhérent), +2 (attaque sur le flanc), +1 (Soult attaché à l'unité en combat) et +1 (échec ChM lors d'un tir de mousqueterie), pour un total de +9. Les Alliés appliquent +1 (modificateur d'unité inhérent), et c'est tout.

Les deux joueurs lancent 1d6. Le Français ajoute +9 et l'Allié +1. Le Français obtient 3+9=12, l'Allié 5+1=6.



La différence est de 6 en faveur des Français. Cette différence est appliquée au perdant du combat (l'allié, dans cet exemple) et la table de tir/combat est consultée. Le résultat est ChM -2, l'unité se désorganise et se replie en cas d'échec. Comme le moral de la cavalerie est de 8, il lui faut 6 ou moins pour passer.

Le résultat est

L'allié obtient un résultat de 8 et, donc, se désorganise et bat en retraite. Les Français peut maintenant avancer jusqu'à 1 UM (tant qu'elle ne touche pas l'unité en fuite) mais choisit d'avancer un tout petit peu pour améliorer sa position.

À la fin de cet exemple, voici les positions des deux camps. Les Français tiennent le flanc nord mais sont sévèrement touchés au sud, perdant une brigade d'infanterie et une batterie d'artillerie à cheval.



Les Alliés ont perdu une unité de cuirassiers, mais leurs unités d'artillerie sont indemnes et des unités d'infanterie arrivent d'au sud pour renforcer et défendre les hauteurs de Pratzen.

La plupart des mécanismes de jeu ont été couverts dans cet exemple .

Comme indiqué, la séquence de jeu est assez simple , et chaque tour de joueur est identique, seuls les rôles de sont inversés.



Austerlitz 1805

Jose Antonio Luengo

Nous espérons que cet exemple contribuera à dissiper tout doute que pourrait susciter à la lecture du règlement.

Notes du concepteur : Austerlitz 1805 est un système de jeu différent de tous ceux que vous pouvez trouver dans les wargames traditionnels. Une fois que vous aurez saisi les mécanismes et appris comment les unités interagissent les unes avec les autres, le jeu deviendra rapidement plus rapide, plus fluide et plus amusant.

À Austerlitz, l'armée française était organisée en corps d'armée et l'armée alliée en colonnes (qui fonctionnaient à peu près comme des corps d'armée). Dans la section des règles du brouillard, nous parlons de Corps, sans distinction de nationalité. Gardez à l'esprit que, dans le cas des Alliés, le terme Corps est en fait équivalent à Colonne.

Prenez le temps d'étudier les différentes unités, les tables et les modificateurs associés à chaque formation. Selon la formation choisie, les unités se comportent différemment. Comprendre les règles de formation et apprendre à coordonner ses unités est la clé de la maîtrise du jeu.

Il est essentiel de gérer l'espace autour de vos unités. Si elles sont trop proches ou trop massées, une retraite amie peut faire des ravages parmi vos unités car l'effet en chaîne peut évoluer vers un chaos total. Soyez donc vigilants !

Austerlitz 1805 est un jeu simple, mais comme tout jeu, il faut du temps pour le maîtriser et profiter pleinement de ce qu'il a à offrir.

Vous verrez que ce temps d'apprentissage semble passer vite !
☺ Quoi qu'il en soit, en cas de doute, vous pouvez nous contacter sur notre site web www.trafalgareditions.com ; nous nous ferons un plaisir de vous aider et de clarifier tout ce dont vous avez besoin. Nous espérons que vous apprécierez le jeu ☺.

REMERCIEMENTS : Nous tenons à remercier tous ceux qui ont participé par leurs idées et suggestions à l'amélioration du livre de règles, en particulier Paul Comben, Peter Perla, Miguel Ángel Sánchez Galán, Javier Romero Bullejos et Alejandro y Jorge Luengo Sanchez, qui, en plus de partager leurs connaissances sur le fonctionnement des armées napoléoniennes, ont veillé à ce que la traduction en anglais puisse améliorer la compréhension des règles pour les anglophones. Nous remercions également José Manuel Moreno Ramos pour son aide dans l'élaboration des règles du jeu de solitaire. Sans vous, ces règles n'auraient pas vu le jour.

Austerlitz 1805

SÉQUENCE DE JEU

1. ***JET DE BROUILLARD***
2. ***PHASE DE RALLIEMENT***
3. ***PHASE DE TIR D'ARTILLERIE DÉFENSIVE***
4. ***PRÉPARATION DE L'ARTILLERIE PHASE DE TIR***
5. ***PHASE DE MOUVEMENT***
6. ***PHASE DE TIR DE MOUSQUETERIE DU DÉFENSEUR***
7. ***PHASE DE TIR DE MOUSQUETERIE DE L'ATTAQUANT***
8. ***PHASE DE COMBAT RAPPROCHÉ***