

Présentation de la règle LGA

Par Gustave Martinez

La règle « La Grande Armée » (LGA) est l'aboutissement de l'expérience d'un groupe de joueurs passionnés par l'Empire. Le plus ardu pour un joueur de jeu d'histoire est de définir une ligne de conduite afin de simuler correctement une bataille du 1^{er} Empire. Notre base de départ a été les nombreux mémoires des participants de cette Epopée, ces écrits ont également été analysés par de nombreux historiens militaires (Clausewitz, Ardant du Picq, Jomini, Keegan, etc...) qui ont permis une première mise en forme du déroulement de ces combats.

LGA a beaucoup évolué depuis sa première version, aujourd'hui tout le déroulement d'une bataille effectuée avec cette règle peut être démontré dans les écrits historiques. Il n'y a aucune aberration, le joueur aura vraiment l'impression d'être immiscé dans cette atmosphère historique. Naturellement une règle n'est qu'un compromis entre historicité et jouabilité, de ce fait certains points de règle, comme le tour alterné, peuvent être critiquables mais ils sont nécessaires à la cohérence de l'édifice.

LGA a été conçu pour jouer un corps d'armée en moins de 4 heures de jeu et cela en partie individuelle et à l'échelle de 15mm. Naturellement il y a des adaptations pour d'autres échelles (6/10 et 25 mm) et pour des parties au niveau de l'armée (jeu en double ou en triple).

Je vais essayer d'expliquer schématiquement les grandes lignes de LGA.

1) Introduction.

LGA donne surtout l'accent sur le rôle de commandement et de contrôle des généraux sur les unités. Le joueur est obligé d'avoir une véritable vision stratégique du combat, car une fois les objectifs et les ordres établis, il sera difficile de modifier le cours du jeu.

2) Listes d'armée.

Le joueur va au préalable composer son armée suivant le livret de listes d'armée. On aura un corps d'armée avec sa structure historique.

Dans cette règle l'unité de base est le régiment pour l'infanterie, la brigade pour la cavalerie et la batterie pour l'artillerie.

Une fois la liste établie, on peut commencer la partie.

3) Mise en place du terrain.

Afin de gagner du temps on peut tirer un terrain sur le livret de terrain (rencontres aléatoires ou rencontres historiques), en plus du gain de temps on aura un terrain cohérent avec la période et aucun joueur ne pourra bénéficier d'un choix préalable. On peut néanmoins faire le terrain à l'aide de la règle. On détermine ensuite l'initiative du combat en lançant 1D6. Ce chiffre est modulé en fonction de son niveau d'initiative (Élevé, Moyen ou Faible). Le chiffre le plus élevé gagne l'initiative. Le niveau d'initiative va moduler l'attitude du joueur car les points des objectifs et de la ligne de communication varieront en fonction de ce niveau. Une armée française avec un niveau élevé devra impérativement aller chercher la victoire contre, par exemple, une armée russe avec un niveau faible car avant même le début des combats le russe a 20 points d'avance (victoire 7 à 3), ce dernier aura tendance à avoir le comportement historique de cette nation c'est-à-dire attendre les attaques françaises, par contre le français n'aura pas le choix il a sa victoire au bout de ses baïonnettes !

La nature de chaque élément sera déterminée par un tableau en fonction du théâtre des opérations et du résultat d'1D10.

Exemple : Le résultat « 9 » du D10 donnera une zone d'habitation en Europe centrale. Elle aurait donné une colline pour l'Espagne, l'Europe de l'est ou l'Afrique du nord.

4) Mise en place des objectifs, des ordres et du déploiement.

Chaque joueur a un objectif d'attaque (dans la moitié de la table adverse) qui vaut 50 points, et un objectif de défense (dans la moitié de sa table) qui vaut entre 15 et 35 points suivant son niveau d'initiative.

Les objectifs possibles sont les collines, les zones d'habitation, les gués et les ponts.

Chaque général ayant des unités sous son commandement direct recevra un ordre d'attitude :

- Attaquer : Il faut se déplacer rapidement afin d'engager l'ennemi par le feu ou par la mêlée pour ceux qui n'en ont pas.
- Freiner : Les troupes doivent se déplacer afin d'être à portée de tir ou de charge. Certaines charges sont permises.
- Défendre : Les troupes ne peuvent pas quitter la zone de commandement qu'elles occupent. Elles peuvent charger pour chasser les troupes ennemies qui sont dans cette position.
- Flanc-garder : Cet ordre est identique à l'ordre d'Attaquer, la différence réside dans le fait que la poursuite consiste à essayer de neutraliser une division adverse spécifique.
- Positionner : Cet ordre interprète immédiatement un changement d'ordre. Il sert à mieux gérer les troupes en réserve. Avoir une réserve permet au général en chef d'exploiter un succès ou d'éviter un désastre, encore faut-il que les troupes puissent réagir rapidement.
- Replier : Les troupes doivent éviter tout contact et doivent se diriger vers leur bord de table le plus rapidement possible (cet ordre ne peut être donné qu'avec prudence car il est permanent).

Et un ordre de direction, qui sera représenté par une flèche sur le plan.

La ligne de communication ne compte que si on la perd, dans ce cas là on perd de 15 à 50 points suivant son niveau d'initiative.

Puis on fait un plan pour le déploiement, celui qui a perdu l'initiative se déploiera à 30 cm de son bord de table et son adversaire commencera à partir du sien.

5) Mouvements et activation.

Celui qui a gagné l'initiative joue le premier.

Avec chaque liste d'armée il est indiqué le nombre de base de mouvement disponible, cela dépend du nombre de généraux et de la liste jouée. Ces bases de mouvement sont employées pour simuler le « brouillard de guerre ». Elles sont soit constituée d'unités (12 maxi) ou soit n'en contiennent pas, dans ce dernier cas elles représentent de petits groupes d'éclaireurs ou de sentinelles.

Les bases seront retirées quand elles seront détectées par l'adversaire. Elles seront remplacées, si ce n'est pas des leurres, par les unités qui la composent.

Il existe 3 types de base de mouvement :

- Colonne de marche : Elle représente les unités d'un même commandement qui se déplacent en colonne de route.
- Formée : Elle représente des unités d'un même commandement qui se déplacent en colonnes. Ces bases ne peuvent être utilisées que par les généraux utilisant le système français.
- Déployée : Elle représente des unités d'un même commandement qui sont prêtes à combattre.

Les généraux sont classés en 3 catégories :

- o Bon : Généraux de qualité avec un état-major efficace.
- o Moyen : La plus part des généraux.
- o Mauvais : Les généraux avec une faible initiative ou incompetents.

Les généraux sont considérés comme Irrégulier, soit comme utilisant le Système Prussien, le Système Britannique ou le Système Français.

- Irrégulier, Britannique et Prussien : Ils ne peuvent utiliser que les bases de mouvement « colonne de marche » et « déployée ».
- Français : Ils peuvent utiliser tous les types de base.

Chaque général peut effectuer diverses actions, le nombre autorisé est fonction du résultat d'un jet de dé. Il s'agit de ses points d'initiative (PI). Chaque général aura un dé attribué et lancera en fonction de sa nature :

- Bon	=	Dé de moyenne DM.
- Moyen	=	Dé de 6 faces D6.
- Mauvais	=	Dé de 4 faces D4.

Tant que les troupes ne sont pas en phase tactique (Exemple 40 cm en terrain découvert), elles se déplacent en stratégique. Elles pourront bouger plusieurs fois mais seulement une fois en tactique. Néanmoins à ce mouvement, il pourra être également effectué 1 changement de formation (2 pour l'artillerie).

Chaque division aura un marqueur de contrôle qui avance en fonction de l'ordre de cette division et des PIs obtenus. Il est le véritable garant pour que cette rencontre se déroule suivant le contexte napoléonien. Le joueur ne pourra pas détourner les ordres qu'il a reçu pour faire ce qu'il souhaite, il devra bien préparer son plan de bataille et non pas butiner suivant ses humeurs. A LGA le jeu laisse la place à la simulation.

Les formations disponibles pour les unités sont la ligne, la colonne, la colonne par division, le carré plein, le carré creux et en sans formation. Cette dernière simule le fait que les troupes se dispersent pour épouser au mieux la configuration du terrain (maison, ruelle, arbre, etc.). Comme il faut modéliser cette action on va considérer que l'unité va être « sans formation » (SF). Cet état se visualise en retournant le dernier socle de la colonne.

On peut bouger les unités individuellement ou en groupe. Pour bouger en groupe il faut qu'elles appartiennent au même commandement, qu'elles soient orientées identiquement et qu'elles soient à 5 cm ou moins entre elles, au début comme à la fin du mouvement. L'artillerie dételée ne peut pas faire de mouvement de groupe spécifique, sauf dans le cadre d'une grande batterie.

Les tirs ou les mêlées sont effectués au niveau de l'unité, et parfois au niveau du groupe.

L'interpénétration, sauf certaines bases de mouvement, est permise (sauf en cas de charge) mais coûte 1 à 2 PI supplémentaires. Si l'interpénétration est forcée, suite à une retraite par exemple, il mettra l'unité traversée en désordre.

Les tirailleurs ne sont pas détachés mais intégrés dans l'unité. Ils permettent d'user au tir l'adversaire et/ou de protéger ses propres troupes.

L'artillerie régimentaire est également intégrée au niveau de l'unité, elle renforcera le pouvoir de feu de l'unité.

Chaque unité a un certain nombre de point de force déterminé par la qualité de la troupe, ils sont indiqués dans les listes d'armée (Exemple de 8 à 18 pour l'infanterie).

6) Combat et Moral.

A chaque tir et/ou mêlée, l'unité risque de perdre des points de force la rendant plus fragile. Car chaque fois qu'elle devra tester, elle lancera 1D20 et le nombre obtenu doit être inférieur ou égal aux nombres de points de force, éventuellement modifié par divers paramètres (général, carré contre cavalerie, etc.).

Les unités ont 4 niveaux de moral : en ordre, en désordre, en désordre et en retraite, en déroute.

Une unité est obligée de tester son moral chaque fois qu'elle prend une perte au tir, qu'elle est la cible d'un tir d'artillerie, à la fin de chaque mêlée, quand elle est contactée par un ennemi ou pour savoir si elle peut charger à fond.

Chaque fois qu'un test est raté, il dégrade le moral d'un niveau (Exemple une unité en désordre passe en retraite). Il y a également diverses subtilités (Exemple si le D20 est supérieur à 3 fois le nombre de points de force de l'unité, cette dernière déroute directement).

Ce système oblige d'avoir des réserves qui permettront le remplacement des troupes usées par le combat ou le tir.

Si une unité d'infanterie non en carré est chargée par de la cavalerie elle pourra passer en carré si elle réussit son test de moral, malgré les malus de -1 à -3 suivant la nature de la cavalerie. Si le test est réussi elle pourra effectuer un mouvement d'anticipation en passant soit en carré creux, si la charge a débuté à plus de 10 cm et si sa nationalité le permet, ou en carré plein. La différence est importante car la cavalerie ne peut pas entamer un carré creux en ordre alors qu'elle peut essayer de charger à fond contre un carré plein.

Chaque unité perdue inflige un malus au test pour les autres unités de la division, donc dès que la division est fortement affaiblie il ne sert à rien de vouloir résister sauf si les unités peuvent s'appuyer sur le terrain (une habitation par exemple).

Les combats dans les habitations et les bois sont particulièrement bien rendus car c'est bien souvent le critère d'une bonne règle napoléonienne.

7) Conclusion.

J'ai décrit très rapidement quelques principes de jeu, afin de donner quelques éclaircissements sur cette règle.

C'est une règle simple, fluide et qui reproduit très fidèlement les mécanismes d'une bataille napoléonienne. L'aptitude des généraux, le brouillard de guerre, l'usure des troupes, l'importance du moral, les problèmes de commandement, les objectifs militaires, etc. permettent de s'immiscer dans cette période et de se sentir réellement à la place d'un général napoléonien. LGA est le meilleur compromis entre la tactique, sans se perdre dans le détail, et le stratégique, sans donner dans la simplicité.

C'est indéniablement la seule règle napoléonienne qui simule convenablement le combat d'un corps d'armée et cela en 3 à 4 heures de jeu.

C'est une véritable prouesse d'avoir pu mixer le ludique avec l'historicité afin d'obtenir les véritables mécanismes d'une bataille de la période napoléonienne.

La Grande Armée



**Règle de jeu avec figurines
pour la Révolution et l'Empire**
© 2002-2003. Fédération Française du Jeu Napoléonien

La Grande Armée



**Livret n°1 :
Listes d'armée 1805-1815
pour
les rencontres individuelles.**

© Fédération Française du Jeu Napoléonien. 2002 - 2003