

Index

Explications.....	2
Caractéristiques et abréviations.....	6
Déploiement.....	7
Phases de jeu.....	8
Mouvement.....	9
Tir.....	10
Combat.....	10
Moral.....	13
Qui gagne.....	14
Socages.....	15

Explications

La règle NapoW permet de résoudre les combats pour la période napoléonienne au niveau de la division. L'échelle conseillée est le 15 mm.

Une partie entre deux adversaires dure entre 2h à 2h30 et se pratique sur une table de 1,80 x 1,20 m

Les listes d'armée, au niveau de la division d'armée, sont fournies par les livrets de listes. Elles ont une partie obligatoire et des parties optionnelles.

Une division est composée de 5 types :

➤ **Généraux :**

- Le général de division est le commandant en chef, il n'est jamais remplacé son absence ne permet pas de faire un test de division qui est donc raté automatiquement.
- Le général de brigade qui commande une UM (Unité de manœuvre), s'il est capturé ou tué il revient mais avec un moral dégradé.
- **Unité de manœuvre (UM) :** C'est le plus petit élément de manœuvre, il s'agit soit d'une brigade, soit d'une aile de combat, etc... mais il peut s'agir également d'un simple régiment ou bataillon. Tous les éléments la composant sont des UC (Unités de combat), ils peuvent aller de 1 à 12.
 - **Unité de combat (UC) :** Il s'agit des différentes composantes de l'UM. Elles sont les véritables composants et combattants de cette période. Il s'agit soit de bataillons d'infanterie ou de régiments de cavalerie. Elles doivent toutes rester à une certaine distance entre elles afin de maintenir la cohésion de l'UM, cette distance dépend de leur expérience.
 - **Élément combattant (EC) :** il s'agit de chaque socle pouvant combattre et/ou tirer. Il compte pour les pertes de son UC qui devra tester dès qu'elle aura perdu plus de la moitié de ses EC.
- **Élément indépendant (Ind) :** Il s'agit des batteries d'artillerie, elles peuvent être soit embrigadées dans une UM et elles dépendent du brigadier, ou soit elles bougent indépendamment et sont commandées uniquement par le divisionnaire.

Les UC d'infanterie sont caractérisées par 4 doctrines :

Doctrine Prussienne (P) : Elle représente toutes les troupes professionnelles combattant comme au 18^{ème} siècle. Elles ont utilisé la tactique linéaire et rarement les colonnes sauf pour la marche. Les bataillons d'infanterie peuvent seulement se déployer en colonne pour faire une marche.

Doctrine Française (F) : Ce type de doctrine pour l'infanterie fut introduit durant la Révolution française quand les Français, qui avaient peu de troupes professionnelles, levèrent des conscrits et des volontaires, qui n'ayant pas l'entraînement de leurs prédécesseurs, étaient capable d'accepter une doctrine plus flexible. Ces tactiques furent copiées par la plupart des puissances continentales au cours des années suivantes.

Conscrit (C) : Ce sont des unités mal entraînées, comme les Marie-louise français de 1813 ou la Landwehr prussienne. Elles ne peuvent charger ou contre charger qu'en colonne d'attaque. Elles peuvent participer à l'ordre mixte avec des unités de doctrine française (F). Elles peuvent se former en carré plein mais jamais en carré creux, et ne se mettent jamais en ligne sauf pour défendre un terrain qui donne une protection.

Irrégulière (I) : Ces unités représentent les troupes qui ne possèdent pas la discipline des unités régulières. Les unités à pied sont incapables de se mettre en carré.

Et par 5 formations :

➤ **Ligne :**

Cela représente :

- Les batteries d'artillerie dételées.
- L'infanterie en ligne.
- La cavalerie en ligne prête à charger.

Toutes ces unités sont considérées comme ayant adopté la formation la plus favorable pour la situation avec les tirailleurs déployés si nécessaire. Les facteurs de visibilité et de tir tiennent compte de toutes ces considérations.

Les troupes irrégulières ne possèdent pas la discipline des unités régulières et sont incapables de se mettre en colonne d'attaque ou en carré. Elles peuvent néanmoins utiliser la colonne de marche.

➤ **Colonne de marche :**

Cela représente l'infanterie en colonne de bataillon. Par commodité nous l'appellerons l'infanterie en colonne de marche.

➤ **Colonne d'attaque :**

- L'infanterie en colonne d'attaque.

La colonne d'attaque est la formation, par excellence, pour manœuvrer. On considère que l'unité a adopté la formation la plus favorable selon la situation.

- Les troupes montées en colonne.

Cette formation est essentiellement utilisée pour la manœuvre, l'approche d'une position à occuper, et rarement employée au combat.

Elle n'offre pas les mêmes avantages à l'impact que pour l'infanterie, et n'est utilisée pour contacter l'ennemi que lorsque la place pour déployer l'unité fait défaut.

- Les batteries d'artillerie attelées.

Pour se déplacer, la batterie d'artillerie est attelée, c'est à dire tirée normalement par les bêtes de trait, les avant-trains étant mis en place.

➤ **Carré creux :**

L'infanterie est vulnérable aux attaques de cavalerie dès que la menace se fait ailleurs que sur le front où elle peut délivrer un grand volume de feu. Ainsi, un bataillon pris sur son flanc ou son revers par une charge de cavaliers quels qu'ils soient est pratiquement perdu. Pour parer à cette menace, une formation spécifique a été élaborée : le carré creux. Cette formation est utilisée par l'infanterie régulière en face de la cavalerie. Les carrés n'ont ni flanc, ni arrière.

➤ **Carré plein :**

Certaines nations ont développé une formation plus simple mais aussi moins efficace, le carré plein : c'est une colonne qui sous la menace de cavalerie, fait pivoter vers l'extérieur les

hommes qui se trouvent sur ses flancs et son revers, offrant ainsi une certaine résistance à l'attaque, toutefois moindre qu'avec le carré creux.

On ne peut former le carré plein, sauf d'urgence, qu'à partir d'une colonne. Il n'a pas de flanc ni d'arrière. Suite à une charge de cavalerie, une unité d'infanterie en ordre pourra, après avoir réussi son test de moral, effectuer un carré d'urgence. Certains carrés d'urgence sont en fait des carrés improvisés, et ils sont assimilés à un carré plein. Cela concerne les troupes ayant l'habitude de faire des changements de formation lentement (Autriche), des troupes n'ayant pas assez d'instructions (Conscrits) ou les unités n'ayant pas le temps matériel de l'effectuer du fait de la proximité de la cavalerie.

Les éléments combattants (**EC**) d'infanterie sont caractérisés par leur doctrine (voir plus haut), leur expérience (Elite, Vétéran, Aguerri ou Conscrit), leur moral (Intrépide, Confiant ou Hésitant) ainsi que par des caractéristiques propres à leur armement ou à leur formation :

Mousquet (m) : Tous les fusils à amorce ou à silex se chargeant par la bouche.

Carabine (r) : Distribuées en petits nombres aux troupes spécialisées, supérieures en portée aux mousquets.

Armes Obsolètes (ow) : Mélange d'armes de piètre qualité ou obsolètes comme les arcs, les lances les carabines de cavalerie et les pistolets. Ces armes sont peu efficaces.

Armes de Mêlée (mw) : Ce sont des armes blanches comme les piques, les javelots, les lances, etc.

Artillerie régimentaire (gn) : Si elle trouve ses origines à la fin du XVIII^{ème} siècle, seules quelques rares nations l'emploient encore au début du XIX^{ème} siècle. Elle consiste à doter les régiments d'infanterie d'un ou deux canons de petit calibre afin de leur conférer un surplus de puissance de feu. Les problèmes d'harmonisation des manœuvres entre des armes très différentes, et surtout la prise de conscience de ce que l'artillerie utilisée en masse était bien plus performante, conduisirent à son abandon. Par extension l'artillerie régimentaire couvre également les tentatives de doter les brigades d'infanterie d'artillerie.

Tirailleur (s) : A la fin du XVIII^{ème} siècle, quelques nations intégrèrent des troupes légères dans leurs bataillons de ligne afin d'augmenter leur flexibilité. Par exemple, la République Française utilisa un grand nombre de tirailleurs devant les colonnes afin de masquer leurs mouvements. Les tirailleurs ne sont pas représentés par des figurines séparées.

Infanterie Légère (l) : C'est des troupes spécialisées comme les Jägern, les riflemen entraînés ou les troupes irrégulières avec des armes de jet capables d'opérer en formation dispersée. Elles ont obligatoirement des compagnies de tirailleurs et peuvent se déplacer sans pénalité dans certains types de terrains, sauf pour contacter un ennemi.

Bonne Discipline de Feu : Ce sont des unités reconnues pour leur habileté au tir comme certaines unités d'infanterie légère ou l'infanterie de ligne britannique.

Mauvaise Discipline de Feu : Ce sont des unités reconnues pour leur inefficacité au tir, comme l'infanterie russe ou espagnole.

Bonus au moral :

- C'est des unités reconnues pour leur détermination à tenir une position. Cela peut recouvrir le sang-froid britannique comme à Waterloo ou le fanatisme russe comme à Borodino.
- C'est des unités reconnues pour leur agressivité ou pour leur moral élevé. Ce facteur simule les aptitudes nationales ou conjoncturelles particulières.

Les UC de cavalerie sont caractérisées par 6 catégories :

Les troupes montées de cette époque ne sont pas efficaces par la puissance de leur feu et ne pourront pas effectuer de tir.

- **Cavalerie Légère Irrégulière (ILH) :** Ceci représente les nuées de cavalerie irrégulière présentes dans les armées asiatiques ou dans l'armée russe sous forme de Cosaques. Ces unités comptent plus sur les qualités individuelles que sur la cohésion. Ils considèrent les mauvais terrains (autres que les bâtiments) comme du bon terrain.
- **Cavalerie Légère (LH) :** Elle représente des unités régulières de cavalerie légère, comme les dragons légers, les hussards ou les chasseurs à cheval. Elles sont utilisées en éclaireurs ou pour poursuivre l'ennemi vaincu. Elles n'appartiennent normalement pas à la cavalerie de choc.
- **Lanciers (LA) :** Ces unités constituent un type spécialisé de cavalerie, la lance donnant une portée supérieure et un avantage au début d'une charge. Cependant, lors d'une mêlée cette même lance devient encombrante et pénalisante. Ces unités sont considérées comme de la cavalerie légère mais étaient aussi utilisées comme de la cavalerie de choc.
- **Cavalerie Irrégulière (IH) :** Unités irrégulières comme les Sipahis turcs.
- **Cavalerie Lourde (HC) :** Ces unités représentent l'ossature de la cavalerie de choc de la plupart des nations, les dragons. Elles sont utilisées en priorité pour combattre la cavalerie adverse puis pour achever l'infanterie adverse.
- **Cuirassiers (CU) :** Il s'agit de l'élite de la cavalerie de choc, constituée en général des plus grands hommes et chevaux. Elle est utilisée presque exclusivement pour le combat au corps à corps aussi bien contre la cavalerie ennemie que contre l'infanterie.

Les éléments combattants (EC) de cavalerie sont caractérisés par leur doctrine (régulier ou irrégulier), leur expérience (Elite, Vétéran, Aguerri ou Conscrit) et leur moral (Intrépide, Confiant ou Hésitant).

Il en existe 3 types d'artillerie :

Irrégulière à pied (IA.) : Elle est tractée par du bétail et utilise des attelages démodés. Elle se déplace à la vitesse des parcs d'approvisionnement.

Régulière à pied (RA.) : Elle est appelée ainsi parce que les artilleurs qui la servent se déplacent à pied, les canons étant tirés par des chevaux de traits voire des bœufs ou autres. Elle se déplace à la même vitesse que l'infanterie.

Régulière à cheval (...c) : Appelée aussi artillerie volante, ses servants se déplacent à cheval, ou quelquefois montés directement sur les trains ou les caissons. Elle se déplace à la même vitesse que la cavalerie.

La plupart des canons de cette période se charge par la bouche et sont en bronze ou en fer.

Pour la commodité du calcul, les canons sont regroupés en fonction du poids des projectiles tirés :

- **Canons légers (..g)** à pied de 3 et 4 livres ; à cheval de 3, 4 et 6 livres.
- **Canons moyens (..m)** à pied de 6, 8 et 9 livres ; à cheval de 8 livres.
- **Canons lourds (..l)** de 12 livres à 18 livres.

CARACTERISTIQUES et ABREVIATIONS

Expérience :

Elite	Vétéran	Aguerri	Conscrit
--------------	----------------	----------------	-----------------

Moral :

Intrépide	Confiant	Hésitant
------------------	-----------------	-----------------

Doctrine :

Infanterie :	Infanterie utilisant la doctrine française :	(F..)
	Infanterie utilisant la doctrine prussienne	(P..)
	Conscrit	(C..)
	<u>Infanterie irrégulière</u>	<u>(I..)</u>
	Compagnie de tirailleurs	(.s.)
	Infanterie légère	(.l.)
	Avec mousquet	(.m)
	Avec carabine	(.r)
	Avec mousquet et artillerie régimentaire	(.gm)
	Avec des armes obsolètes	(.o)
	Avec uniquement des armes de mêlée	(.w)
	Colonne de division	
	Bonne discipline de feu	
	Mauvaise discipline de feu	
Bonus au moral		
Cavalerie :	<u>Cavalerie</u>	<u>(.Hc)</u>
	Cavalerie légère	(.Lh)
	Lancier	(.La)
	<u>Cuirassier</u>	<u>(.Cu)</u>
	Cavalerie régulière	(R..)
	Cavalerie irrégulière	(I..)
Artillerie :	Artillerie régulière	(RA..)
	<u>Artillerie irrégulière</u>	<u>(IA..)</u>
	Calibre: Léger	(.g)
	Calibre: Moyen	(.m)
	Calibre: Lourd	(.l)
	Artillerie à cheval	(...c)
	Bonne discipline de feu	
Mauvaise discipline de feu		

Généraux :

Doctrine Française ou Cavalerie			Autres doctrines ou Artillerie		
Intrépide	Confiant	Hésitant	Intrépide	Confiant	Hésitant

Bonus

Divers :

Fortifications (par tranche de 3 cm)

Déploiement

Le terrain est mis en place par un système de placement aléatoire et grâce au livret de terrain. Les 2 joueurs lancent 1D6 et le plus élevé est déclaré l'Attaquant, il choisira son milieu de table. L'autre joueur sera désigné comme le défenseur et se déploiera sur l'autre milieu de table.

Les 2 joueurs choisissent **2 objectifs** (élévation, habitation, pont, gué ou croisement de route), 1 dans la moitié de la table adverse (**objectif d'attaque**) et 1 dans leur propre moitié de table (**objectif de défense**).

Ils mettent un marqueur sur chaque objectif identifiable, les marqueurs seront retournés afin qu'ils ne soient pas connus de l'adversaire. Il y aura 1 objectif d'attaque, 1 objectif de défense et des leurres.

Les 2 joueurs, en commençant pas l'attaquant, commencent à poser ses UM de manière alternative avec son adversaire. D'abord les UM incluant un brigadier, puis les UM sans et à la fin tous les éléments indépendants (Divisionnaire et artilleries non-embrigadées).

Les 2 joueurs lancent 1D6 (le joueur ayant fini le placement le 1^{er} ajoute +1 au résultat de son dé), le joueur ayant eu le résultat le plus élevé commence à jouer le 1^{er}. En cas de parité on rejette les dés jusqu'à obtenir un résultat.

Phases de jeu

Il y a 3 phases de jeu ou chaque joueur joue alternativement :

- Cohésion des UC, des UM et de la division.
- Déplacements.
- Tir et/ou Combat.

Phase 1:		Phase 3:
Tester les UC puis les UM qui ont perdus + de la moitié de ses effectifs		Tir et Sauvegardes adverses
Tester la Division si elle a perdu + de la moitié des ses UM		Charge pour les UC qui sont à 5 cm d'un ennemi
Remplacement des généraux de brigade tués ou capturés		(a) Test de moral pour les UC à pied chargeant frontalement la Cavalerie ***
Phase 2:		(b) Test de moral pour les UC chargées ***
Comblent les rangs des UC qui ont eu des pertes		Tir défensif ou contre-attaque des UC chargées
Déterminer les UC non commandés		Sauvegarde pour les UC chargeantes si tir défensif
Mouvement des UC non commandés vers leur général de brigade		Test de moral pour les UC chargeantes
Mouvement des autres UC et des Indépendants		(c) Déterminer les touches et faire les sauvegardes
ELITE	Mouvement* ET Changement de formation*	Test de moral, si réussi repli ou poursuite du combat allez à (c) sinon rupture
VETERAN	Mouvement** ET Changement de formation**	Mouvement de poursuite/consolidation pour le vainqueur
AGUERRI	Mouvement** OU Changement de formation**	Si nouveau contact allez à (a) sinon les autres UC du UM peuvent avancer 10cm
CONSCRIT	Mouvement*** OU Changement de formation***	Enlever les pions de désordre et de ralliement pour les UC immobiles
* Tir ET Charge	** Tir OU Charge	*** PAS de Tir
		*** Non cumulable

1) Cohésion des UC, des UM et de la division.

- ❖ On commence par tester toutes les UC qui ont perdus plus de la moitié de leurs éléments ou qui ne possèdent plus qu'un seul élément. L'UC doit lancer 1D6 et faire le minimum demandé en fonction de son moral. Si son général de brigade ou son divisionnaire participe au test et qu'il est raté, le général sera retiré immédiatement de la table de jeu.
- ❖ On continue en testant toutes les UM qui ont perdus plus de la moitié de ses UC et qui sont commandés soit par leur général de brigade ou soit par le divisionnaire. S'il n'y a pas de général le test est automatiquement raté. Le brigadier ou le divisionnaire doit lancer 1D6 et faire le minimum demandé en fonction de son moral. Si son général de brigade ou son divisionnaire participe au test et qu'il est raté, le général sera retiré immédiatement de la table de jeu.
- ❖ On termine en testant la division si elle a perdu plus de la moitié de ses UM et si le divisionnaire est présent sur la table. S'il n'y a pas de général le test est automatiquement raté. Le divisionnaire doit lancer 1D6 et faire le minimum demandé en fonction de son moral. Si son général de brigade ou son divisionnaire participe au test et qu'il est raté, le général sera retiré immédiatement de la table de jeu.
- ❖ Les généraux de brigade qui ont été tués/capturés précédemment reviennent sur la table, au contact d'une de leur UC. Leur moral est automatiquement dégradé, ils ne pourront pas être moins qu'Hésitant.

Nota :

- a. Si le test de l'UC inclut un général on teste toujours suivant le moral du général et non pas suivant le moral de l'UC.
- b. En cas de plusieurs types de moral au sein d'une UC on testera toujours sur le meilleur moral.
- c. Un UM composé d'un seul UC et qui doit tester ne le fera qu'une seule fois dans le même tour.
- d. Les UC et les UM qui doivent tester, le font le tour ou on constate qu'elles ont perdus plus de la moitié de leurs composants. Puis elles ne referont un test de moral que si elles prennent de nouvelles pertes ou qu'il ne reste qu'un seul élément pour l'UC ou pour l'UM composé d'un seul UC.

NapoW version provisoire

Résultat à atteindre :	Intrépide	Confiant	Hésitant
	3 +	4 +	5 +
Divisionnaire ou Brigadier de l'unité à 5 cm de l'unité	- 1	A couvert pour l'UC	
On réussit toujours son test sur 6 et on rate toujours son test sur 1			- 1

2) Déplacements.

- ❖ On commence par combler les rangs des UC qui ont eu des pertes afin de respecter la formation initiale. Ceci n'est pas un mouvement ni un changement de formation.
- ❖ Chaque UC qui compose un UM doit être à une distance maximale qui est déterminée en fonction de leur expérience. Si l'UC est composée de plusieurs expériences différentes on prend l'expérience majoritaire en nombre d'éléments en cas de parité on retiendra la meilleure.
- ❖ S'il ne respecte pas cette distance il est considéré comme non-commandé.

ELITE		VETERAN		AGUERRI		CONSCRIT	
Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie
25 cm	20 cm	20 cm	15 cm	15 cm	10 cm	10 cm	5 cm

- ❖ Mouvement des UC non-commandées vers leur général de brigade sinon ils ne bougent pas du tour mais peuvent néanmoins faire un changement de formation si un ennemi visible est à 30 cm ou moins.
- ❖ Mouvement des UC qui sont commandés au sein d'un UM ainsi que de leur brigadier s'il est présent, puis des éléments indépendants et enfin du divisionnaire. On bouge la totalité d'un UM avant de passer au suivant, une fois qu'on a changé d'UM on ne peut plus revenir sur les mouvements de l'UM précédent.
- ❖ Les terrains sont caractérisés par 2 types de terrains, du bon terrain (GGo) qui ne pénalisent pas le mouvement et du mauvais terrain (BGo) qui ralentit les mouvements.

Les unités (UC) qui se trouvent dans plusieurs types de terrains comptent comme étant dans le terrain qui contient le plus d'Eléments Combattants (EC) de l'unité

Vitesse en cm	GGo		BGo		Vitesse en cm	GGo		BGo	
Généraux, Cavalerie légère	30	20	Artillerie à pied attelée, Infanterie en colonne d'attaque		15	10			
Autres Cavalerie, Artillerie à cheval attelée, Cavalerie légère en repli	25	15	Infanterie en ligne, Artillerie irrégulière attelée, Infanterie en carré plein, Infanterie en poursuite		10	5			
Infanterie en colonne de marche, Infanterie et Cavalerie en repli, Cavalerie en poursuite	20	10	Infanterie en carré creux, Artillerie dételée		5	3			

- ❖ Certaines unités peuvent avoir des caractéristiques spéciales. Exemple : les troupes légères considèrent le mauvais terrain comme du bon terrain. Certaines caractéristiques peuvent être données par les listes d'armée.
- ❖ Un mouvement en recul se fait toujours à comme si l'unité était en BGo.
- ❖ En fonction de l'expérience l'UC pourra effectuer un mouvement et/ou un changement de formation.

ELITE	Mouvement	ET	Changement de formation
VETERAN	Mouvement	ET	Changement de formation
AGUERRI	Mouvement	OU	Changement de formation
CONSCRIT	Mouvement	OU	Changement de formation

- ❖ L'artillerie à pied en ordre pourra toujours effectuer un mouvement et un changement de formation ou vis-versa dans le même tour. L'artillerie à cheval en ordre pourra effectuer 2 changements de formation et un mouvement dans le même tour.
- ❖ La route annule les effets du mauvais terrain.

- ❖ Un changement d'orientation peut se substituer à un changement de formation.
- ❖ Une unité qui effectue un mouvement de repli, finit obligatoirement en formation de colonne et face à l'adversaire.
- ❖ Toutes les UC en ordre ont une zone de contrôle autour d'elles de 5 cm.

Formations

- ❖ Les changements de formation peuvent s'effectuer librement.
- ❖ Une unité ne peut passer en carré creux que si elle se trouve à +20 cm d'une unité de cavalerie adverse.
- ❖ On ne peut pas effectuer un changement de formation si on se trouve à 10 cm ou - d'une unité adverse en ordre.

3) Tir et/ou Combat.

Tir

- ❖ Toutes les UC qui ont à porté de tir une cible ennemie peuvent tirer.
- ❖ Pour déterminer la distance on mesure à partir du milieu de la plaquette frontale, l'angle de tir maximum est de 45°.
- ❖ On touche en fonction de son expérience à laquelle on rajoute ou on déduit les facteurs donnés par le tableau du tir :

Expérience : Elite	2 +	Expérience : Aguerri	4 +
Expérience : Vétéran	3 +	Expérience : Conscrit	5 +
SAUVEGARDES :		Infanterie, Artillerie et Cavalerie	3+ au tir

ARMES A FEU	Efficacité *	Portée	Longue portée	Longue portée / Cible en charge ***	
Mousquet	2	20	10 +		+2
Carabine	2	30	20 +		
Autres armes	1	20	7,5 +	Cible cachée / Cible artillerie déployée / Mauvaise discipline de feu / Cible avec tirailleurs non en charge / Tireur avec Efficacité de 1 et ayant bougé / Tireur en désordre / Cible Cavalerie ILh ***	+1
Artillerie lourde	1 à 4 **	80	40 +	Colonne / Carré / Cible Cavalerie / Artillerie attelée / Bonne discipline de feu / Unité avec artillerie régimentaire / Artillerie chargée ***	-1
Artillerie moyenne		60	30 +		
Artillerie légère		40	20 +		

** Artillerie « Elite » = 4 ; Artillerie « Vétéran » = 3 ;
Artillerie « Aguerri » = 2 ; Artillerie « Conscrit » = 1.

*** Tous les facteurs sont cumulables. On touche toujours sur 6.
* Efficacité = 1 si le tireur vient de bouger et/ou de changer de formation ou est en désordre.

❖ Les cibles prioritaires sont :

- | | |
|---|---|
| <p>a) Les unités qui chargent l'unité qui tire.</p> <p>c) Les unités qui chargent des unités amies à 10 cm ou - divisionnaire à 5 cm.</p> <p>e) L'unité ennemie la plus proche.</p> | <p>b) Une unité ennemie à 10 cm ou - et capable de charger ou de tirer l'unité qui tire.</p> <p>d) L'unité de son choix pour l'artillerie avec un général d'artillerie ou son divisionnaire à 5 cm.</p> |
|---|---|

- ❖ Les tireurs avec une expérience VETERAN, AGUERRI ou CONSCRIT ne pourront tirer que s'ils ne chargent pas ce tour-ci.
- ❖ Les tireurs avec une expérience CONSCRIT ne pourront pas tirer s'ils ont bougé ou changé de formation.
- ❖ Tous les tireurs tirent suivant un angle de 90°.
- ❖ Chaque tireur a une efficacité qui est fonction de son arme, si le tireur a bougé et/ou changé de formation son efficacité sera automatiquement de 1.
- ❖ Une UC ne peut tirer que sur une autre UC sauf si les éléments ne sont pas éligibles au tir dans ce cas ils pourront prendre une autre cible en fonction des priorités de tir.
- ❖ L'UC qui a prit des touches doit les répartir suivants ses éléments éligibles au tir et en priorité sur les éléments les plus proches. Il devra faire autant de sauvegardes qu'il a eu de touches. Tous les éléments se sauvent sur un résultat de 3+, avec un autre résultat ils sont enlevés définitivement de la table sauf pour les brigadiers qui pourront revenir avec un moral dégradé.

NapoW version provisoire

- ❖ Lors d'une charge tous les éléments d'une unité non-chargée et à 10 cm ou – d'un élément adverse en charge, peut participer au tir défensif.

Combat

- ❖ Toutes les UC en ordre et qui sont à 5 cm d'un ennemi, peuvent entreprendre de faire une charge. Procédure :
 - Test de moral pour l'infanterie chargeant de la cavalerie frontalement.
 - Test de moral pour l'UC chargé.
 - Si le test est raté l'UC est en désordre.
 - Si le test est réussi l'UC peut choisir de :
 - De ne pas contre-chargé et de tirer.
 - De contre-chargé donc pas de tir défensif. On met l'UC en contact avec l'UC chargeant.
 - De se tourner si la charge venait du flanc ou des arrières, il n'y aura pas de tir défensif.
 - De faire un carré d'urgence, il n'y aura pas de tir défensif.
 - S'il y a eu un tir défensif et qu'il y a eu des touches, l'attaquant doit faire des sauvegardes avec la même procédure que pour les tirs.
 - Test de moral pour l'UC chargeant.
 - Si le test est raté l'UC est en désordre et si l'UC ennemie a chargé il y aura combat avec l'initiative à l'UC ayant contre-chargée. S'il n'y a pas de combat elle pourra décider de rallier sur place ou de faire un mouvement de repli.
 - Si le test est réussi l'UC va au contact de l'ennemi sauf si celui-ci a contre-chargé. On détermine le combat ainsi :
 - a) Tous les éléments au contact, plus un débord de chaque côté, plus les 2^{ème} rangs des éléments au contact combattent. Ils touchent l'adversaire en fonction de leur expérience auquel on rajoute ou on déduit les facteurs du corps à corps.

Expérience : Elite	2 +	Expérience : Aguerri	4 +
Expérience : Vétéran	3 +	Expérience : Conscrit	5 +
SAUVEGARDES :		Infanterie, Artillerie et Cavalerie	4+ au combat

1 ^{er} Tour :	Uniquement les éléments au contact	+ 2 ^{ème} rang si Colonne avec doctrine Française ayant chargée ou contre-chargée.
Autres tours :	Tous les éléments à 5 cm d'un élément ennemi combattant.	

Cavalerie contre infanterie non en carré ou infanterie en carré et en désordre	- 2
Lanciers ou Cuirassiers, non en désordre, contre infanterie non en carré ou infanterie en carré et en désordre	- 1
Cavalerie ou Infanterie contre Cuirassiers	+1
Unité en désordre et combattant	+1
Combattant une unité à couvert et n'ayant pas contre-chargée (uniquement 1 ^{er} tour de combat)	+1
Cavalerie contre infanterie en carré plein et en ordre	+1
Cavalerie contre infanterie en carré creux et en ordre	+2

Tous les facteurs sont cumulables. On touche toujours sur 6.

- b) L'adversaire réparti les touches en fonction de ses éléments éligibles au combat et effectue ses sauvegardes. Tous les éléments se sauvent sur un résultat de 4+, avec un autre résultat ils sont enlevés définitivement de la table.
- c) Si le chargé a eu une touche ou si c'est de l'infanterie combattant de la cavalerie, il devra faire un test de moral. S'il est réussi le combat continu comme en a) ou il peut effectuer un mouvement de repli. Si le test rate il sera en désordre et devra effectuer obligatoirement un mouvement de repli.

- d) Le vainqueur du combat peut effectuer une poursuite uniquement s'il a chargé ou contre-chargé ou si c'est une particularité de sa nation (troupes irrégulières ou cavalerie anglaise). Dans le cas contraire il ralliera sur place sauf s'il a chargé ou contre-chargé dans ce cas-là il pourra faire un mouvement de repli.
- e) Le poursuivant peut faire une poursuite dans le vide en cas de poursuite obligatoire ou de consolidation, soit rester en contact avec le poursuivi ou soit contacter un nouvel adversaire pour cela il faut que l'UC ayant rompu le contact est une vitesse de repli supérieure à sa vitesse de poursuite et que la nouvelle cible soit dans les 90° lors de sa nouvelle charge. Si ces deux conditions sont remplies on recommence la procédure à son début. Il ne peut y avoir qu'une poursuite par tour.
- f) Si le contact est maintenu il y aura une nouvelle phase de combat mais uniquement au profit du poursuivant. Il effectuera les touches en fonction de son expérience avec +/- de bonus, les touches seront réparties en fonction des éléments éligibles MAIS il n'y aura pas de sauvegarde. Tout élément touché est automatiquement détruit. Le perdant fera un mouvement de repli alors que le poursuivant fera obligatoirement un ralliement sur place.
 - o Tous les UC et son brigadier d'un même UM qui ont eu un UC qui a effectué une poursuite peuvent faire un mouvement de consolidation de 10 cm. Ils ne peuvent pas contacter un élément adverse.
 - o Pour tous les UC qui étaient en ralliement et/ou en désordre et qui n'ont pas bougé ce tour-ci, on peut retirer les pions de ralliement et/ou de désordre. S'ils sont à plus de 20 cm d'un ennemi frontal ils pourront effectuer un changement de formation ou d'orientation dans le cas contraire ils devront faire un test de moral. En cas de réussite ils pourront effectuer un changement de formation ou d'orientation dans le cas contraire ils resteront immobiles.

Nombre de combattant

- ❖ Au 1^{er} tour de mêlée le nombre de combattant est :
 - o Ligne : élément au contact + 1 débord de chaque côté.
 - o Colonne : élément de contact + 2^{ème} rang des éléments en contact + 1 débord de chaque côté.
 - o Carré : Élément au contact.
- ❖ A partir du 2^{ème} tour tous les éléments à 5 cm ou – d'un élément ennemi combattent.

Poursuite / Ralliement

- ❖ Une unité en ordre qui gagne le combat peut :
- ❖ Faire une poursuite.
- ❖ Rallier sur place ou sur ses arrières.
- ❖ Une unité en désordre qui gagne le combat rallie sur place ou sur ses arrières.
- ❖ Une unité qui a effectué une poursuite doit rallier sur place.

Moral

Les généraux, les éléments indépendants et les UC sont caractérisés par 3 niveaux de moral. On lance 1D6 auquel on rajoute ou on enlève divers facteurs, pour réussir le test de moral il faut atteindre un résultat qui est fonction du moral du testé.

Résultat à atteindre :	Intrépide		Confiant		Hésitant	
	3 +		4 +		5 +	
Divisionnaire ou Brigadier de l'unité à 5 cm de l'unité / A couvert	- 1		Carré creux en ordre chargé par ou au contact de la Cavalerie		- 2	
Unité en désordre et chargée / Infanterie chargeant de la Cavalerie*	+ 1		Carré plein en ordre chargé par ou au contact de la Cavalerie		- 1	
Unité chargeant de l'artillerie* ou chargée par des Cuirassiers	+ 1		Inf. non en carré ou en désordre et chargée/contact avec la Cavalerie		+ 1	
Cavalerie chargeant de la Cavalerie	- 2		Artillerie ayant une UC en ordre à 5 cm ou – de son flanc		- 1/flanc	
Cavalerie chargeant ou en contact avec de l'artillerie ou de l'infanterie non en carré ou en désordre	- 2		Infanterie chargeant une infanterie en ligne et en ordre		+ 1	
			Caractéristique nationale		- 1	

* sauf sur le flanc ou les arrières

Tous les facteurs sont cumulables.

On réussit toujours son test sur 6 et on rate toujours son test sur 1

Qui gagne

Le vainqueur est celui qui reste sur le terrain ! Si l'adversaire a raté son test de division et a replié ses troupes vous êtes vainqueur. Pour cela vous marquerez les 30 points d'objectifs même si vous ne les possédez pas + 20 points d'armée détruite – 1 point par UC détruits (maximum -20 points). Donc le minimum sera de 30 points et le maximum de 50 points. Le perdant marquera les points des UC ennemies détruites (1 point par UC) donc de 0 à 20 points.

Les autres cas sont des parités et dans ce cas-là on marque uniquement les points d'objectifs obtenus :

Objectif d'attaque	20 points
Objectif de défense	10 points

Un objectif est caractérisé par un gabarit de 15x15 cm qui est posé au milieu de l'objectif. A la fin de la partie toutes les UC entièrement ou partiellement (au minimum un élément complet) et en ordre à l'intérieur de ce gabarit possède ou conteste l'objectif.

Ratio :

$\leq 1/3$ d'UC	On ne tient pas l'objectif
$>1/3$ et $\leq 1/2$ d'UC	On conteste l'objectif
$>1/2$ d'UC	On tient l'objectif

Si on tient l'objectif on marque les points d'objectifs, en cas de contestation personne ne marque les points d'objectifs.

Soclages

TROUPES	NOMBRE DE FIGURINES	15 mm	
		FRONT	PROFONDEUR
Régulières :			
Infanterie	3	3 cm	1,5 cm
Cavalerie	2	3 cm	3 cm
Irrégulières :			
Infanterie	2 à 3	3 cm	1,5 cm
Cavalerie	1 à 2	3 cm	3 cm
Autres :			
Général de corps ou Héros	2 à 3	3 cm	3 ou 5 cm
Général de division	1 à 2	3 cm	3 cm
Général de brigade, Général d'artillerie	1	3 cm	3 cm
Compagnie de Génie d'infanterie	2	3 cm	1,5 cm
Compagnie de Génie de dragons	1	3 cm	3 cm
Parc d'approvisionnement, Ponton	1	3 cm	9 cm
Fortifications	1 élément de fortification	3 cm	1 cm
Artillerie :			
Batterie d'artillerie légère	+ 2 artilleurs	3 cm	4 cm
Batterie d'artillerie moyenne	+ 3 artilleurs		
Batterie d'artillerie lourde	+ 4 artilleurs		